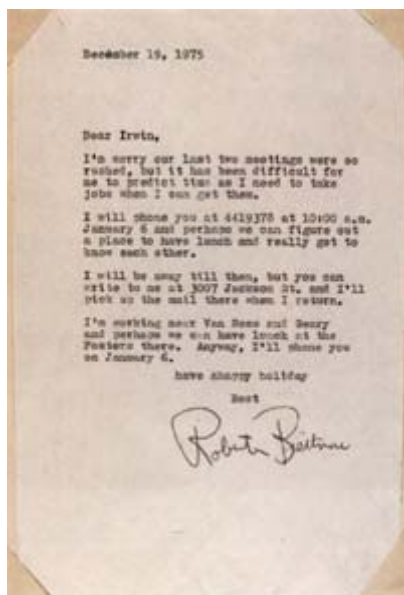


Die Fantasie außer Kontrolle Lynn Hershman

THE FANTASY BEYOND CONTROL



Lynn Hershman: The Making of the Videodisk about the Life of Marcel Duchamp, mit Calvin Tomkins, John Cage und Brian O'Doherty, 1981, still from the first Videodisk



Lynn Hershman: Robertas Brief, 1973



Lynn Hershman: Robertas Exorzismus, 1978



Lynn Hershman: Roberta und ihre Doppelgängerinnen, 1977



Lynn Hershman: Robertas construction chart, 1974, Foto, Acryl



Lynn Hershman: Robertas construction chart, 1974, Foto, Acryl



Lynn Hershman: Roberta trifft sich mit einem Freund, während sie beobachtet wird

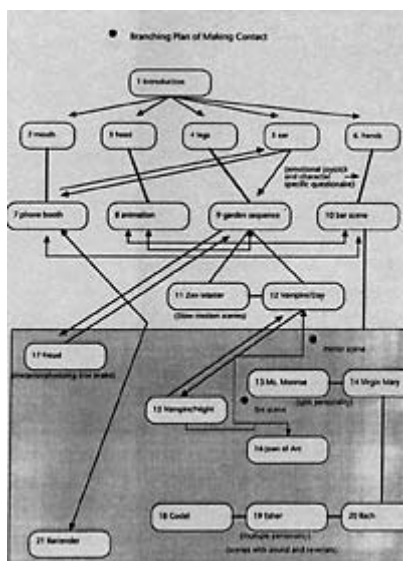


Lynn Hershman: Stills aus dem Video Lorna, 1983





Lynn Hershman: Stills aus dem Video Lorna, 1983



Lynn Hershman: Netzplan für das Video Making Contact, 1989





Lynn Hershman: Making Contact, the first incomplete interactive sexual Fantasy Disk, 1989

Vielleicht war es nur die Nostalgie, die mich dazu gebracht hat, eine interaktive Video-Fantasie zu suchen; ein Verlangen nach Kontrolle, Steuerung, nach Lebensnähe, ein Zug auf direkte Aktion hin. Zweifellos war mein Wunsch, die Leere anzufüllen, akut. Dieser totale, kumulative und chronische Zustand ist vermutlich ein Nebeneffekt (oder für Videokünstler ein Berufsrisiko) von zu vielem Fernsehen. Fernsehen ist von Natur aus ein fragmentarisches und inkomplettes Medium, distanziert und unbefriedigend, wie platonischer Sex. So ist eine der Vorbedingungen des Video-Dialogs, daß er nicht antwortet. Er existiert nur als bewegtes statisches Element, als einseitiger Diskurs, der — wie ein Trickspiegel — absorbiert, statt zu reflektieren.

Mein Weg zu interaktiven Arbeiten begann unter der Tarnkappe der Performance. 1971 wurde eine zweite Identität als ROBERTA BREITMORE geschaffen, die eine atmende, simulierte Person war und zuerst von mir, später von einer Serie von "Multipla" gespielt wurde. ROBERTA existierte im wirklichen Leben und in der wirklichen Zeit. Während des Jahrzehnts ihrer Aktivität wurde sie in viele Abenteuer verstrickt: Jedes davon war eine symbolische Reflexion der Gesellschaft, deren Teil sie war. Als Beispiel sei angeführt, daß sie ein Bankscheckkonto eröffnete und den Führerschein beantragte. Sie besuchte wöchentlich den Psychiater und hielt ihre "gefälschte Geschichte" ebenso aufrecht wie ihre vorgegebene Sprache, Gestik, Stimmulation und Körperhaltung. Ihre echte Identität, der Beweis ihrer realen Existenz, wurde vom Bankkonto und von den Berichten des Psychiaters erbracht. Indem sie Artefakte der Kultur ansammelte und direkt mit dem Leben interagierte, wurde ROBERTA ein Zweiweg-Spiegel, der kulturelle Verzerrungen reflektierte, so wie sie erlebt wurden. ROBERTA war stets das Ziel einer Kontrolle, gesehen durch eine zeitliche Distanz. Ihre manipulierte Realität, die Beugung der Zeit, wurde Modell für ein privates System

interaktiver Performances. Die Entscheidungen fielen zufällig und wurden nur sehr schwach überprüft. Anstatt auf Platte oder Hardware wurden ihre Akten in Fotos und Texten abgespeichert, die ohne vorgegebene Sequenzen betrachtet werden konnten. Dies erlaubte Betrachtern, Voyeure in der Geschichte zu werden.(1) Ihre Interpretationen variieren je nach der Perspektive und Ordnung der Segmente.

Zwei Jahre nach der Roberta-Transformation (2), wurde LORNA, die erste interaktive Videoplatte, fertiggestellt. Anders als Roberta, deren Abenteuer direkt in der Umwelt stattfanden, war LORNA eine im mittleren Alter befindliche, unter Platzangst leidende Person, die sich fürchtete, ihre winzige Wohnung zu verlassen. Die Prämisse war, je mehr sie zu Hause blieb und fernsah, um so ängstlicher wurde sie — primär deshalb, weil sie die erschreckenden Meldungen von Nachrichten- und Werbesendungen übernahm. Weil sie ihr Heim nie verließ, bekamen die Objekte darin eine große Bedeutung. Sie wurden für sie, was Mont St. Victoire für Cézanne war. Auf der Platte LORNA ist jedes Objekt numeriert und verzweigt sich in Kapitel, die wiederum in das bewegte Videobild eindringen, das LORNAs Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft darstellt. Die Zuseher/Mitwirkenden können die einzelnen Segmente über Fernsteuerung ansprechen. In der Geschichte tauchen dann viele Elemente ferngesteuert auf. Dies leitet einerseits die Handlung, verbindet aber auch den Betrachter mit seinem Referenzpunkt. Obwohl nur 17 Minuten bewegter Bilder auf der Platte sind, gibt es 36 kurze Kapitel zur Auswahl, die zufällig oder geordnet auftreten können, die ein undefiniertes Gefühl an Ordnung, Zusammenhang und Zeit hervorrufen. Drei verschiedene Schlußsequenzen verzweigen sich aus Variationen der Handlung und umfassen das Gefangensein in wiederholten Traumsequenzen, unter Verwendung von mehreren Soundtracks, vor- und rückwärtslaufenden Bildern in Zeitraffer oder Zeitlupe. Diese Verzerrung der Perspektiven erinnert mich an eine Art elektronischen Kubismus, bei dem dasselbe Ding gleichzeitig von verschiedenen Seiten betrachtet werden kann. Es gibt keine Hierarchie in der Ordnung der Entscheidungen, sie folgen der Lust und Laune des Betrachters. Natürlich sind solche Anwendungen des Zufalls und der Unordnung nichts Neues, sie wurden z.B. von Stephane Mallarmé, John Cage und Marcel Duchamp (besonders in seiner Musik) erforscht. Ihre richtungweisenden Ideen bei zufälligen Operationen fanden gut fünfzig Jahre vor dem Einsatz jener Technologie statt, die ihre Konzepte erst so richtig zur Entfaltung gebracht hätte.

LORNA wird im wahrsten Sinne des Wortes von ihrer Medien-Landschaft eingefangen. Ihre Passivität (die wahrscheinlich durch die ständige Kontrolle durch die Medien hervorgerufen wird) ist ein Kontrapunkt zum direkten Eingriff des Spielers. In dem Maße, in dem der sich verzweigende Pfad abgebaut wird, erkennt der Spieler mehr und mehr die subtilen und doch machtvollen Angstmechanismen, die von den Medien ausgelöst werden, und wird gleichzeitig durch diese Erfahrung aktiviert und gestärkt. Als Spiel war LORNA dazu gedacht, Übergänge zwischen den Betrachtern/Spielern in ein umgekehrtes Labyrinth ihrer selbst zu schaffen, mit anderen Worten, sie werden gezwungen, Entscheidungen in dem Augenblick zu analysieren und zu hinterfragen, in dem sie getroffen werden.

Trotz einiger Theorien, die das Gegenteil aufrechterhalten (3), ist die dominierende Annahme, daß das Schaffen von Kunst aktiv, das reine Betrachten hingegen passiv sei. Radikale Veränderungen in der Kommunikationstechnologie, wie die Verbindung von Bild, Klang, Text und Computern haben diese Ansicht allerdings in Frage gestellt. Betrachter/Spieler von LORNA berichten, sie hätten den Eindruck gehabt, Macht zu erhalten, weil sie die Möglichkeit bekamen, LORNAs Leben zu manipulieren. Anstatt automatisch gesteuert zu sein, lag die Entscheidung im wahrsten Sinne des Wortes in ihrer Hand.

Sie beobachteten nicht einfach eine Erzählung mit einer von einem unsichtbaren Allwissenden vorgegebenen Struktur. Die Umkehrung der Beziehung zwischen der Medienstruktur und dem Individuum hat viele Implikationen. Die Berieselung mit übertragener vorstrukturierter und vorgeschchnittener Information, die die Medienkonsumenten umgibt (und manche sagen sogar, entfremdet), wird weggewischt, abgeleitet, aufgesaugt durch einen Input vom Betrachter. Jede Veränderung der Grundlagen des Informationsaustausches ist insofern subversiv, als sie die Mitwirkung verstärkt und somit eine völlig andere Dynamik bei der Zuseherschaft erzeugt.

THE ELECTRONIC DIARY, das "ELEKTRONISCHE TAGEBUCH", eine Serie von aufgezeichneten konfessionellen Performances, war als Gegenmaßnahme und Umkehr der Medienmethoden gedacht. Durch überwiegende Einzelpersonen-Nahaufnahmen wurde versucht, das Gefühl der Nähe zum Betrachter herzustellen und dabei Dinge zu diskutieren, die normalerweise unausgesprochen bleiben, und auf diese Weise die Zuseher in ein Gespräch einzubeziehen.

Interaktive Systeme brauchen reagierende Zuseher. Deren Auswahl wird durch ein Keyboard, eine Maus oder einen Touch-Screen erleichtert. Mit der fortschreitenden technologischen Entwicklung werden weitere Permutationen möglich sein, nicht nur zwischen dem Betrachter und dem System, sondern auch zwischen einzelnen Elementen des Systems selbst. Manche Leute fühlen, daß Computersysteme irgendwann die Persönlichkeitsverzerrungen und -abweichungen der Benutzer widerspiegeln werden. (4) Dennoch scheinen diese Systeme nur zu antworten. Daß sie lebendig oder unabhängig seien, ist reine Illusion. Tatsache ist, daß Entscheidungen auf Basis jener architektonischen Strategien getroffen werden, die dem Platten- oder Computersystem sozusagen angeboren sind. Andererseits gibt es natürlich einen Raum irgendwo zwischen der technologischen Einheit und dem Betrachter, in dem eine Fusion/Verbindung/unsichtbare Transplantation stattfindet — den Freiraum der Tech-tuition, der soft-resolution.

Es ist ein Raum, in dem Realität und Fiktion verwaschen werden, wo der Inhalt kodifiziert wird, wo Handlung zur Ikone, zum Symbol wird. Bewegung und Plastizität der Zeit werden zu ikonoplastischen Logomotionen. Nach Freud kann die Realität auf jene Wahrnehmungen beschränkt sein, die durch Worte oder visuelle Codes verifiziert werden können. Deshalb werden die Wahrnehmungen zu den treibenden Kräften jeder Handlung, die die tatsächlichen Ereignisse beeinflussen oder sogar kontrollieren. Die Wahrnehmung wird somit der Schlüssel zur Realität.

Elektronische Medien basieren auf der Informationsgeschwindigkeit. "Terminal", einst der Inbegriff des "Endpunktes", wurde zu einer begrifflichen Matrix der Informationsverbreitung. Die Einführung eines neuen Massenmediums in den späten 40er Jahren schuf eine unvergleichliche Möglichkeit, die Massenwahrnehmung zu steuern. Unmittelbare Kommunikation neigte dazu, die Bedeutung der Medien nur zu verstärken. Allabendlich Bilder in Millionen von Heimen auszustrahlen hatte eine Beschleunigung der Zeit zur Folge, eine Erhöhung der Geschwindigkeit, mit der das Leben voranschreitet, und gleichzeitig einen destabilisierenden Effekt auf traditionelle Gemeinschaften. Das Individuum fühlte seine Ohnmacht, auf diese Übertragungen einzuwirken, außer mit der Alternative, das Gerät einfach abzdrehen, eine Option, die nur ein noch größeres Gefühl der Distanz und Entfremdung auslöst. Ein ähnliches Phänomen hatte die Erfindung des Automobils mit sich gebracht: Weil sich der traditionelle Sinn für Entfernungen verschob, erlebten die Menschen das Gefühl einer kulturellen Zeitverschiebung.

Es gibt unter den Medienwissenschaftlern Diskussionen darüber, ob es möglich ist, Phänomene zu beobachten, ohne sie gleichzeitig zu beeinflussen. Allein der Akt, ein eingefangenes Bild zu betrachten, schafft Distanz zum ursprünglichen Ereignis. Das eingefangene Bild wird zu einem Relikt der Vergangenheit. Das Leben ist ein bewegtes Ziel, und jedes Objekt, das davon entfernt wird, wird Geschichte. Die Massenmedien gestalten Information um, indem sie den Aussichtspunkt des Betrachters mit dem Aufnahmefeld einer Kamera vertauschen. Information wird außerhalb der Kontrolle des Individuums präsentiert, die Betrachter werden vom Referierenden getrennt, was zu einer Verminderung ihrer Identität führt. Nach Roman Jakobson sind "die persönlichen Fürwörter die letzten Elemente, die ein Kind beim Sprechen lernt, und die 5 ersten, die bei Aphasie wieder vergessen werden". Wenn das von einem Betrachter bewohnte Gebiet durch Identitätsverschiebung geleert wird, so wird es durch ein Gefühl der Abwesenheit ersetzt. Dieser Verlust der Bindung, der Verankerung (der vielleicht metaphorisch durch die zeitgenössische Form des Schamanen als Bezugsperson geheilt wird) führt zu Spannung, zu einem Gefühl des Dahinfließens, zu Unwohlsein, zu einem Virus von einem niedrigen kulturellen Niveau. Vielleicht ist dies der Sitz jener Nostalgie, den ich im ersten Satz dieses Artikels erwähnt habe.

LORNA wurde aus einer obsessiven Neugierde heraus entwickelt und aus dem Drang, genau zu erfahren, wie ein interaktives Video-Plattensystem nun tatsächlich realisiert werden kann. Aber LORNA ist relativ unzugänglich, nur von Zeit zu Zeit als Installation in einer Galerie oder einem Museum zu sehen und nur in 25 Stück Auflage vorhanden, von denen auch nur mehr 14 existieren. Die technologische Entwicklung der vergangenen Jahre hat Programme wie Hypercard einem jeden zur Verfügung gestellt, der mit einem Computer arbeiten kann. Die nächste interaktive Platte wird als Laserplatte oder Video-CD adaptiert werden, aber relativ billig zugänglich und zu den meisten Computern kompatibel sein. Die Motive und Strategien der Anbahnung eines Kontaktes, die unvollständige Diskette der sexuellen Fantasie wird die Verschmelzung des Betrachters/Mitwirkenden mit Kontakt, Wahrnehmung und Kognition anstreben.

MAKING CONTACT THE INCOMPLETE INTERACTIVE SEXUAL VIDEODISK
("Anbahnung eines Kontaktes — die unvollständige interaktive sexuelle Video-Diskette")
braucht den Benutzer zu ihrer Vervollständigung und ist ein Projekt, bei dem die Mitwirkenden alternative Geschichten entwerfen, die von ihren speziellen Wünschen geleitet werden. Segmentierte Fantasiebilder, die Ideen von Kontakt, Perzeption und Antwort enthalten, werden miteinander interagieren und mögliche Muster der Erzählung aufbauen.

Ziel des Projektes ist es,

1. die Präsentationsmethoden und den Zugang zu neuen Technologien zu verbessern,
2. die Mitwirkenden direkt einzubinden, sie zu aktiven Mitarbeitern des Systems zu machen und
3. die Entfremdung nicht nur zwischen Individuum und Maschine, sondern auch im zwischenmenschlichen Bereich, die von den Kommunikationsmedien der Gegenwart so häufig hervorgerufen wird, zu beseitigen und umzukehren.

Wegen seines Ziels der Zugänglichkeit wird das Projekt für vier mögliche Systeme konzipiert. Auf CDV und Laser-Disc gepreßt, ist ein Zugang zum Projekt für Hypercards, die meisten Computer und CD-Player sowie jede Kombination dieser Elemente möglich. Das Stück wird Video, Klang, Text und Fotografie, verschiedene Standpunkte und Handlungsfäden einsetzen, auf die der Zuseher reagieren muß. Es kann von bis zu vier Spielern gespielt werden, die jeweils unterschiedliche Standpunkte einnehmen.

Die Prämisse für MAKING CONTACT THE INCOMPLETE INTERACTIVE SEXUAL VIDEODISK bezieht sich direkt auf die Natur der Interaktion als solcher, auf die Frage, warum die Platte unvollendet ist, solange sie nicht vom Spieler manipuliert wird. Unter den Optionen im Verzweigungsbaum findet sich die Möglichkeit, folgendes zu benutzen:

1. einen entsprechend gefärbten emotionalen Joy-Stick
2. ein "echtes" Telefon, das den Spielern erlaubt, miteinander zu kommunizieren
3. einen alternativen anderen Weg auch mitten im Spiel zu nehmen und Dinge anders zu sehen. Die Verlangsamung einer Szene, beispielsweise, kann gegensätzliche Strukturen oder kompositorische Harmonien offenbar werden lassen. Einige der Fragen beziehen sich auf Dinge, die acht Bilder vorher zu sehen waren, und trainieren dadurch das Wahrnehmungsgedächtnis des Spielers.

Das Video ist daraufhin ausgerichtet, die Grenzen des Bildschirms (oder des distanzierten Betrachters) zu überschreiten und zu näherem Kontakt anzuregen. Bilder und Worte, die auf einzelnen Frames unsichtbar sind, werden als Stolpersteine eingebaut. Manchmal taucht ein Dämon auf und will zu einem "Abschneider" einladen, der dann in einer Endlosschleife endet. Dann wiederum fragt ein Zen-Meister nach der Natur der Realität. Ersatzantworten der Betrachter führen zu neuen Fenstern mit neuen Fragen über Entfremdung und Kontakt in der heutigen Mediengesellschaft.

Es wird Passagen mit interaktivem Klang für zwei oder drei Spuren, Computeranimation, eingescante Reflexions-Bilder geben, die sich alle in vereinheitlichter Form vereinigen und für ein breites Publikum ebenso zugänglich sind, wie sie diese Kunstform weiter verbreiten werden.

Die Fantasien werden miteinander interagieren können, gefiltert durch die Persönlichkeit und das Gefühl des/der Spieler(s) für Zufall und Realität. Es wird erotisch und unterhaltend sein und letztlich eine befriedigende Erfahrung, bei der es keine Verlierer gibt. (6)

Mit dem Anwachsen der interaktiven Technologie wird auch ihr politischer Einfluß offenbar. Traditionelle Erzählungen, die eine Einleitung, eine Mitte und ein Ende aufweisen, werden neu strukturiert, ähnlich wie DNS-Moleküle neu strukturiert werden. Und tatsächlich kann die neue Darstellung des Lebens als Modell für ein gepflegtes Chaos dienen. In diesem Zusammenhang ist es vielleicht nicht uninteressant zu erwähnen, daß etliche Künstler derzeit das DNS/RNS-Modell in ihrer Arbeit verwenden. "Der Genetiker Susumo Ohno glaubt, daß er Gene dekodiert, um Musikkunst der westlichen Welt zu schaffen; so ähneln z. B. einige Teile der RNS einer Maus einer Nocturne von Chopin. William Burroughs glaubt, daß das Pawlowsche Prinzip zwischen Tonbandgeräten und genetischen Aufzeichnungsgeräten so gut funktioniert, daß psychoaktive DNS sich mit Chromoxiden verbündet, um Verschwörung und Widerstand zu organisieren."(7)

Es existiert eine ansehnliche Gruppe von Leuten, die erwarten, persönlich an Werten teilzuhaben, die ihr Leben bestimmen, die jene Mechanismen, die sie von der freien Wahl abhalten, selbst steuern wollen und die den Platz der Leere mit Wünschen und den Platz der Nostalgie mit emanzipatorischer Reflexion füllen wollen. Die transgressive Taktik reziproker Dialoge vertraut auf ein Gefühl übersteigter Interferenz. Eine statische Interaktion. Ein Paradoxon der doppelten Helix.

Ein großer Teil dieses Textes ist aus dem Buch "Art Video", erschienen bei Aperture Press, herausgegeben von Doug Hall und Sally Jo Feifer 1989, exzerpiert.

Anmerkungen

1 Roberta wurde während der Arbeit an ihr nie ausgestellt. Sie wurde erst sichtbar, als sie Geschichte war.

2 Roberta wurde 1978 bei der Krypta der Lucrezia Borgia in Ferrara (Italien) exorziert. Ihr Opfer-Zustand wurde zur Emanzipation umgewandelt.

3 Ähnliche Ideen wurden beispielsweise von Mitarbeitern des Media Lab am MIT vorgebracht.

4 Einige der Gedanken Leo Steinbergs zum Beispiel.

5 Vgl.: Roman Jakobson: "Child Language, Aphasia and Phonologica Universals", Den Haag, Mouton, in "Janua Linguarum 71", 1968, und "Studies on Child Language Aphasia" in "Janua Linguarum 114", Den Haag, Mouton, 1971.

6 Dieses Projekt wurde ursprünglich von Paula Levine, Starr Sutherland, Christine Tambly, Ann Marie Gard und mir konzipiert.

7 Kahn, Douglas: "A Better Parasite" in: Art & Text 31, Dezember—Februar 1989.