

Lynn Hershman Leeson

Civic Radar

ZKM | Museum für Neue Kunst
13. Dezember 2014 – 29. März 2015

ZKM | Museum of Contemporary Art
December 13, 2014 – March 29, 2015

Lynn Hershman Leeson is considered one of the world's first and most influential media artists. Over the past five decades she has made pioneering contributions to the fields of photography, video, film, performance and installation art, as well as interactive and new media art. This exhibition, put together in close collaboration with the artist, surveys the different phases of her work, showing alongside rare examples of her early work some of her latest efforts.

Hershman Leeson's career began in the early 1960s with performances and conceptual work. Her very first sculptures, installations and performances addressed themes that would later become characteristic of her oeuvre—for instance, the construction of identity, the role of women and minorities in society and the importance of the media as a tool to counter censorship and political suppression. As of the 1970s, the use of media enriches her range of content, focusing on the connection between individuals and technology, the relationship between the real and the virtual and the democratic potential of interactivity.

One of the best-known series of works by Lynn Hershman Leeson features a fictional figure, *Roberta Breitmore* (1973–1979). It was initially brought to life by the artist

Lynn Hershman Leeson gilt als eine der ersten und einflussreichsten Medienkünstlerinnen weltweit. In den vergangenen fünf Jahrzehnten hat sie in den Bereichen Fotografie, Video, Film, Performance, Installation und interaktiver sowie netzwerkbasierter Medienkunst wegweisende Werke geschaffen. Die in enger Zusammenarbeit mit der Künstlerin entstandene Ausstellung gibt einen Überblick über die verschiedenen Schaffensphasen von Hershman Leeson und präsentiert neben selten gezeigten Frühwerken auch ihre neuesten Produktionen.

Ihre Karriere begann Hershman Leeson in den frühen 1960er-Jahren mit performativen und konzeptuellen Arbeiten. Bereits in ihren ersten Skulpturen, Installationen und Performances manifestieren sich charakteristische Themen ihres künstlerischen Schaffens – etwa die Konstruktion von Identität, die Rolle von Frauen und Minderheiten in der Gesellschaft sowie die Bedeutung der Medien als Instrument gegen Zensur und politische Unterdrückung. Mit dem Einsatz von Medien erweitert die Künstlerin ab den 1970er-Jahren ihre inhaltlichen Schwerpunkte um das Verhältnis von Individuum und Technik, die Beziehung des Realen zum Virtuellen und das demokratische Potential von Interaktivität.

Eine der bekanntesten Werkreihen von Lynn Hershman Leeson wird von der Kunstfigur *Roberta Breitmore* (1973–1979) bestimmt.

Sie wurde zunächst von der Künstlerin, dann von anderen Frauen verkörpert. Die von Hershman/Breitmore konstruierten Erfahrungen sind in Objekten und Dokumenten festgehalten, welche die westliche Kultur reflektieren – zum Beispiel das Überwachungsbild. Mit der Figur *Breitmore* hat Hershman Leeson der Idee vervielfältigter Identität eine Form gegeben und die virtuelle Welt von Second Life um Jahrzehnte vorweggenommen.

Indem sie die Erfahrungen der medialen Avantgarde in Dokumentationen und Spielfilmen wie *Electronic Diaries* (1986 – 1998), *Conceiving Ada* (1997), *TeknoLust* (2002), *Strange Culture* (2007), *!W.A.R. Women Art Revolution* (2010) transformierte, war Hershman Leasons Arbeit wegweisend für viele VideoKünstlerInnen des 21. Jahrhunderts, die vom Kunstbetrieb nach Hollywood wechselten.

In ihre künstlerische Auseinandersetzung mit den Themen Geschlechtsidentität und Überwachung bezieht Hershman Leeson häufig auch die BetrachterInnen mit ein. In der Installation *Dante Hotel* (1973/1974), der Laser Videodisk-Arbeit *Lorna* (1979–1984) und dem Blickverfolgungskabinett *Room of One's Own* (1993) versetzt sie die BetrachterInnen in die Position von VoyeurInnen und eröffnet somit neue Perspektiven auf verschiedene Formen der Überwachung. In dem Film *TeknoLust* (2002, mit Tilda Swinton)

herself and then by other women. The experiences constructed by Hershman/Breitmore have been recorded in objects and documents that reflect Western culture—for example the image of surveillance. With her *Breitmore* figure Hershman Leeson shaped the idea of duplicated identity, anticipating the virtual world of Second Life by decades.

By transforming the experiences of avant-garde media into documentations and feature films such as *Electronic Diaries* (1986–1998), *Conceiving Ada* (1997), *TeknoLust* (2002), *Strange Culture* (2007), *!W.A.R. Women Art Revolution* (2010), Hershman Leeson's work was seminal for a large number of 21st century video artists who moved from engagement in cultural activities to Hollywood.

In her artistic research on sexual identity and surveillance Hershman Leasons also includes often the viewers. In her installation *Dante Hotel* (1973/1974), her laser video-disc work *Lorna* (1979–1984) and the peep show *Room of One's Own* (1993), Hershman Leeson puts the viewer in the role of a voyeur, thus opening up new perspectives on various forms of surveillance. In her film *TeknoLust* (2002, starring Tilda Swinton), she uses cyber identities and cloned beings to take her range of topics to a futurist level. In her latest work, Hershman Leeson not only includes current media of mass communication

such as smartphones, but also investigates very recent scientific developments from the fields of regenerative medicine and genetics research.

Hershman Leeson received a Bachelor of Science in Museum Administration and Art at Case Western Reserve University (Cleveland) and a Master of Arts in Art Criticism at San Francisco State University. From 1993 through 2004 she was Professor of Electronic Arts at the University of California (Davis). From 2004 through 2010 she held the Andrew D. White Chair at Cornell University (Ithaca). In 2007 the artist assumed charge of the San Francisco Art Institute's Film Department. Over the years, Hershman Leeson has received numerous awards, including the Siemens Medienkunst Preis (1995) and the Prix Ars Electronica (Golden Nica, 1995).

Peter Weibel, Andreas Beutin

wird der Themenkreis mit Cyber-Identitäten und geklonten Wesen auf eine futuristische Ebene übertragen. In ihren jüngsten Werken bezieht Hershman Leeson nicht nur aktuelle Massenkommunikationsmedien wie Smartphones mit ein, sondern untersucht auch jüngste wissenschaftliche Entwicklungen aus der regenerativen Medizin und der Genforschung.

Hershman Leeson erhielt einen Bachelor of Science in Museumsverwaltung und Kunst an der Case Western Reserve University (Cleveland) und einen Master of Arts in Kunstkritik an der San Francisco State University. Von 1993 bis 2004 war sie Professorin für Elektronische Künste an der University of California (Davis). 2004 bis 2010 hatte sie die Andrew D. White Professur an der Cornell University (Ithaca) inne. 2007 wurde die Künstlerin zur Vorsitzenden des Filmdepartments am San Francisco Art Institute ernannt. Hershman Leeson wurde im Laufe der Jahre mit zahlreichen Auszeichnungen gewürdigt, unter anderem dem Siemens Medienkunst Preis (1995) und dem Prix Ars Electronica (Goldene Nica, 1995).

Peter Weibel, Andreas Beutin

25 Windows: A Portrait/Project for Bonwit Teller

28. Oktober–2. November 1976 | Bonwit Teller Department Store,
New York | Dokumentation einer ortsspezifischen Installation

1976 stellte das New Yorker Traditionskaufhaus Bonwit Teller Lynn Hershman Leeson 25 Schaufenster für ein Kunstprojekt zur Verfügung. Mit Unterstützung der Clocktower Gallery, Alanna Heiss und der Schaufenstergestaltungsabteilung von Bonwit Teller verwandelte die Künstlerin die umfangreichen Präsentationsflächen in multimediale Installationen. Die von ihr gestalteten Fenster unterschieden sich insofern von der gewöhnlichen Präsentation, als sie nicht für die Waren des Kaufhauses warben. Sie wurden jedoch ausschließlich mit Material aus dem Fundus von Bonwit Teller eingerichtet. Einer Retrospektive vergleichbar, zeigten die Schaufenster Ausschnitte aus Hershman Leasons bisherigem Schaffen. In Schaufenster 23 wurde beispielsweise das Zimmer aus dem Chelsea Hotel aus *Forming a Sculpture Drama in Manhattan* (1974) mit einem Bett, der Original-Tapete und einer Schaufensterpuppe nachgestellt. Andere Installationen nahmen Ideen aus *Lady Luck* (1975) oder *Roberta Breitmore* (1973–1979) mit Hilfe von Filmen, Hologrammen, Zeichnungen, Objekten und SchauspielerInnen wieder auf. Verbindendes Thema zwischen den einzelnen Fenstern war der Wandel der Zeit. Einige Installationen standen für die Vergangenheit, andere waren auf die Gegenwart oder die Zukunft ausgerichtet. Die Gewaltszenen in mehreren Schaufenstern belegen, dass die Künstlerin in ihrem Porträt der Stadt New York auch die dunklen Seiten der Gesellschaft berücksichtigte.

October 28–November 2, 1976 | Bonwit Teller
Department Store, New York | Documentation
of a site-specific installation

In 1976, the long-established New York department store Bonwit Teller offered Lynn Hershman Leeson 25 display windows for an art project. With support from the Clocktower Gallery, Alanna Heiss and the Bonwit Teller window display department, the artist transformed the extensive presentation spaces into multimedia installations. The windows she designed differed from the normal display insofar as she did not advertise goods from the department store. However she did use exclusively Bonwit Teller materials in her arrangements. Comparable to a retrospective, the display windows showed excerpts from Hershman Leeson's previous work. In window 23 for example, she recreated the room from the Chelsea Hotel from *Forming a Sculpture Drama in Manhattan* (1974), with a bed, the original wallpaper and a mannequin. For other installations she returned to ideas from *Lady Luck* (1975) or *Roberta Breitmore* (1973–1979) with the help of films, holograms, drawings, objects and actors. The theme linking the individual windows was changing times. Some installations stood for the past; others were oriented on the present or future. The scenes of violence in several display windows demonstrate that in her portrait of the city of New York, the artist also took into account the dark sides of society.

Agent Ruby

1998–2002 | Interaktive, netzwerkbasierte Installation mit Computer, Text und Archivmaterial

2002 präsentierte Lynn Hershman Leeson das Onlineprojekt *Agent Ruby*, eine Web-Applikation, die in Form eines Chats mit ihren Usern kommuniziert. Ruby bezieht ihren Namen von einem der Charaktere aus Hershman Leasons Film *TeknoLust* (2002) und setzt damit die Serie der fiktionalen weiblichen Charaktere im Werk der Künstlerin fort. Die BesucherInnen treten einer Website entgegen, durch die sie mit Ruby – der Andeutung eines weiblichen Gesichts, das zwinkert und die Augen und Lippen bewegt – Kontakt aufnehmen können. Bereits bei der ersten Begegnung mit *Agent Ruby* wird offensichtlich, dass Hershman Leeson die innovative Technologie zur Untersuchung dessen nutzt, was immer schon im Zentrum

1998–2002 | Interactive, network-based installation with computer, text and archival material

In 2002, Lynn Hershman Leeson presented the online project *Agent Ruby*, a Web application that communicates with its users via chatting. Ruby takes her name from one of the characters in Hershman Leeson's film *TeknoLust* (2002) and as such continues on the series of fictional female characters in the artist's work. Visitors encounter a Website through which they can contact Ruby—the suggestion of a female face that winks and moves its eyes and lips. Even from the first encounter with *Agent Ruby* it is obvious that Hershman Leeson is using the innovative technology to examine that which was always the focal point of her artistic practice, namely identity and interaction. The piece addresses the possibility of communication between virtual beings and real users, but at the same time also demonstrates the limits of the new technologies: Ruby often answers that she requires a better algorithm to respond to the question posed. Alongside the web agent, Hershman Leeson provides excerpts from the extensive archive material on the conversations Ruby has had with her users over the past twelve years. Between analog and digital presentation, *Agent Ruby* generates a dynamic relationship between human and computer, the real and virtual space, the fictionality of cyberspace and the human need for communication.

ihrer Praxis stand: Identität und Interaktion. Das Werk befragt die Möglichkeit der Kommunikation virtueller Wesen mit realen BenutzerInnen, zeigt gleichzeitig aber auch die Grenzen der neuen Technologien auf: Oftmals antwortet Ruby, sie benötigt einen besseren Algorithmus, um auf die Frage reagieren zu können. In der Ausstellung stellt Hershman Leeson neben der Web-Agentin Ausschnitte des umfangreichen Archivmaterials zu den Konversationen zur Verfügung, die Ruby im Laufe der letzten zwölf Jahre mit ihren Usern geführt hat. Zwischen analoger und digitaler Präsentation generiert *Agent Ruby* ein Spannungsverhältnis zwischen Mensch und Computer, realem und virtuellem Raum, der Fiktionalität des Cyberspace sowie dem menschlichen Mitteilungsbedürfnis.

America's Finest

6

1990–1994 | Interaktive Installation mit Videokamera und Gewehr

Mit *America's Finest* entwickelte Lynn Hershman Leeson Anfang der 1990er-Jahre ein interaktives Medienkunstwerk, dessen zentrales Objekt aus einem M16 Gewehr besteht. Das Werk thematisiert die Gewalt von Waffen und deren Überführung in die Medien. Der Blick durch die Zielvorrichtung der M16 – das Gewehrmodell, das die US-Armee im Korea-, Vietnam- und Golfkrieg einsetzte – zeigt den Ausstellungsraum überlagert von Video-Aufnahmen mit Kriegsszenen. Die Künstlerin bezieht sich mit der Arbeit auf Étienne-Jules Mareys historisches Kameragewehr von 1882, bei dem die Gewehrkugeln durch eine Filmrolle ersetzt worden sind. Hershman Leeson geht noch einen Schritt weiter, indem sie eine über Sensoren gesteuerte Kamera Videobilder der BesucherInnen ins Visier der M16 projiziert lässt. Die BesucherInnen finden sich damit selbst in dem von ihnen gewählten Schussfeld – und in einer paradoxen Zwangssituation, in der sie weder eindeutig als Täter noch als Opfer klassifiziert werden können. Aus der latenten Gewalt durch Identitätspolitik und Überwachungstechnologien, die das Werk Hershman Leasons durchziehen, wird in *America's Finest* explizite Gewalt. Wenngleich Fiktion und Wirklichkeit sich überlagern, sehen sich die BesucherInnen mit der Realität der eigenen medialen Eingriffe konfrontiert.

1990–1994 | Interactive installation with video camera and gun

With *America's Finest*, Lynn Hershman Leeson developed an interactive media artwork in the early 1990s centering on an M16 rifle. The work addresses the violence of weapons and how it is portrayed in the media. The view through the sighting device of the M16—the rifle used by the US Army in the Korean, Vietnam and Gulf wars—shows the exhibition space overlaid with video recordings of war scenes. The artist here references Étienne-Jules Marey's historic chronophotographic gun of 1882, in which he replaced the bullets with a film roll. Hershman Leeson goes a step further, projecting video images of visitors taken by a sensor-controlled camera into the sight of the M16. As such, visitors find themselves in the field of fire they have chosen—and in a paradoxical predicament in which they can be clearly classified neither as perpetrators nor as victims. In *America's Finest*, the latent violence through identity politics and surveillance technologies that pervade Hershman Leeson's oeuvre becomes explicit violence. Although fiction and reality overlap, visitors are confronted with the reality of their own media interventions.

Breathing Machines

1966/1967 | Wachsporträts mit Perücken, Sensoren und Ton

In ihren Anfangsjahren als Künstlerin hat Lynn Hershman Leeson zunächst skulpturale Werke geschaffen, die ihre Suche nach neuen Ausdrucksmöglichkeiten in der Kunst verdeutlichen. Für die Serie der *Breathing Machines* hat sie ihr eigenes Gesicht mit Wachs abgeformt und diese plastischen Selbstporträts mit Haaren ausgestattet. Als politisches Zeichen hat Hershman Leeson die Wachsmasken teilweise schwarz eingefärbt, um ihre Solidarität mit der damaligen Bürgerrechtsbewegung und deren Forderung nach einer Gleichberechtigung von farbigen Bürgern zu bekunden. Die authentischen Gesichtsmasken waren darüber hinaus mit Sound ausgestattet. Hierfür hat Hershman Leeson ihre eigenen

1966/1967 | Sensor-based wax portraits with wigs and sound

In her early years as an artist, Lynn Hershman Leeson produced sculptural works that illustrate her search for new forms of expression in art. For the *Breathing Machines* series, she made a wax mold of her own face and added hair to the sculptural self-portraits. As a political gesture Hershman Leeson partly painted the wax masks black to express her solidarity with the Civil Rights Movement of the time and its call for equal rights for African-American citizens. Moreover, the authentic masks featured sound. Hershman Leeson recorded the sound of her own breathing and inserted the audio tapes into tape recorders underneath the masks in the base. With the mold of her face and the sounds of her breathing, the artist simulates a liveliness, and with this kind of sound sculptures expanded the established concept of art at the time. Back then, the *Breathing Machines* were so novel and extraordinary that similar sound-producing works by Hershman Leeson were removed from an exhibition based on the argument that sound does not belong in an art museum.

Atemgeräusche aufgenommen und die bespielten Tonbänder in Kassettenrekordern unterhalb der Masken im Sockel eingebaut. Die Künstlerin simuliert mit dem Abdruck ihres Gesichts sowie ihren Atemgeräuschen eine Lebendigkeit und erweitert mit dieser Art Klang-Skulpturen den damals etablierten Kunstbegriff. Die *Breathing Machines* waren so neuartig und ungewöhnlich zu der Zeit, dass man ähnliche Arbeiten Hershman Leasons, die Geräusche produzierten, mit dem Argument aus einer Ausstellung entfernt hat, dass Klang nicht in ein Kunstmuseum gehöre.

Conceiving Ada

1997 | 35-mm-Film (digitalisiert), Farbe, Ton, 84:54 min |
Installation mit Bluebox-Szenario, Dokumentationsmaterial zum Film

Mit *Conceiving Ada* setzt Lynn Hershman Leeson der historischen Persönlichkeit Augusta Ada Byron King, Countess of Lovelace, ein filmisches Denkmal. Die Herzogin, besser bekannt als Ada Lovelace, war eine britische Mathematikerin und gilt heute als Urheberin des ersten Computerprogramms überhaupt. Für die Analytical Engine – eine mechanische Rechenmaschine von Charles Babbage – schrieb sie den ersten Algorithmus und legte damit den Grundstein für das Konzept der Programmiersprache. In Hershman Leasons Spielfilm findet die in unserer Gegenwart lebende Programmiererin Emmy Coer einen Weg, mit Ada Lovelace in der Vergangenheit zu kommunizieren. Coer hat Pläne, ihr Vorbild Lovelace durch Gentechnik wieder zum Leben zu erwecken. Die von Tilda Swinton verkörperte Countess of Lovelace wird in dem Spielfilm als visionäre Pionierin dargestellt, deren Ideen durch gesellschaftliche Umstände und rigide Rollenbilder in die Schranken gewiesen werden. Hershman Leeson thematisiert die Diskriminierung von Frauen und ihre Marginalisierung in den Wissenschaften. Gleichzeitig schafft sie eine Hommage an eine historisch bedeutende Frau und ehrt sie in der Form eines Science-Fiction-Films. Die BesucherInnen des ZKM haben die Möglichkeit, die Entstehung des Films anhand von Konzepten und einem Bluebox-Szenario nachzuvollziehen, das den für den Film entworfenen Kulissen nachgebildet ist.

1997 | 35 mm film (digitized), color, sound, 84:54 min | Installation with bluebox scenario, documentation material of the film

Conceiving Ada is Lynn Hershman Leeson's cinematic monument to the historical figure of Augusta Ada Byron King, Countess of Lovelace. The Countess, better known as Ada Lovelace, was a British mathematician and today is considered the writer of the very first computer program. She wrote the first algorithm for the Analytical Engine—a mechanical computing machine by Charles Babbage—thus laying the foundation for the concept of programming language. In Hershman Leeson's feature film, programmer Emmy Coer, who lives in the present day, finds a way of communicating with Ada Lovelace in the past. Coer plans to use genetic engineering to resurrect her role model Lovelace. In the film the Countess of Lovelace, played by Tilda Swinton, is portrayed as a visionary pioneer whose ideas are stifled by social norms and rigid gender roles. Hershman Leeson addresses the discrimination of women and their marginalization in the sciences. At the same time, she creates a tribute to an historically important woman and honors her in the form of a science-fiction film. Visitors of ZKM have the possibility to follow the making of the film with the help of diverse concepts and a bluebox scenario that replicates the virtual sets invented for the film.

Cyborg Series

seit den 1970er-Jahren | Zeichnungen, Collagen, Fotografien, Digitaldrucke, Video

Das Verhältnis zwischen Mensch und Technik gehört zu den Themen, die Lynn Hershman Leeson in ihrem Werk seit den 1970er-Jahren kontinuierlich verfolgt. In der *Cyborg Series* beschäftigt sie sich mit Lebewesen, die künstliche Bestandteile in sich tragen, sogenannten „cybernetic organisms“, kurz „cyborgs“. Die Arbeiten der Werkserie zeigen Menschen, deren Körper durch computerbasierte Technologien verändert wurden. Einige Cyborgs haben statt Körperteilen maschinelle Elemente, andere implantierte Computerchips, die Identitätsnummern oder andere Symbole auf ihren Gesichtern erscheinen lassen. Insbesondere mit den Zahlencodes verweist Hershman Leeson auf die Identitätsproblematik sowie die Überwachungsge-

Since the 1970s | Drawings, collages, photographs, digital prints, video

The relationship between humans and technology is among the themes that Lynn Hershman Leeson has been continually exploring in her work since the 1970s. In her *Cyborg Series* she concerns herself with living creatures that have artificial components, so-called “cybernetic organisms”, or “cyborgs” for short. The pieces in the series show people whose bodies have been changed by computer-based technologies. Some cyborgs have mechanical elements in place of body parts, others implanted computer chips that show identity numbers or other symbols on their faces. Particularly with the number codes Hershman Leeson references the problem of identity and danger of surveillance that can result from controlling people with computer-generated systems. By placing the mostly female cyborgs in an alluring setting, at the same time the artist demonstrates her knowledge of the power of attraction that technological achievements exert on humans. She employs various techniques when presenting the cyborgs. Whereas she created the photographs from the series *Phantom Limbs* (from 1985) using a collage technique with scissors and razor blade, she produced the later digital prints entirely on computer. Her work on cyborgs also encompasses several drawings and the short film *Seduction of a Cyborg* (1994), which shines a light on the ambivalence of technological possibilities using the example of a female cyborg.

fahr, die aus der Steuerung des Menschen durch computergenerierte Systeme resultieren kann. Indem sie die zumeist weiblichen Cyborgs verführerisch inszeniert, zeigt die Künstlerin zugleich ihr Wissen um die Anziehungskraft, welche die technischen Errungenschaften auf den Menschen ausüben. Bei der Darstellung der Cyborgs kommen verschiedene Techniken zum Einsatz. Während die Fotografien aus der Serie der *Phantom Limbs* (ab 1985) in einem Collageverfahren mit Schere und Rasierklinge entstanden sind, wurden die jüngeren Digitaldrucke vollständig am Computer hergestellt. Zum Themenkomplex der Cyborgs gehört neben einigen Zeichnungen auch der Kurzfilm *Seduction of a Cyborg* (1994), der die Ambivalenz der technischen Möglichkeiten am Beispiel eines weiblichen Cyborgs beleuchtet.

20. November 1973 – 31. August 1974 | Dante Hotel, San Francisco |
Dokumentation einer ortsspezifischen Installation

Für ihr Projekt *The Dante Hotel* hat Lynn Hershman Leeson für mehrere Monate in der gleichnamigen Unterkunft in San Francisco ein Zimmer angemietet, dieses mit Material aus der Umgebung hergerichtet und zwei lebensgroße Puppen in das Bett gelegt. Die beiden Figuren hatten Köpfe aus Wachs, die von Hershman Leasons eigenem Gesicht abgeformt waren: Einer der Köpfe war weiß, der andere – als Zeichen gegen Rassismus – schwarz eingefärbt. Lebendigkeit wurde durch Atemgeräusche vom Tonband simuliert. Die BesucherInnen, die durch Zeitungsanzeigen auf die „Ausstellung“ in dem heruntergekommenen Hotel Dante hingewiesen wurden, durften das 24-Stunden zugängliche Hotelzimmer jederzeit betreten. An der Rezeption konnten sie sich die Schlüssel aushändigen lassen, um sich das inszenierte Zimmer mit den beiden schlafenden Frauenfiguren und zahlreichen anderen Utensilien aus der Nachbarschaft des Hotels anzusehen. *The Dante Hotel* hat mehrere Monate weitgehend unbeschadet bestanden, bis eines Nachts ein alkoholisierter Besucher die Polizei rief. Von einem Verbrechen ausgehend, konfiszierte die Polizei sämtliche Objekte inklusive der beiden Puppen und bewahrt sie bis heute in einer Asservatenkammer in San Francisco auf. Zeitgleich zu Hershman Leeson mietete auch Eleanor Coppola ein Zimmer im Hotel Dante. Der von Coppola gestaltete Raum wurde eine Woche lang von Coppolas Bekannten Tony Dingman bewohnt und konnte im Gegensatz zu Hershman Leasons Zimmer nur in diesem Zeitraum besichtigt werden.

November 20, 1973 – August 31, 1974 |
Dante Hotel, San Francisco | Documentation
of a site-specific installation

For *The Dante Hotel* project, Lynn Hershman Leeson rented a room for several months in the eponymous establishment in San Francisco, arranged it with material of that neighborhood and put two life-sized dolls in the bed. The two figures had wax heads molded from Hershman Leeson's own face. One of the heads was painted white, the other black—as a statement against racism. Breathing sounds from an audio tape simulated their being alive. Visitors, alerted to the “exhibition” in the run-down Dante Hotel via newspaper ads, were able to enter the room, open around the clock, at any time. They could get the key at the reception and go to view the staged room with the two sleeping female figures and numerous other utensils from the hotel's surroundings. *The Dante Hotel* survived several months largely unscathed, until one night a drunk visitor called the police. Assuming a crime, the police confiscated all the objects, including the two dolls, and has them locked away in San Francisco to this day. At the same time as Hershman Leeson, Eleanor Coppola also rented a room at the Dante Hotel. The space designed by Coppola was occupied by Coppola's friend Tony Dingman for one week and, unlike Hershman Leeson's room, was only able to be viewed during that time.

1984 | Interaktive Installation mit Touchscreen und Videodisk

Bereits in den 1980er-Jahren hat Lynn Hershman Leeson mit dem Werk *Deep Contact* Touchscreen und Videodisk zu einem interaktiven künstlerischen Medium verbunden. Das System registriert die Anwesenheit von BesucherInnen mittels einer kleinen Überwachungskamera. Die Figur der Marion klopft von innen an den Touchscreen und fordert die BesucherInnen auf, den Bildschirm – und damit sie – zu berühren. Je nachdem, welches Körperteil berührt wird, entfalten sich verschiedene erotische Abenteuer. So verführt Lynn Hershman Leeson die BesucherInnen, den flachen Bildschirm zu verlassen und Marion in eine komplexe virtuelle Welt zu folgen. Sie werden hierdurch nicht einfach zu VoyeurInnen, sondern zu AkteurInnen innerhalb einer sexuellen Fantasie in der virtuellen Welt.

1984 | Interactive installation with touchscreen and videodisc

As early as the 1980s, Lynn Hershman Leeson fused the touchscreen and videodisc into an interactive artistic medium with the piece *Deep Contact*. The system registers the presence of visitors by means of a small surveillance camera. The character of Marion knocks at the touchscreen from inside to encourage visitors to touch the screen—and therefore her. Various erotic adventures unfold depending on which body part they touch. As such Lynn Hershman Leeson lures visitors into leaving the flatscreen and follow Marion into a complex virtual world. In so doing they do not simply become voyeurs, but actors within a sexual fantasy in the virtual world. Thirty years later, intimacy and technology have become increasingly interlaced in the real world as well. In line with this technological progress, the artist has now updated the piece, which is presented here on DVD and with a contemporary touchscreen.

Dreißig Jahre später haben sich Intimität und Technologie auch in der realen Welt zunehmend verschränkt. Im Sinne dieses technologischen Fortschritts wurde die Arbeit inzwischen aktualisiert und wird mittels einer DVD und mit einem zeitgemäßen Touchscreen präsentiert.

2004 | Interaktive, netzwerkbasierte Installation

DiNA ist eine interaktive Web-Applikation, die den Anschein von Intelligenz und sozialem Verhalten erweckt und als weiblicher Charakter auftritt. Den BesucherInnen erscheint *DiNA* in Form eines Frauengesichts, das Fragen aller Art annimmt und beantwortet. Die Software, auf der die Installation basiert, macht sich Techniken zu Nutze, die für Suchmaschinen verwendet werden. So generiert *DiNA* die Antworten auf die Fragen der NutzerInnen, indem sie das Internet strukturiert und weitgehend automatisiert durchsucht. Eine eingebaute Stimmerkennungssoftware ermöglicht es *DiNA*, ihr jeweiliges Gegenüber wiederzuerkennen und auf dessen Äußerungen individuell einzugehen. Die ersten Konzepte zu *DiNA* gehen auf das Jahr 1993 zurück, realisiert wurde die Installation jedoch erst im Jahr 2004 – nach *Agent Ruby* (1998–2002), einer vergleichbaren Webapplikation mit einem fiktiven weiblichem Charakter. Anlässlich der amerikanischen Präsidentschaftswahlen von 2004 trat *DiNA* mit dem Wahlspruch „Artificial intelligence is better than no intelligence“ an die Öffentlichkeit und stellte sich so für das Amt der „Telepräsidentin“ zur Wahl. Ihr Wahlprogramm war während der Wahlperiode auf der Website www.vote4dina.com einsehbar. Die Website existiert heute nicht mehr, *DiNA* diskutiert aber nach wie vor mit den BesucherInnen über das aktuelle Geschehen in der Welt.

2004 | Interactive, network-based installation

DiNA is an interactive web application appearing as a female character that gives the impression of intelligence and social behavior. To visitors, *DiNA* presents herself in the shape of a woman's face ready to answer all kinds of questions. The installation's software is based on the techniques employed by search engines. It enables *DiNA* to generate answers to user questions by searching the Internet in a structured and automated manner. A built-in voice recognition software enables her to recognize her counterpart and respond to them individually. The first concepts for *DiNA* date back to the year 1993, but the installation has only been realized in 2004 –after *Agent Ruby* (1998–2002), a comparable web application with a fictional female character. On the occasion of the 2004 presidential elections in the USA, *DiNA* went public with the slogan “Artificial intelligence is better than no intelligence” and ran for the office of “Tele-President”. During the election campaign, her manifesto was available on the website www.vote4dina.com. This site no longer exists, but *DiNA* still discusses with visitors about current events in the world.

The Dollie Clones

Tillie, the Telerobotic Doll, CybeRoberta

1995–1998 | Interaktive, netzwerkbasierte Installation mit Puppen, Webcams, Videokameras

Mitte der 1990er-Jahre ließ sich Lynn Hershman Leeson von dem geklonten Schaf Dolly dazu inspirieren, zwei identisch programmierte Roboter-Puppen mit Netzwerkverbindung zu schaffen. Beide Puppen lassen sich während ihrer Präsentation im Museum über das Internet steuern. *Tillie, the Telerobotic Doll* hat im linken Auge eine Videokamera, die den Ausstellungsraum mit den BesucherInnen filmt. Die farbigen Aufnahmen sind in Echtzeit auf einem Monitor neben der Puppe zu sehen und werden mittels einer Webcam in ihrem rechten Auge in Schwarz-Weiß ins Internet übertragen. Bei *CybeRoberta* erfolgt die Filmaufnahme und -übertragung durch ein einziges Kameraauge. Durch einen Klick auf der Webseite las-

1995–1998 | Interactive, network-based installation with dolls, webcams, videocameras

In the mid-1990s, Lynn Hershman Leeson drew inspiration from the cloned sheep Dolly to create two identically programmed and network-connected robotic dolls. Both dolls can be controlled via the Internet during their museum presentation. *Tillie, the Telerobotic Doll* has a video camera in her left eye, which films the exhibition space and its visitors. The color recordings can be viewed in real time on a monitor next to the doll and are uploaded onto the Internet in black and white by means of a webcam in her right eye. *CybeRoberta* has a single camera eye that films and transmits the goings-on. By clicking on the website you can turn the dolls' heads 180°, changing their field of vision. With the interactive element on the Internet and observation in the museum, the artist offers visitors the opportunity to take two different perspectives in a surveillance system: The person controlling the gaze of one of the dolls becomes a voyeur, and anyone standing in front of them the thing being watched. Alongside questions of surveillance, the dolls address the problem of identity in the age of clones and media surrogates on the Internet. *CybeRoberta* wears the same clothes as *Roberta Breitmöre* (1973–1979) and as such can be seen not only as a clone of *Tillie*, but also as the doppelgänger of Hershman Leeson's fictional persona. At joint presentations the dolls are programmed to copy the recordings of their counterpart and consequently fuse together in their identity.

sen sich die Köpfe der Puppen um 180° drehen, sodass sich ihr Sichtfeld verändert. Mit dem Interaktionsangebot im Internet und der Betrachtung im Museum bietet die Künstlerin den BesucherInnen die Möglichkeit, zwei verschiedene Perspektiven in einem Überwachungssystem einzunehmen: Wer den Blick einer der Puppen lenkt, wird zur VoyeurIn, wer davorsteht, zum beobachteten Gegenstand. Neben Fragen der Überwachung thematisieren die Puppen auch die Identitätsproblematik im Zeitalter von Klonen und medialen Stellvertretern im Internet. *CybeRoberta* trägt die gleichen Kleider wie *Roberta Breitmöre* (1973–1979) und kann daher nicht nur als Klon von *Tillie*, sondern auch als Doppelgängerin von Hershman Leeson's Kunstfigur betrachtet werden. Bei gemeinsamen Präsentationen sind die Puppen so programmiert, dass sie die Aufnahmen ihres Gegenparts kopieren und infolgedessen in ihrer Identität miteinander verschmelzen.

Dream Weekend: A Project for Australia

16.–18. September 1977 | Burwood Highway, Vermont South, Australien |
Dokumentation einer ortsspezifischen Installation

Anlässlich einer Ausstellung ihrer Werke in der Ewing & George Patio Galleries und der Monash University Gallery realisierte Lynn Hershman Leeson 1977 ein dreitägiges Kunstprojekt in einem Vorort von Melbourne. *Dream Week: A Project for Australia* thematisierte den australischen Traum von einem ruhigen Vorstadtleben in Form von ortsspezifischen Installationen. Die Künstlerin hatte drei Häuser einer Mustersiedlung ausgewählt, um den Kontrast zwischen der Vorstellung und der Realität des Alltags jenseits der Großstadt offenzulegen. Die Häuser verkörperten verschiedene Etappen in der psychischen Erfahrung des Vorstadtlebens und wurden nacheinander zugänglich gemacht. Das am ersten Projekttag geöffnete Haus veranschaulichte den ungetrübten Traum des Neuzugezogenen. Im Haus des zweiten Tags lag der Fokus auf der Isolation, die nach einiger Zeit im Vorort empfunden wird. Das für den dritten Tag bestimmte Haus stand für die Aufgabe des Traums zugunsten der Auseinandersetzung mit alternativen Lebensmodellen. In jedem Haus waren Interviews mit VorstadtbewohnerInnen einsehbar, aus denen ihre Bedürfnisse und Sehnsüchte hervorgehen. Eine begleitete Bustour durch verschiedene Vororte bot den BesucherInnen weitere Einblicke in das Leben außerhalb der Innenstadt. Dabei waren nicht nur die SiedlungsbewohnerInnen Opfer eines voyeuristischen Blicks, sondern auch die Kunstinteressierten selbst: Ihr Verhalten in den Musterhäusern wurde mittels Videokameras aufgezeichnet und auf einem Monitor von außen nachvollziehbar gemacht.

September 16–18, 1977 | Burwood Highway,
Vermont South, Australia | Documentation
of a site-specific installation

On the occasion of an exhibition of her work at the Ewing & George Patio Galleries and Monash University Gallery in 1977, Lynn Hershman Leeson realized a three-day art project in a suburb of Melbourne. *Dream Week: A Project for Australia* addressed the Australian dream of a quiet suburban life in the form of site-specific installations. The artist selected three houses from a model residential development to highlight the contrast between the idea and the reality of everyday life outside the big city. The houses embodied different stages in the psychological experience of suburban life and were opened in succession. The house opened on the first day of the project illustrated the perfect dream of the newcomer. In the house opened on the second day the focus was on the isolation felt after some time living in suburbia. The house designated for the third day stood for the dream's role fostering the exploration of alternative lifestyles. In each house interviews with suburban residents were shown in which their needs and longings emerged. An accompanied bus tour of various suburbs offered visitors further insights into life outside the city. Here, not only estate residents were the subject of a voyeuristic gaze, but also the visitors themselves: Their behavior in the model houses was filmed by video cameras and screened on a monitor outside.

Duchamp, C'est la Vie

1980–1982 | Collage, Video, Konzepte

Marcel Duchamp gilt weithin als Begründer der Zufallsästhetik. Mit einer Umdeutung des metrischen Systems auf Grundlage eines Zufallsexperiments wies er Künstlern wie John Cage und Nam June Paik den Weg. Außerdem experimentierte er in den 1920er-Jahren mit optischen Illusionen auf bewegten Drehscheiben. Als Pionierin der Videodisk hat Lynn Hershman es sich zum Auftrag gemacht, die Zufallsästhetik mit dem rotierenden Speichermedium der 1980er-Jahre zusammen zu bringen. Die Interaktivität der Videodisk sollte es BesucherInnen ermöglichen, sich selbst durch das Videomaterial zu navigieren, es zu stoppen, vor- und zurück zu spulen und so Bilder und Informationen über Duchamps Leben,

Werk und Wirkung abzurufen. Allerdings fiel dieser kontrollierte Zufall schon bald mehreren unglücklichen Zufällen zum Opfer, weshalb das Projekt nie vollständig realisiert werden konnte. Zusammen mit Entwürfen der Künstlerin bleibt das Videoband *The Making of the Rough and (Very) Incomplete Pilot for the Videodisc on the Life and Work of Marcel Duchamp According to Murphy's Law* (1982).

1980–1982 | Collage, video, concepts

Marcel Duchamp is widely considered the founder of the aesthetics of chance. By reinterpreting the metric system on the basis of a random experiment he blazed a trail for artists such as John Cage and Nam June Paik. Moreover, he experimented with optical illusions on moving turntables already in the 1920s. As a pioneer of the videodisc, Lynn Hershman Leeson sought to bring together the aesthetics of chance and the rotating storage medium of the 1980s. The interactivity of the videodisc was to enable visitors to navigate their way through the video material, to stop it, rewind or fast-forward it and in so doing view images and information on Duchamp's life, work and impact. However, this controlled chance soon fell victim to several unfortunate coincidences, and the project could never be entirely realized. Together with designs by the artist, the video tape *The Making of the Rough and (Very) Incomplete Pilot for the Videodisc on the Life and Work of Marcel Duchamp According to Murphy's Law* (1982) survives.

1979 – 1983 | Dokumentation von ortsspezifischen
Filmprojektionen und Performances

Ende der 1970er-Jahre setzte sich Lynn Hershman Leeson wiederholt mit dem Thema Feuer auseinander. In privaten und öffentlichen Gebäuden in San Francisco, Portland und New York simulierte sie mit Hilfe von Filmprojektionen, Nebelmaschinen und Performances über mehrere Stunden Brände, die nicht selten für real gehalten wurden. Die erste Arbeit der Serie, *Two Stories Building*, wurde am 9. November 1979 in der San Francisco Art Academy realisiert. Während zwölf Projektoren 16-mm-Filme in die Fensteröffnungen des Hauses projizierten und Nebelmaschinen Rauch produzierten, „retteten“ sich zwei TänzerInnen aus dem vermeintlich brennenden Gebäude. In der Filmprojektion für das Portland Center for the Visual Arts, realisiert am 28. Januar 1980 unter dem Titel *One Story Building*, wurde die Geschichte des Feuerausbruchs miterzählt. Während einer Umräumung ließ eine von zwei Figuren in dem projizierten Film eine Zigarette fallen, die das Gebäude scheinbar in Brand steckte und eine Wasserlöschung veranlasste. Bei dem *Fire Sale*, der am 5. Mai 1980 im Wohnhaus der Künstlerin in San Francisco stattfand, konnten während der Filmprojektion Gegenstände aus dem Besitz Hershman Leasons erworben werden. Für *Chain Reaction: An Environmental „Light“ Opera for Fog, Film and Recombinant News* (1./2. Oktober 1983, Lincoln Center, New York) entwickelte die Künstlerin sechs Geschichten um ein Missgeschick mit giftigen Chemikalien, die als Fassaden-Projektion und Live-Performance aufgeführt wurden.

1979 – 1983 | Documentation of site-specific
film projections and performances

In the late 1970s, Lynn Hershman Leeson repeatedly explored the topic of fire. In private and public buildings in San Francisco, Portland and New York she simulated fires over several hours with the help of film projections, fog machines and performances, and in a number of cases people thought they were real. The first work in the series, *Two Stories Building*, was realized on November, 9, 1979 in the San Francisco Art Academy. While 12 projectors projected 16mm films into the window openings of the building and fog machines produced smoke, two dancers “escaped” the supposedly burning building. In the film projection for the Portland Center for the Visual Arts, realized on January, 1, 1980 under the title *One Story Building*, the story of how the fire started was also told. While embracing, one of two figures in the projected film dropped a cigarette, which allegedly set the building on fire and caused the sprinklers to come on and quench the flames. In *Fire Sale*, which took place on May, 5, 1980 in the artist’s apartment block in San Francisco, onlookers could acquire items owned by Hershman Leeson during the film projection. For *Chain Reaction: An Environmental “Light” Opera for Fog, Film and Recombinant News* (October, 1/2, 1983, Lincoln Center, New York) the artist developed six stories revolving around a mishap with poisonous chemicals that were played out as a façade projection and live performance.

The Floating Museum

1974–1978 | USA, Italien und Frankreich | Dokumentation einer Organisation und ihrer Kunstprojekte

1974 gründete Lynn Hershman Leeson mit dem *Floating Museum* eine Organisation zur Unterstützung von Kunstprojekten außerhalb von etablierten Kunstinstitutionen. Die Förderung galt künstlerischen Arbeiten für den öffentlichen Raum sowie Werken, die neue Praktiken in die Kunst einführten, etwa Performances, Videos oder Comics. Die Leitung des *Floating Museum* oblag der Künstlerin, die finanziellen Mittel setzten sich aus Spenden und Mitgliedsbeiträgen zusammen. Im Gegensatz zu einem konventionellen Museum hatte das *Floating Museum* keinen festen Standort und festangestelltes Personal. Zu den Aufgaben der Organisation gehörten die Erstattung von Materialkosten, die Zahlung von Künstlerhonoraren,

1974–1978 | USA, Italy and France |
Documentation of a organization and its
art projects

In 1974 Lynn Hershman Leeson founded *The Floating Museum*, an organization supporting art projects outside established art institutions. It supported artistic works for the public space as well as works that introduced new practices in art, such as performances, videos or comics. *The Floating Museum* was headed by the artist, while funds came from donations and membership fees. In contrast to a conventional museum, *The Floating Museum* had no fixed address or permanent staff. The organization's tasks included reimbursing material costs, paying artists' fees, obtaining permits for the use of public space and announcing the works it supported in the press. In 1975 and 1976, the projects focused on the San Francisco Bay Area; in the later years *The Floating Museum* was internationally active. Among the best-known pieces realized with support from *The Floating Museum* is a wall painting realized from 1974 to 1976 by prisoners of San Quentin State Prison. For the innovative project *Global Space Invasion*, American artists were sent all over the world in 1977 to create site-specific artworks. The exhibition *(H)errata* exclusively featured works by female artists – a first in the male-dominated art business in 1970s California.

die Einholung von Genehmigungen für die Nutzung öffentlicher Räume und die Ankündigung der geförderten Werke in der Presse. 1975 und 1976 konzentrierten sich die Projekte auf die San Francisco Bay Area, in den späteren Jahren agierte das *Floating Museum* weltweit. Zu den bekanntesten Werken, die mit Unterstützung des *Floating Museum* realisiert wurden, gehört ein Wandgemälde, das von 1974 bis 1976 von den Häftlingen des San Quentin State Prison angefertigt wurde. Für das innovative Projekt *Global Space Invasion* wurden 1977 amerikanische KünstlerInnen in die ganze Welt geschickt, um ortsbezogene Kunstwerke zu schaffen. In der Ausstellung *(H)errata* wurden ausschließlich Werke von weiblichen Kunstschaffenden präsentiert – ein Novum im männlich dominierten Kunstbetrieb im Kalifornien der 1970er-Jahre.

Forming a Sculpture Drama in Manhattan

21. Oktober – 16. Dezember 1974, Chelsea Hotel, New York |

21.–31. Oktober 1974, Central YWCA, New York |

2./3. November 1974, Plaza Hotel, New York |

Dokumentation von ortsspezifischen Installationen und Performances

Unterstützt durch die Stefanotty Gallery, realisierte Lynn Hershman Leeson 1974 ein Projekt in drei New Yorker Hotels. In jedem Hotel richtete sie in einem Zimmer eine Installation ein, die von Interessierten besichtigt werden konnte. Für das Chelsea Hotel hatte die Künstlerin eine Frau engagiert, die bereit war, in dem künstlerisch gestalteten Zimmer zu wohnen und jederzeit BesucherInnen hereinzulassen. In dem Zimmer erwartete die Gäste ein Arrangement aus Gegenständen aus der Hotelumgebung sowie schwarzen und weißen Wachsabdrücken des Gesichts der Bewohnerin. Dazu waren Stimmen von einem Audioband zu hören. Das Zimmer im Plaza Hotel war Eloise gewidmet, der Heldin einer Kinderbuchreihe von Kay Thompson. Auf dem Boden lag Spielzeug, auf Fernsehern liefen Cartoons und im Hintergrund ertönte neben einem Wasserrauschen die Musik aus *Alice im Wunderland* – als ob Eloise eben noch dort gewesen wäre. Für die Installation im Central YWCA (Young Women's Christian Association) hatte die Künstlerin eine männliche Schaufensterpuppe in Plastikfolie eingewickelt und so auf dem Bett platziert, dass sie eine darin liegende Frauenfigur verdeckte. Der Zimmereingang war mit Plastikfolie versperrt. Alle drei Installationen lieferten Fragmente verschiedener Lebensgeschichten, welche die BesucherInnen vervollständigen und miteinander verknüpfen konnten. Das Projekt wurde durch die vorzeitige Kündigung der Zimmerbewohnerin aus dem Chelsea Hotel und eine Aufräumaktion der Putzfrau des YWCA vorzeitig abgebrochen.

October 21–December 16, 1974, Chelsea Hotel, New York | October 21–31, 1974, Central YWCA, New York | November 2/3, 1974, Plaza Hotel, New York | Documentation of site-specific installations and performances

Supported by the Stefanotty Gallery, in 1974 Lynn Hershman Leeson realized a project in three New York hotels. She set up an installation in one room of each hotel that interested members of the public could view. For the Chelsea Hotel the artist hired a woman who was willing to live in the artistically designed room and to admit visitors at any time. In the room guests would find an arrangement of objects from the hotel environment plus black and white wax impressions of the occupant's face. They were accompanied by voices played on audio tape. The room in the Plaza Hotel was dedicated to Eloise, the heroine of a series of children's books by Kay Thompson. There were toys on the floor, cartoons playing on TV and in the background the sound of water gushing and the music from *Alice in Wonderland*—as though Eloise had just been there. For the installation in the Central YWCA (Young Women's Christian Association) the artist had wrapped a male mannequin in plastic foil and laid it on the bed in such a way that it covered a female figure also lying in it. The entrance to the room was also sealed off with plastic foil. All three installations supplied fragments of different life stories, which visitors were able to complete and interlink. The project was prematurely terminated by the early departure of the room occupant from the Chelsea Hotel and the cleaning lady clearing up at the YWCA.

Found Objects

2005 | Installation mit Dia-Projektion, Chaiselounge, Sexpuppe, Fotografien

Edouard Manets *Olympia* aus dem Jahr 1863 gilt als erster nicht idealisierter weiblicher Akt der Kunstgeschichte. Der herausfordernde Blick der Dargestellten, aber auch das grelle Licht und der grobe malerische Gestus des Gemäldes provozierten in den 1860er-Jahren Vergleiche mit Prostituierten. Der ungeschönte Körper der *Olympia* steht damit in einem Spannungsverhältnis zu den idealisierten Körpern ihrer gemalten Vorbilder, zum Beispiel der *Venus von Urbino* von Tizian – einem Gemälde aus dem Jahr 1538, mit dem sich Lynn Hershman Leeson in ihrem Werk *Digital Venus* (1990) auseinandersetzt. In der Serie *Found Objects*, die neben einer weiblichen Sexpuppe und Fotos auch Dias von Abbildungen der *Olympia* aus dem Internet enthält, baut die Künstlerin diese

2005 | Installation with slide projection, chaise longue, sex doll, photographs

Edouard Manet's *Olympia*, which he produced in 1863, is considered the first non-idealized female nude in the history of art. The woman's challenging gaze, as well as the harsh light and the painting's broad brushstrokes, provoked comparisons with prostitutes in the 1860s. *Olympia*'s unvarnished body stands in contrast to the idealized bodies of her painted predecessors, such as Titian's *Venus of Urbino*—a painting from 1538, which Lynn Hershman Leeson addresses in her piece *Digital Venus* (1990). In the series *Found Objects*, which contains slides of pictures of the *Olympia* in addition to a female sex doll and photographs, the artist recreates this contrast between the real and the ideal female body. Yet the female body used in the installation is by no means artistically overstated, but sexually vulgarized. In the dynamic between media images of a famous painting and commercial sex industry, the artist shows us this body as *objet trouvé*: a sex doll as mass-produced good.

Spannung zwischen dem realen und dem idealen Frauenkörper wieder auf. Dabei ist der in der Installation verwendete Frauenkörper keineswegs künstlerisch überhöht, sondern sexuell erniedrigt. Im Spannungsfeld zwischen medialen Abbildern eines berühmten Gemäldes und kommerzieller Sexindustrie zeigt die Künstlerin uns diesen Körper als *objet trouvé*: eine Sexpuppe als massenproduzierte Ware.

Home Front – Cycles of Contention

1993–2011 | Puppenhaus, zwei-Kanal-Videoprojektion

In der Installation *Home Front – Cycles of Contention* verhandelt Lynn Hershman Leeson familiäre Rollenbilder vor dem Hintergrund des zunehmenden Verlusts von Privatsphäre im Zeitalter der Medien. Durch ein Fenster in einem Miniatur-Puppenhaus ist auf einem Monitor ein Film zu sehen, in dem ein Ehepaar im heimatischen Wohn- und Esszimmer streitet. Die Diskussion kreist um die Berufstätigkeit von Mann und Frau, um familiäre Verpflichtungen und die Bedeutung von materiellen Gütern im Vergleich zu ideellen Werten und zwischenmenschlichen Beziehungen. Traditionelle Geschlechterrollen werden hierbei ebenso hinterfragt wie der mediale Raum, innerhalb dessen sich die Vorstellung von Familie konstituiert. Das Ehepaar ist dem voyeuristischen Blick der BetrachterInnen schonungslos ausgesetzt. Dem Schlafzimmer in der interaktiven Medieninstallation *Room of One's Own* (1993) vergleichbar, hat das Haus in *Home Front – Cycles of Contention* seine Schutzfunktion für das Private verloren. Eine vergrößerte Projektion des Streitgesprächs auf eine Wand neben dem Haus zeigt, inwiefern das Familienleben längst öffentlich ist – als Teil eines Diskurses in den Medien, an dem jede und jeder teilhaben kann.

1993–2011 | Doll's house, two-channel video projection

In the installation *Home Front – Cycles of Contention* Lynn Hershman Leeson focuses on family role models against the background of the increasing loss of the private sphere in the media age. A film is screened from behind through a window in a miniature doll's house showing a married couple fighting in their sitting and dining room. The argument revolves around the occupation of men and women, family obligations and the significance of material goods compared to value ideals and interpersonal relationships. Here the artist questions both traditional gender roles and the media space, within which the idea of family is constituted. The married couple is mercilessly exposed to the voyeuristic gaze of the observer. Comparable to the bedroom in the interactive media installation *Room of One's Own* (1993), the house in *Home Front – Cycles of Contention* has lost its protective function for private matters. An enlarged projection of the fight onto a wall next to the house shows the extent to which family life has long since been public—as part of a media discourse in which anyone can participate.

The Infinity Engine

2014 | Installation mit Objekten, Fotografien, Videos und Genlabor

In ihrer neuesten Arbeit, der *Infinity Engine* („Unendlichkeitsmaschine“), setzt sich Lynn Hershman Leeson mit dem zunehmenden Einfluss der Gentechnologie auf das menschliche Leben auseinander. Die multimediale Installation wurde in Zusammenarbeit mit dem Biologen Josiah Zayner entwickelt und nimmt Bezug auf naturwissenschaftliche Genlaboratorien. Am Beispiel von Fotografien und Filmen zu den neuesten Errungenschaften der Molekular- und Zellbiologie sowie gentechnisch veränderten Organismen soll die Frage aufgeworfen werden, inwiefern menschliche Eingriffe in die DNA ethisch vertretbar sind und welche sozialen, politischen und gesellschaftlichen Auswirkungen sie haben. In diesem

2014 | Installation with objects, photographs, videos and gene lab

In her latest work *The Infinity Engine* Lynn Hershman Leeson explores the mounting influence of genetic engineering on human life. The multimedia installation was developed in cooperation with biologist Josiah Zayner and references scientific gene-engineering labs. Taking the example of photographs and films on the latest achievements in molecular and cell biology, bioprinted organs as well as genetically modified organisms, the artist poses the question as to how far human intervention in DNA is ethically acceptable and what social and political impact it has. In this context the artist also returns to the theme of identity, which appears frequently in her work. Against the background of bioprint technologies, facial recognition software and DNA programming she discusses such questions as how identities can be safeguarded in the age of genetic engineering. Thus with *The Infinity Engine* Hershman Leeson continues the fictional narratives of her films *Conceiving Ada* (1996) and *Teknolust* (2002), developing them further into an innovative artistic work based on real, highly topical scientific findings and technologies, and in so doing brings together art and science.

Zusammenhang greift die Künstlerin auch das Identitätsthema wieder auf, das in ihrem Werk vielfach auftaucht. Vor dem Hintergrund von Bioprint-Technologien, Gesichtserkennungssoftware und DNA-Programmierungen erörtert sie unter anderem die Frage, wie Identitäten in Zeiten der Gentechnologie gesichert werden könnten. Mit der *Infinity Engine* entwickelt Hershman Leeson damit die fiktiven Narrationen aus ihren Filmen *Conceiving Ada* (1996) und *Teknolust* (2002) zu einer innovativen künstlerischen Arbeit weiter, die auf realen, hochaktuellen naturwissenschaftlichen Erkenntnissen und Technologien basiert und somit Kunst und Naturwissenschaft zusammenführt.

Lady Luck: A Double Portrait of Las Vegas

2. März 1975 | Circus Circus Casino and Spa, Las Vegas |
Dokumentation einer Performance

Mit dem Ziel, dem amerikanischen Mythos vom Glücksspiel auf den Grund zu gehen, reiste Lynn Hershman Leeson 1975 nach Las Vegas. In Lisa Charles, einer ortsansässigen Hochseilakrobatin und Kasino-Angestellten, fand sie *Lady Luck* verkörpert. Am 2. März verwandelte sich Charles mittels Kostüm und Schminke in diese Kunstfigur, um im Circus Circus Casino and Spa Roulette zu spielen. Als Mitspielerin diente ihr eine Wachsfigur, die vor der Performance nach ihrem Porträt beziehungsweise demjenigen von *Lady Luck* angefertigt worden war. Die Kasino-Angestellte spielte gemäß ihrer Intuition, ihre künstliche Doppelgängerin hingegen setzte auf die zufallsbestimmten Nummern, die aus einem vorprogrammierten Audioband in ihrem Brustkorb tönnten. Der Erfolg lag auf der Seite der Wachsfigur: Während Lisa Charles trotz eines zwei-tägigen „Roulette-Studiums“ 960 Dollar verlor, gewann ihr Spiegelbild 1640 Dollar. Als kulturelles Porträt der Stadt Las Vegas konzipiert, wurde *Lady Luck* ausschließlich mit ortstypischen Materialien und Stoffen realisiert.

March 2, 1975 | Circus Circus Casino and Spa,
Las Vegas | Documentation of a performance

Seeking to get to the bottom of the American gambling myth, in 1975 Lynn Hershman Leeson went to Las Vegas. In Lisa Charles, a local high-wire acrobat and casino employee, she found the embodiment of *Lady Luck*. On March 2, Charles transformed herself with a costume and makeup into this fictional character to play roulette at the Circus Circus Casino and Spa. Another player was a wax figure made prior to the performance based on her portrait or rather that of *Lady Luck*. The casino employee played following her intuition, while her artificial doppelgänger went for the randomly generated numbers that sounded from a preprogrammed audio tape in her chest. It was the wax figure who came out on top: While Lisa Charles lost 960 dollars, despite a two-day "roulette course", her reflective image won 1,640 dollars. Devised to be a cultural portrait of the city of Las Vegas, *Lady Luck* was realized exclusively with materials and fabrics typical of the area.

Life Squared

2005 | Interaktive, netzwerkbasierte Installation mit Computerarbeitsplätzen

Nachdem Lynn Hershman Leeson bereits 1974 im Dante Hotel in San Francisco gearbeitet hatte, kehrte sie 2007 an diesen Ort zurück – dieses Mal allerdings innerhalb von Second Life. Second Life („zweites Leben“) ist eine Infrastruktur im Internet, die als parallele, virtuelle Welt angelegt ist. Mehr als 38 Millionen NutzerInnen haben sich virtuelle Stellvertreter (sogenannte „Avatare“) angelegt, um durch sie ein Leben in dieser virtuellen Welt zu führen. Second Life ist als Mischung aus Sozialem Netzwerk und Computerspiel beschreibbar. Die BenutzerInnen schlüpfen innerhalb der 3D-Umgebung in verschiedenste Rollen, kommunizieren mit anderen Avataren und können ihr „Land“ frei gestalten. Hershman Leeson hat hier eine digitale Dependence ihres künstlerischen Archivs

2005 | Interactive, network-based installation with computer workstations

Having worked in the Dante Hotel in San Francisco as long ago as 1972, Lynn Hershman Leeson returned there in 2007 – this time however within Second Life. Second Life is an online infrastructure designed as a parallel, virtual world. More than 38 million users have created virtual representatives (so-called “avatars”) in order to lead a life through them in this virtual world. Second Life can be described as a fusion of social network and video game. Users assume all kinds of roles within the 3D environment, communicate with other avatars and can freely design their “real estate”. In this virtual realm, Hershman Leeson has set up a digital branch of her artistic archive and duplicated her artistic figure Roberta Breitmore. The installation can thus be viewed through the avatar of Roberta Breitmore – the artist’s famous alter ego. In this way, Hershman Leeson shows us a museum of the future based on media experience in which animated exhibits are received by avatars. A webcam links the virtual to the real museum space.

angelegt und ihre Kunstfigur Roberta Breitmore ins Virtuelle verdoppelt. Die Installation ist durch den Avatar der Roberta Breitmore begehbar – dem berühmten Alter Ego der Künstlerin. Hershman Leeson zeigt uns damit ein auf medialer Erfahrung basierendes Museum der Zukunft, in dem animierte Ausstellungsobjekte durch Avatare rezipiert werden. Eine Webcam verbindet den virtuellen mit dem realen Museumsraum.

1979–1984 | Interaktive Laserdisk-Installation

Mit *Lorna* erschafft Lynn Hershman Leeson erstmals in der Kunstgeschichte eine Arbeit auf einer Videodisk, welche die Interaktion der BenutzerInnen ermöglicht. Seit Ende der 1970er-Jahre war mit der Entwicklung der Videodisk ein Speichermedium auf dem Markt, das die Eigenschaften des Videobandes mit der Möglichkeit eines direkten Eingriffs verband. Damit konnten die BenutzerInnen nicht nur die zeitliche Dimension des Films, sondern auch die narrative Struktur in ihrer Abfolge beeinflussen. Die Disk zeigt Bilder einer Frau – Lorna, gespielt von Joanna Mross – die in einer Einzimmerwohnung in Texas lebt und deren einzige Verbindungen zur Welt das Telefon und das Fernsehgerät sind. Die BetrachterInnen lenken stellvertretend Lornas Geschichte über eine Fernbedienung und tasten sich durch voyeuristische Szenen immer tiefer in das Psychogramm der Protagonistin. Paradoxerweise befreien sie Lorna gerade mit Hilfe der Medien, die ihre Ängste vor der Außenwelt verstärken, aus ihrer Bedrängnis. Die Geschichte hat, je nach der Wahl der BenutzerInnen, eine von drei verschiedenen Schlusszenen: Lorna bleibt in ihrem Appartement und ihrer Verzweiflung gefangen, sie begeht Selbstmord oder sie zerschießt stattdessen das Fernsehgerät und „ermordet“ dadurch stellvertretend die Massenmedien. Mit *Lorna* stellte Lynn Hershman Leeson bereits früh die Frage nach dem zunehmenden Eingriff von Überwachungstechnologien – ein Thema, das in einer Zeit, in der medienvermittelte Ereignisse an die Stelle der unmittelbar erlebbaren treten, neue Aktualität gewinnt.

1979–1984 | Interactive laser disc installation

With *Lorna*, Lynn Hershman Leeson created the first work on videodisc in the history of art that enabled user interaction. As of the late 1970s the development of the videodisc meant that a storage medium was on the market that combined the qualities of the videotape with the possibility of direct intervention. As such, users were able to influence not only the temporal dimension of the film, but also the order of the narrative structure. The disk shows images of a woman—Lorna, played by Joanna Mross—who lives in a one-room apartment in Texas and whose sole connections to the world are the telephone and television. Viewers act as proxies and control Lorna's story via a remote handset, making their way through voyeuristic scenes ever deeper into the protagonist's psychological profile. Paradoxically they free Lorna from her plight precisely with the help of the media that reinforce her fears of the outside world. The story has one of three different final scenes depending on what the users choose: Lorna remains imprisoned in her apartment and despair, commits suicide or she shoots the TV instead, symbolically “murdering” the mass media. With *Lorna* Lynn Hershman Leeson asked the question very early on as to the increasing interference of surveillance technologies—a topic that has gained new relevance in a time when media-based events are taking the place of those that can be directly experienced.



America's Finest

Installation view of *America's Finest*, 1994,
ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
– Seite / page 6

25 Windows: A Portrait/Project for Bonwit Teller

Installation view of *25 Windows:
A Portrait/Project for Bonwit Teller*,
1976, Courtesy of Lynn Hershman Leeson,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
– Seite / page 4



Breathing Machines

1967, Courtesy of Lynn Hershman Leeson,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
– Seite / page 7

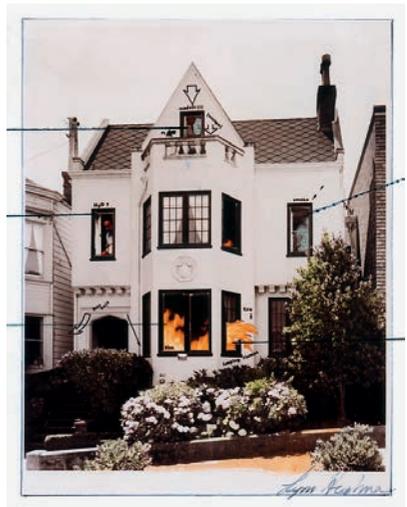
CybeRoberta

Installation view of *CybeRoberta*,
1995–2000, Hess Art Collection, Bern,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
– Seite / page 13



The Dante Hotel

Lynn signing in from the series
The Dante Hotel, 1973,
Courtesy of Lynn Hershman Leeson,
Photo: © Archive Lynn Hershman Leeson
– Seite / page 10



Fire Works

Fire Sale Study, 1980 (above)
Two Stories Building, 1979 (left)

Courtesy of Lynn Hershman Leeson,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
– Seite / page 16



The Infinity Engine

Glowing Cat from the installation
The Infinity Engine, 2014,
Courtesy of Lynn Hershman Leeson,
Produced by ZKM | Zentrum für Kunst
und Medientechnologie Karlsruhe
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
— Seite / page 21

Lady Luck

Lady Luck: A Double Portrait of Las Vegas, 1975,
Courtesy of Lynn Hershman Leeson,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
— Seite / page 22



Lorna

Installation view of *Lorna*, 1979–1984,
ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe,
Photo ©: ZKM, — Seite / page 24



Phantom Limbs

Shutter #17 from the series
Phantom Limbs, 1986,
Teutloff Photo + Video Collection,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
– Seite / page 9



Roberta Breitmore

Constructing Roberta Breitmore from
the series *Roberta Breitmore*, 1975,
Hess Art Collection, Bern,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson
– Seite / page 36



Teknolust

Film still from *Teknolust*, 2002, Courtesy of Lynn Hershman Leeson,
Photo ©: Archive Lynn Hershman Leeson, – Seite / page 42

Myth America Corporation

Lynn Hershman Leeson & Rea Baldridge | 1979/1980 |
Dokumentation eines Kunstprojekts

Gemäß dem Motto „We make art mean business“ initiierten Lynn Hershman Leeson und Rea Baldridge Ende der 1970er-Jahre ein Kunstprojekt, das sich in der Struktur an ein Wirtschaftsunternehmen anlehnte. Die *Myth America Corporation* besaß ein Firmenlogo, Briefpapier, Visitenkarten sowie ein eigenes Konto. Kapitalbesitzerinnen und Hauptaktionärinnen waren die beiden Künstlerinnen; zu den weiteren KlientInnen gehörten Museen, Galerien, Unternehmen und Privatpersonen. Ziel der Firma war die Umsetzung von innovativen Kunstwerken in allen Medien. Mit den Beiträgen der Anteilseigner und -eignerinnen wurden Kataloge, Editionen und Ausstellungen finanziert und kommerziell vermarktet;

Lynn Hershman Leeson & Rea Baldridge |
1979/1980 | Documentation of an art project

In line with the motto “We make art mean business”, in the late 1970s Lynn Hershman Leeson and Rea Baldridge launched an art project whose structure resembled a business enterprise. *Myth America Corporation* had a company logo, stationery, business cards and its own bank account. The two artists were the equity owners and principal shareholders; other clients included museums, galleries, companies and private individuals. The company’s objective was to realize innovative artworks in all media. Shareholder contributions were used to finance and commercially market catalogs, editions and exhibitions; revenue was used to develop new pieces. Among the best-known projects of *Myth America Corporation* was a series of site-specific installations at Mayfield Mall in Palo Alto, California. From September 1979 until 1980, ten international artists were invited to produce a work for the shopping center, including, among others, Michelangelo Pistoletto. *Myth America Corporation* was responsible for the PR work, documentation and logistics of setting up and dismantling the works. The art company also enabled Lynn Hershman Leeson to realize her own projects, such as the film installations *Two Stories Building* (1979) and *One Story Building* (1980) from the *Fire Works* (1979–1983) series.

der Erlös diente der Entwicklung neuer Arbeiten. Zu den bekanntesten Projekten der *Myth America Corporation* gehörte eine Reihe ortsspezifischer Installationen im Mayfield Mall Shopping Center in Palo Alto, Kalifornien. Von September 1979 bis 1980 wurden zehn internationale KünstlerInnen eingeladen, ein Werk für das Einkaufszentrum zu schaffen, darunter unter anderem Michelangelo Pistoletto. Die Öffentlichkeitsarbeit, Dokumentation und die Logistik beim Auf- und Abbau der Werke oblag der *Myth America Corporation*. Das Kunstunternehmen ermöglichte Lynn Hershman Leeson auch die Realisierung ihrer eigenen Projekte, beispielsweise der Filminstallationen *Two Stories Building* (1979) und *One Story Building* (1980) aus der Serie *Fire Works* (1979–1983).

26. Januar 1985 | Santa Barbara Museum of Art, Santa Barbara |
Dokumentation einer Performance

Anlässlich der Neueröffnung des Santa Barbara Museum of Art konzipierte Lynn Hershman Leeson 1985 eine Performance für mehrere BalletttänzerInnen des Valerie Huston Dance Theatre. Zu Beginn der dreistündigen Performance befanden sich die TänzerInnen in einem hölzernen Brettverschlag, der von einem verkleideten Kompanie-Mitglied bis vor den Museumseingang gefahren wurde. Nach der Ankunft wurde die Holzkiste geöffnet. Zum Vorschein kamen am ganzen Körper weiß bemalte, in Gips durchtränkte Kostüme gepresste TänzerInnen – eine Reminiszenz an die hellenistischen Skulpturen, die das Museum damals erworben hatte. Im weiteren Verlauf der Performance befreite eine nach dem Bild der Göttin Aphrodite kostümierte Tänzerin sich und ihre KollegInnen aus den steifen Gewändern. Während die übrigen TänzerInnen mit den ZuschauerInnen auf der Straße tanzten, stieg die Performerin mit den Antlitz Aphrodites aus einem imaginären Renaissance-Gemälde und enthüllte im Brustbereich farbige Streifen. Zum Abschluss führte die komplette Tanzkompanie die BesucherInnen zu den hellenistischen Skulpturen im Inneren des Museumsgebäudes. Mit *New Acquisitions* erweitert Hershman Leeson den traditionellen Skulpturbegriff um die Performance und vertieft ihre Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von bewegtem Körper und starrer Skulptur – eine Thematik, die bereits in ihren *Breathing Machines* (1966/1967) zum Ausdruck kommt.

January 26, 1985 | Santa Barbara Museum of Art, Santa Barbara | Documentation of a performance

On the occasion of the reopening of the Santa Barbara Museum of Art, Lynn Hershman Leeson conceived a performance in 1985 for several ballet dancers of the Valerie Huston Dance Theatre. At the beginning of the three-hour performance, the dancers were to be found in a wooden shack, which was driven up to and parked outside the museum entrance by a disguised company member. The wooden box was then opened. Dancers emerged whose entire body was painted white and who had been squeezed into costumes dipped in plaster reminiscent of the Hellenistic sculptures the museum had acquired at that time. In the further course of the performance, a dancer costumed on the image of the goddess Aphrodite freed herself and her fellow dancers from the rigid clothing. While the other members danced with spectators on the street, the performer resembling Aphrodite climbed out of an imaginary Renaissance painting and revealed colored stripes on her chest. Finally, the entire dance company led visitors to the Hellenistic sculptures inside the museum building. With *New Acquisitions* Hershman Leeson expands the traditional notion of sculpture to include performance and continues her exploration of the relationship between mobile body and rigid sculpture—a topic already addressed in her *Breathing Machines* (1966/1967).

23.–30. April 1981 | Wanamaker's Department Store, Philadelphia |
Dokumentation einer ortsspezifischen Installation

1981 gestaltete Lynn Hershman Leeson im Rahmen des Projekts *ICA Street Sights 2* des Institute of Contemporary Art der University of Pennsylvania ein Schaufenster des Traditionskaufhauses Wanamaker's in Philadelphia. Die Installation hinter Glas bot zwei verschiedene Perspektiven auf die Konsumgüter, die im Inneren des Warenhauses zu erwerben waren. Im linken und größeren Teil des Fensters posierte eine schick gekleidete Schaufensterpuppe auf Seidenkissen. In der Hand hielt sie eine Wanamaker's Kundenkarte, deren magnetische Anziehungskraft mit Pfeilen zu den Luxusartikeln des Hauses verdeutlicht wurde. Der rechte Teil des Fensters war mit Ausnahme einer kopflosen Schaufensterpuppe

April 23–30, 1981 | Wanamaker's Department Store, Philadelphia | Documentation of a site-specific installation

In 1981, Lynn Hershman Leeson designed a display window at the long-established department store Wanamaker's in Philadelphia in the context of the *ICA Street Sights 2* project of the University of Pennsylvania's Institute of Contemporary Art. The installation behind glass offered two different perspectives on the consumer goods on sale inside the store. In the left-hand and larger section of the window a smartly dressed mannequin posed on silk pillows. She held a Wanamaker's loyalty card in her hand, whose magnetic pull was illustrated by arrows pointing to the store's luxury articles. The right-hand section of the window was painted black, except for a headless mannequin, and framed by a dashed line bearing the words "Economy and Income: The Great Divide". The mannequin's head consisted of a monitor showing interviews with Americans who had been refused credit. In addition to the artist, they included unemployed people, veterans and seniors. At the same time definitions of the word "trust" sounded from an audio tape which the artist had previously recorded. With *Non-Credited Americans* Lynn Hershman Leeson criticizes on the one hand the US financial policies of the 1970s, while on the other she gives the nameless a face who had unjustly been denied participation in consumer society.

schwarz gestrichen und mit einer gestrichelten Linie gerahmt, an der die Worte „Economy and Income: The Great Divide“ standen. Der Kopf der Puppe bestand aus einem Monitor, auf dem Interviews mit US-AmerikanerInnen zu sehen waren, denen der Kredit verweigert worden war. Zu den Porträtierten gehörten neben der Künstlerin unter anderem Arbeitslose, Veteranen und ältere Leute. Zeitgleich ertönten Definitionen des Wortes „trust“ von einem Audioband, das die Künstlerin zuvor besprochen hatte. Mit *Non-Credited Americans* kritisierte Lynn Hershman Leeson einerseits die amerikanische Finanzpolitik der 1970er-Jahre, andererseits gab sie den Namenlosen ein Gesicht, denen die Teilnahme an der Konsumgesellschaft zu Unrecht versagt worden war.

2014 | Netzwerkbasierte Installation

Auf Grundlage von Bildern der Website Flickr zeigt *Past Tense* verschiedene Formen von Gefahren, die auf der Welt existieren: die Ausrottung von Pflanzen, das Veralten von technischen Geräten, den Abriss von Bauten, das Aussterben von Tierarten und vieles mehr. Flickr ist eine Kommunikationsplattform im Internet, welche die weltweite Verbreitung von Bildern über soziale Netzwerke ermöglicht. Die Bilder, die in der Installation zu sehen sind, sind das Ergebnis einer Suche mit dem Begriff „endangered“ (gefährdet) und werden regelmäßig aktualisiert. Die Künstlerin gibt die Kontrolle über die gezeigten Bilder damit an die UserInnen der Internetplattform ab. Das Werk nimmt die Gestalt eines ergebnisoffenen Prozesses an, der als unabschließbar gedacht ist. Die BesucherInnen werden ebenfalls in die Arbeit einbezogen. In die Installation ist eine Kamera integriert, die alle BetrachterInnen filmt und die entstandenen Aufnahmen in den Bildstrom von Flickr integriert. Hershman Leeson wirft damit die Frage auf, inwiefern auch die BesucherInnen als Menschen gefährdet sind. *Past Tense* steht in einem inhaltlichen Zusammenhang mit *Present Tense* (2012), einer Installation, die sich mit der Verschmutzung des Wassers auseinandersetzt und damit ebenfalls ein Gefahrenpotenzial zum Thema macht. Die Arbeit wird im ZKM zum ersten Mal gezeigt.

2014 | Network-based installation

On the basis of images from the website Flickr, *Past Tense* shows various forms of danger that exist in the world: the destruction of plants, the obsolescence of technological devices, the demolition of buildings, the extinction of animal species and many more. Flickr is an online communication platform that enables the global dissemination of images via social networks. The pictures visible in the installation are the result of searching the term “endangered” and are regularly updated. Thus the artist gives control of the images on show to the users of the Internet platform. The work assumes the form of an open-ended process, conceived as something that cannot be finished. Visitors are likewise involved in the work. There is a camera integrated in the installation that films all observers and integrates the resulting shots in the stream of images on Flickr. In this way Hershman Leeson poses the question as to how far visitors as humans are also endangered. In terms of its content, *Past Tense* is related to *Present Tense* (2012), an installation exploring water pollution and thus also addressing a potential danger. The piece is being shown at ZKM for the first time.

1970–1983 | Dokumentation von Performances

Über einen Zeitraum von mehr als zehn Jahren organisierte Lynn Hershman Leeson an verschiedenen Orten sogenannte *Performance Dinners*. Jedes Dinner dauerte rund sechs Stunden und war einem Freund oder einer Freundin der Künstlerin gewidmet. Das Menü, die Tischdekoration, das Geschirr und die Musik orientierten sich an dem jeweiligen Ehrengast. Das Dinner, das Hershman Leeson für Arturo Schwarz ausrichtete, bezog sich thematisch auf dessen Publikation *The Alchemical Imagination*. Einem alchemistischen Labor vergleichbar, blubberte auf den Tischen über Bunsenbrennern eine Suppe, in den Gläsern der Gäste schwammen Goldfische und die Assistentinnen der Künstlerin trugen weiße Kittel. Auf den

eigens für das Dinner entworfenen Porzellantellern wurde unter anderem ein „Head Salad“ serviert, begleitet von „Herb’s Bachelor’s Even“. Der Salat war um einen Wachsabdruck des Gesichts von Hershman Leeson angerichtet, die nach Marcel Duchamps Werk *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even* benannte Beilage bestand aus Pilzen. Die mit Zungen, Augen und Mündern verzierten „suicide“-Tassen und Teller kamen in verschiedener Ausprägung bei den Festessen zum Einsatz und waren auch zum Verkauf bestimmt.

1970–1983 | Documentation of performances

Over a period of more than ten years, Lynn Hershman Leeson organized so-called *Performance Dinners* at various locations. Each dinner lasted around six hours and was dedicated to a friend of the artist. The menu, table decoration, crockery and music were oriented on the respective guest of honor. The theme of the dinner that Hershman Leeson gave for Arturo Schwarz was his publication *The Alchemical Imagination*. Similar to an alchemy lab, a soup bubbled on the tables over Bunsen burners, goldfish swam in the guests’ glasses and the artist’s assistants wore white coats. Among other things, on the porcelain plates designed especially for the dinner a “Head Salad” was served, accompanied by “Herb’s Bachelor’s Even”. The salad was arranged around a wax impression of Hershman Leeson’s face and the mushroom side dish was named after Marcel Duchamp’s *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even*. The “suicide” cups and plates decorated with tongues, eyes and mouths were used in various forms during the dinners and were also intended for sale.

2014 | Netzwerkbasierte Installation mit Projektion und Datentransfer

Die Installation *Present Tense* thematisiert die Umweltverschmutzung Karlsruher Gewässer durch industriellen Einfluss. Ursprünglich speiste sich die Installation aus Echtzeit-Daten der Stadt San José im Süden des Silicon Valley (wörtlich „Silizium Tal“). Der Spitzname dieser Region in Kalifornien wurde in den 1970er-Jahren geprägt, als sich dort die Computer- und Halbleiter-Industrie ansiedelte. Im Laufe der Jahre haben nicht nur der Quecksilberabbau, sondern auch die Abfälle der Fabriken die dortigen Gewässer nachhaltig vergiftet. Bis heute steht der Name Silicon Valley synonym für die Computerbranche und die Arbeit großer Konzerne wie Microsoft, IBM oder Apple. Allerdings hält auch die mit den Unternehmen verbundene Umweltverschmutzung an. Mit ihrer Aktualisierung und lokalen Anpassung der Installation für das ZKM zeigt uns Lynn Hershman Leeson, in welchem Grad die Umwelt im Technologiestandort Karlsruhe verschmutzt ist.

2014 | Network-based installation with projection and data transfer

The installation *Present Tense* addresses industrial water pollution in Karlsruhe. Originally the installation was fed by real-time data from the city of San José in the south of Silicon Valley. The nickname of this region in California was coined in the 1970s when the computer and semiconductor industry set up shop there. Over the years not only mercury mining but also waste from the factories there have permanently poisoned the local water. To this day the name Silicon Valley is synonymous with the computer sector and the work of major corporations such as Microsoft, IBM and Apple. However, the environmental pollution associated with the companies continues. Having updated the installation to local conditions for ZKM, Lynn Hershman Leeson demonstrates the degree to which the environment of the technology center Karlsruhe is polluted.

RE: Forming Familiar Environments

Lynn Hershman Leeson & Eleanor Coppola | 16. Mai 1975 | Wohnhaus von Eleanor Coppola, San Francisco | Dokumentation einer ortsspezifischen Installation und eines Aktionsspiels

Im Mai 1975 veranstalteten Lynn Hershman Leeson und Eleanor Coppola in San Francisco ein interaktives Spiel, an dem Mitglieder der Prostituierten-Organisation Coyote sowie des Sammler-Forums des Los Angeles County Museum of Art beteiligt waren. Als Spielplan diente Coppolas Wohnhaus; die Regeln für das sechsstündige Spiel wurden von den beiden Künstlerinnen über ein Closed-Circuit TV in einer Fernseh-Werbepause erklärt. Die MitspielerInnen hatten die Aufgabe, markierte Gebiete auf dem Grundriss des Hauses aufzusuchen und aus den Buchstaben, die an jedem Ort auf einem Monitor angezeigt wurden, Wörter zu bilden. Während die

Lynn Hershman Leeson & Eleanor Coppola | May 16, 1975 | Apartment block of Eleanor Coppola, San Francisco | Documentation of a site-specific installation and an Action game

In May 1975, Lynn Hershman Leeson and Eleanor Coppola realized an interactive game in San Francisco whose participants were members of the prostitute organization Coyote and the collectors' forum of the Los Angeles County Museum of Art. It took place in Coppola's home; the rules for the six-hour game were explained by the two artists via closed-circuit TV in a commercial break. The players had to go to marked areas in the house and form words from the letters shown on a monitor at each spot. While the art enthusiasts went about the tasks, the prostitutes performed everyday activities such as peeling potatoes, bathing or sleeping. The house itself had been transformed into an environment with minimal interventions: A wax figure was melting in the sauna, the ticking of a clock could be heard from a closet and in the bedroom a wax cast lay in a bed of the woman sleeping in another bed. *RE: Forming Familiar Environments* offered participants the opportunity to view the domestic environment from a different angle and make contact with people who do not normally move in their social circle.

Kunstinteressierten die Aufgaben umsetzten, vollführten die Prostituierten alltägliche Tätigkeiten wie Kartoffeln schälen, Baden oder Schlafen. Das Haus selbst war mit minimalen Eingriffen in ein Environment verwandelt worden: In der Sauna zerschmolz eine Wachsfigur, aus einem Wandschrank war das Ticken einer Uhr zu hören und im Schlafzimmer lag in einem Bett ein Wachsabdruck der in einem anderen Bett schlafenden Frau. *RE: Forming Familiar Environments* bot den TeilnehmerInnen die Chance, die häusliche Umgebung aus einer anderen Perspektive wahrzunehmen und mit Menschen in Kontakt zu treten, die sich normalerweise nicht in ihrem sozialen Umkreis bewegen.

1973–1979 | Dokumentation einer Performance

Nachdem Lynn Hershman Leeson in zahlreichen Werken mit Rollenwechseln und performativen Elementen gearbeitet hatte, wagte sie mit der Kunstfigur *Roberta Breitmore* den Schritt, für fünf Jahre unter einer anderen Identität zu leben. Die Kunstfigur wurde zeitweilig auch simultan von anderen Performerinnen verkörpert und verfügte neben einer eigenen Wohnung über ein Bankkonto und eine Kreditkarte. Darüber hinaus konsultierte sie einen Psychologen und suchte Männerbekanntschaften per Zeitungsannonce. Neben dem von *Roberta Breitmore* über Jahre getragenen Kleid sind vor allem die *Construction Charts* bekannt, in denen Hershman Leeson wie in einer Gebrauchsanleitung nachvollziehbar macht, wie sie sich in *Roberta Breitmore* verwandelt. Die Maske der Schminke wird zum Interface zwischen der Identität der Künstlerin und der Identität der Kunstfigur. Betrachtet man die zahlreichen Dokumentarmaterialien und -fotografien von *Roberta Breitmore's* Aktivitäten, so wird schnell deutlich, dass es sich um eine unsichere, von Komplexen und Phobien geplagte Frau handelt. 1978 wurde die radikale Real-Performance im Palazzo dei Diamanti in Ferrara im Rahmen eines „Exorzismus“ beendet und Hershman Leeson von ihrem alter ego befreit.

1973–1979 | Documentation of a performance

After Lynn Hershman Leeson had worked with role reversals and performance elements in numerous pieces, she took the bold step of living under a different identity for five years—in the form of the fictional persona of *Roberta Breitmore*. At times other performers simultaneously embodied the character, who had her own apartment, a bank account and a credit card. She also saw a therapist and sought male acquaintances by placing advertisements in the newspaper. Alongside the dress *Roberta Breitmore* wore for years, above all the *Construction Charts* are well known, in which Hershman Leeson illustrates, as in an instruction manual, how she transformed herself into *Roberta Breitmore*. The mask of makeup becomes the interface between the artist's identity and the fictional character's identity. Viewing the numerous documentary materials and photographs of *Roberta Breitmore's* activities, it quickly becomes clear that she is an insecure woman plagued by complexes and phobia. The radical reality performance was ended in Palazzo dei Diamanti in Ferrara in 1978 with an “exorcism” that liberated Hershman Leeson from her alter ego.

Room of One's Own

1993 | Interaktive Installation mit Videoprojektion und Überwachungskamera

Mit dem interaktiven Medienkunstwerk *Room of One's Own* setzt Lynn Hershman Leeson ihre Beschäftigung mit Themen wie Überwachung, Privatsphäre und Voyeurismus fort: Die BesucherInnen können durch ein bewegliches Okular direkt in das Schlafzimmer einer Frau sehen, das sich im verkleinerten Maßstab im Inneren einer Box befindet. Durch ein Eyetracking-System steuert die VoyeurIn mit den Bewegungen des Auges und des Okulars die Handlung im Raum. Sobald sich die BetrachterIn auf einen der Gegenstände im Raum konzentriert, erscheinen auf einem winzigen Fernseher von einer Videodisk abgespielte Bilder oder auch die Augen der BetrachterIn selbst. Darüber hinaus werden von der Videodisk abge-

1993 | Interactive installation with video projection and surveillance camera

With her interactive media piece *Room of One's Own*, Lynn Hershman Leeson continues her focus on themes such as surveillance, the private sphere and voyeurism. Via a mobile ocular, visitors can see directly into a woman's bedroom, which is positioned on a miniature scale inside a box. By means of an eye-tracking system, the voyeur controls the action in the room with the movements of his/her eye and the ocular. As soon as the observer focuses on an object in the room, images played by a video disc appear on a tiny television, or indeed the eyes of the observer him/herself. Moreover, images from the video disc are projected onto the interior walls of the bedroom. A taped voice calls on the viewer – depending on his/her actions – to do certain things or asks, for example, "Are your eyes targets?" It is about seeing and being seen, the voyeuristic intrusion into a woman's private sphere, which always also has a sexual connotation, as in many other works by Hershman Leeson from the 1990s.

spielte Bilder an die Innenwände des Schlafzimmers projiziert. Eine Stimme vom Band fordert die BetrachterIn – abhängig von ihren Aktionen – zu bestimmten Handlungen auf oder fragt beispielsweise „Are your eyes targets?“ Es geht um das Sehen und Gesehen werden – um das voyeuristische Eindringen in den Privatbereich einer Frau, das wie in vielen anderen Arbeiten der 1990er-Jahre von Hershman Leeson auch immer eine sexuelle Konnotation hat.

Christo & Jeanne-Claude | 1972–1976 | Dokumentation der Mitarbeit von Lynn Hershman Leeson

Von 1974 bis 1976 übernahm Lynn Hershman Leeson die Projektleitung für *Running Fence*, ein aufwendiges Kunstprojekt im öffentlichen Raum von Christo & Jeanne-Claude. Das Konzept des Künstlerduos sah vor, über eine Distanz von 39,5 Kilometern für zwei Wochen einen mit weißem Stoff bespannten Zaun quer durch die kalifornische Landschaft zu errichten. Hershman Leeson's Tätigkeit umfasste neben der Einholung zahlreicher Genehmigungen von Behörden, Unternehmen und Privatpersonen auch die Koordination der Konstruktion und Aufstellung des Zauns. Das Engagement der Künstlerin für die Umsetzung des umstrittenen Projekts ist beispielhaft für ihre Zusammenarbeit mit anderen KünstlerInnen sowie für ihren unermüdlichen Einsatz für ortsspezifische Installationen außerhalb von etablierten Kunstinstitutionen. Für die praktische Umsetzung von Kunstwerken anderer war Hershman Leeson auch in eigenen Arbeiten verantwortlich, etwa der *Myth America Corporation* (1979/1980) oder dem *Floating Museum* (1974–1978).

Christo & Jeanne-Claude | 1972–1976 |
Documentation of Lynn Hershman Leeson's
collaboration

From 1974 to 1976 Lynn Hershman Leeson was the associate project manager for *Running Fence*, an elaborate art project in public space by Christo & Jeanne-Claude. The concept of the artist duo was to erect a fence wrapped in white fabric over a distance of 39.5 kilometers right through the Californian landscape for two weeks. Alongside obtaining numerous permits from authorities, companies and private individuals, Hershman Leeson's work also encompassed coordinating the construction and installation of the fence. The artist's commitment to realize the controversial project exemplifies her collaboration with other artists and her tireless efforts for site-specific installations outside established art institutions. Hershman Leeson was also responsible for the practical realization of others' artworks in her own projects, such as *Myth America Corporation* (1979/1980) or *The Floating Museum* (1974–1980).

Strange Culture

2007 | 35-mm-Film (digitalisiert), Farbe, Ton, 74:54 min |
Installation mit Mikroskop, Dia

Lynn Hershmann Leeson's Film *Strange Culture* basiert auf wahren Begebenheiten. Der Film erzählt die Geschichte des Künstlers Steve Kurtz, der durch einen tragischen Zufall unschuldig in das Visier des FBI geraten ist. Nachdem Kurtz' Ehefrau durch Herzversagen ums Leben gekommen war, wurden die herbeigerufenen SanitäterInnen misstrauisch, da sie allerlei verdächtiges Labormaterial in seinem Haus bemerkten. Kurtz beschäftigte sich künstlerisch mit gentechnisch veränderten Lebensmitteln. Nur wenige Stunden nach dem Tod seiner Frau musste sich Kurtz als mutmaßlicher Bioterrorist verantworten. *Strange Culture* collagiert verschiedene narrative Techniken: Interviews, dokumentarische

2007 | 35 mm film (digitized), color, sound,
74:54 min | Installation with microscope, slide

Lynn Hershmann Leeson's film *Strange Culture* is based on real-life events. The film tells the story of artist Steve Kurtz, who by tragic coincidence ended up wrongfully wanted by the FBI. After Kurtz' wife died of heart failure, the paramedics who were called out became suspicious upon finding all kinds of dubious lab material in his house. In his art Kurtz was focusing at the time on genetically modified food. Just a few hours after his wife's death, Kurtz came under suspicion of being a bioterrorist. *Strange Culture* fuses various narrative techniques: interviews, documentary photos and reconstructive sequences. In these reenactments Steve Kurtz is played by Thomas Jay Ryan, his wife Hope by Tilda Swinton. Hershman Leeson addresses a number of themes in *Strange Culture* that revolve around the core aspects of censorship, artistic freedom, fear of terrorism and genetic engineering. The film also shows, using the example of Steve Kurtz, how 9/11 radically changed American society and its values. To underline these themes, ZKM is presenting *Strange Culture* for the first time in connection with the First Amendment to the United States Constitution, which safeguards freedom of opinion. In the exhibition space the text of the constitution is presented over a microscope and fades over the course of the exhibition until it becomes unrecognizable.

Aufnahmen und rekonstruierende Sequenzen. In diesen Re-enactments wird Steve Kurtz von Thomas Jay Ryan dargestellt, seine Ehefrau Hope von Tilda Swinton. Hershman Leeson verarbeitet in *Strange Culture* verschiedene Themenkomplexe, die um die Kernaspekte Zensur, künstlerische Freiheit, Terrorangst und Gentechnologie kreisen. Der Film zeigt am Beispiel Steve Kurtz zudem, wie die Anschläge des 11. September 2001 die Amerikanische Gesellschaft und ihre Werte verändert haben. Um diese Thematik zu unterstreichen, wird *Strange Culture* im ZKM erstmals in Verbindung mit dem ersten Zusatzartikel der Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika ausgestellt. Das „First Amendment“ sichert die Meinungsfreiheit. Im Museumsraum wird der Verfassungstext oberhalb eines Mikroskops präsentiert und verblasst im Laufe der Ausstellungsdauer bis zur Unkenntlichkeit.

1962–1984, Fotografien, Collagen, Dokumente, Performances, Filmprojektionen, Video

Sowohl das Motiv der Maske als auch das des Suizides werden von Lynn Hershman Leeson immer wieder aufgegriffen. Das Konzept der *Suicide Machines* sah vor, dass sich die Skulpturen durch Feuer oder Wasser selbst zerstören. Deshalb sind logischerweise nur noch Fotografien von diesen Werken vorhanden. Für eine der Skulpturen hat Hershman Leeson ihr eigenes Gesicht abgeformt und dieses somit in eine dauerhafte, der Alterung durch die Zeit entzogene Form gebracht. Ausgestattet mit Requisiten wie einer Sonnenbrille wurde das Abbild schließlich in einem Karton verbrannt. Hershman Leeson reproduziert sich mit Werken wie diesem immer wieder aufs Neue und „tötet“ sich zugleich mit den *Suicide Machines*. Zu der *Suicide Series* gehören neben den Skulpturen auch mehrteilige Rückprojektionen, die in den Fensteröffnungen verschiedener Häuser installiert worden sind und das Abbrennen der Häuser mittels Filmen simulierten. Aus dem Haus flüchtende SchauspielerInnen verliehen diesen *Fire Works* (1979–1983) zusätzliche Dramatik. Teil der künstlerischen Auseinandersetzung Hershman Leasons mit der Selbstmordthematik ist außerdem die Videoarbeit *Prisoner of Paradise* (1984), die ursprünglich auf zwei gegenüberliegenden Monitoren präsentiert wurde.

1962–1984 | Photographs, collages, documents, performances, film projections, video

Lynn Hershman Leeson repeatedly returns to two themes, that of the mask and that of suicide. The concept of the *Suicide Machines* included the self-destruction of the sculptures by fire or water. Consequently, it is only logical that all that remains of these works are photographs. For one of the sculptures Hershman Leeson made an impression of her own face and as such made it into a lasting form defying the aging effect of time. Featuring props such as sunglasses, the likeness was finally burnt in a cardboard box. With pieces like these, Hershman Leeson repeatedly reproduces herself and at the same time “kills” herself with her *Suicide Machines*. In addition to the sculptures, the *Suicide Series* includes multi-part rear projections that were installed in the window openings of various buildings and that simulated, through film, the buildings burning down. Actors fleeing the buildings lent these *Fire Works* (1979–1983) an additional sense of drama. The video *Prisoner of Paradise* (1984), originally presented on two opposite monitors forms another part of Hershman Leeson’s artistic exploration of the theme of suicide.

Synthia Stock Ticker

2000–2002 | Interaktive, netzwerkbasierte Installation

Der *Synthia Stock Ticker* (Synthia Aktienfernseher) wurde Thomas Edisons Aktienfernseher aus dem Jahr 1871 nachempfunden. Die neue Technik löste damals die Laufjungen ab, die aktuelle Informationen über Aktienkurse, Anleihen und Rohstoffpreise zu Fuß in die Büros der Börsenmakler trugen. Mit einer Kombination aus Telegraf und Schriftband konnten diese Neuigkeiten nun direkt von der New Yorker Präsenzbörse zu den Investoren im ganzen Land gelangen. Inzwischen ist der aktuelle Stand von Dow Jones, NASDAQ, S&P 500 und Russell Small Cap längst frei im Internet verfügbar und bewegt die Welt im Sekundentakt. So reagiert auch der *Synthia Stock Ticker* in Echtzeit auf die aktuellen Börsenentwicklungen. Anstelle eines Schriftbandes können die BesucherInnen

2000–2002 | Interactive, network-based installation

Synthia Stock Ticker is based on Thomas Edison's stock ticker from 1871. At that time the new technology replaced the errand boys who carried the latest information on share prices, bonds and commodity prices to stockbrokers' offices on foot. With Edison's combination of telegraph and ticker tape, it became possible to transmit the information directly from the New York trading floor to investors throughout the country. Today the current status of the Dow Jones, NASDAQ, S&P 500 and Russell Small Cap has long become freely available online and is updated by the second. *Synthia Stock Ticker* likewise responds to the latest developments on the stock exchange in real time. Instead of on ticker tape, here visitors can find out the share status on a monitor by reading the behavior of the female character Synthia. A stable price makes Synthia nervous, so that she constantly checks her emails and taps on the table. As soon as the shares rise she gets fired up, dances and shops at Dior. When the prices dip however she smokes nonstop, has nightmares and goes shopping in second-hand stores.

den Aktienstand hier auf einem Monitor an dem Verhalten des weiblichen Charakters Synthia ablesen. Ein stabiler Kurs macht Synthia nervös, sodass sie unablässig ihre E-Mails checkt und auf den Tisch herumklopft. Sobald die Aktien steigen, wird sie feurig, tanzt und shoppt bei Dior. Wenn die Kurse allerdings sinken, raucht sie Kette, hat Alpträume und kauft im Secondhandladen ein.

2002 | 24fps High Definition Video transferiert auf 35-mm-Film
(digitalisiert), Farbe, Ton, 82:30 min | Installation mit Bett und
Kostümen, Dokumentationsmaterial zum Film

Lynn Hershman Leeson verarbeitet in dem Spielfilm *Teknolust* Themen wie Identität, Geschlechterkonstruktion, sexuelle Selbstbestimmung und die Durchlässigkeit der virtuellen Realität. Der Plot entwickelt sich um die Wissenschaftlerin Rosetta Stone (gespielt von Tilda Swinton), die illegal drei Klone von sich herstellt, die sich nur durch die Farbe ihrer Kleidung unterscheiden: Ruby trägt rot, Olive grün und Marine zeigt sich ausschließlich in blau. Diese künstlichen Wesen bilden die Familie ihrer Schöpferin, die abgeschottet in einem nicht näher definierten Cyberspace zusammenlebt und über das Internet kommuniziert. Da die Klone auf die Aufnahme des Y-Chromosoms angewiesen sind, geht die Femme Fatale Ruby regelmäßig aus, um Sex mit fremden Männern zu haben. Sie sammelt deren Ejakulat ein, um es mit den anderen Klonen zu trinken oder es in ihre Blutbahnen zu injizieren. Der Kontakt zu Ruby ruft bei den Männern Impotenz sowie eine Art allergische Reaktion hervor. Es handelt sich offensichtlich um eine sexuell übertragbare Krankheit, die durch einen Computervirus hervorgerufen wird. Bald wird das FBI auf die Machenschaften der Klonfamilie aufmerksam und beginnt zu ermitteln. Im ZKM werden mit den Kostümen der Protagonistinnen und einem Nachbau des Zimmers von Ruby zentrale Elemente aus dem Film veranschaulicht.

2002 | 24fps High Definition video transferred to 35 mm film (digitized), color, sound, 82:30 min | Installation with bed and costumes, documentation material of the film

In the feature film *Teknolust* Lynn Hershman Leeson addresses themes such as identity, gender construction, sexual self-determination and the permeability of virtual reality. The plot revolves around scientist Rosetta Stone (played by Tilda Swinton), who illegally creates three clones of herself that differ only by the color of their clothing: Ruby wears red, Olive green and Marine dresses only in blue. These artificial beings constitute the family of their creator, who lives an isolated existence in an undefined cyberspace and communicates via the Internet. As the clones depend on obtaining the Y chromosome, femme fatale Ruby regularly goes out to have sex with random men. She collects their ejaculate, which she and the other clones then drink or inject into their bloodstream. After their contact with Ruby, the men become impotent and have a kind of allergic reaction. It is obviously a sexually transmitted disease, caused by a computer virus. The FBI soon becomes aware of the machinations of the clone family and begins to investigate. With the costumes of the protagonists and a reconstruction of Ruby's room, there will be presented main elements of the film in the exhibition at ZKM.

!Women Art Revolution

- 2010 | Video, Farbe, Ton, 82:50 min
- Lynn Hershman Leeson & Spain Rodriguez | 2011 | Buch, 100 Seiten
- RAW/WAR | 2011/2012 | Interaktive, netzwerk-basierte Installation mit sensorbasierten Taschenlampen

Mit dem Dokumentarfilm *!W.A.R. Women Art Revolution* setzt Lynn Hershman Leeson allen Frauen ein Denkmal, die seit den 1960er-Jahren als Künstlerinnen, Kuratorinnen und Kritikerinnen die Kunstwelt verändert haben. Der Film setzt sich aus Filmausschnitten und Interviews zusammen, die Hershman Leeson über viele Jahrzehnte gesammelt hat. Neben bedeutenden Künstlerinnen wie Yoko Ono, Yvonne Rainer und Carolee Schneemann kommen auch Frauen aus dem Museumsbetrieb zu Wort. Ausgehend von den Porträts sowie Filmausschnitten zum politischen Geschehen

- 2010 | Video, color, sound, 82:50 min
- Lynn Hershman Leeson & Spain Rodriguez | 2011 | Book, 100 pages
- RAW/WAR | 2011/2012 | Interactive, network-based installation with sensor-based torches

With the documentary film *!W.A.R. Women Art Revolution* Lynn Hershman Leeson creates a monument to all the women who have changed the world of art since the 1960s as artists, curators and critics. The film is composed of film clips and interviews that Hershman Leeson has collected over a number of decades. Alongside important artists such as Yoko Ono, Yvonne Rainer and Carolee Schneemann, women in the museum business are also featured. Starting from portraits and film clips on the political background, the film tells of the struggle for the recognition of female artists in the second half of the 20th century. The high points of the feminist movement in the art scene are featured in a graphic novel with pictures of Spain Rodriguez. Lynn Hershman Leeson also developed an interactive installation to accompany the film. *RAW/WAR* is based on a website with a women's artist archive, to which users can add new pieces. In the exhibition space the online encyclopedia is projected onto the wall. Visitors can illuminate the pieces using sensor-based flashlights, which transfer their movements onto the Internet site. In this way, the project initiated by Hershman Leeson becomes a collaborative work in whose design anyone can participate.

erzählt der Film den Kampf um die Anerkennung weiblicher Kunstschaffender in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts. Die Höhepunkte der feministischen Bewegung in der Kunstszene sind in einer Graphic Novel mit Bildern von Spain Rodriguez nachgezeichnet. Begleitend zum Film hat Lynn Hershman Leeson eine interaktive Installation entwickelt. *RAW/WAR* basiert auf einer Internetseite mit einem Künstlerinnen-Archiv, das von den NutzerInnen um neue Einträge ergänzt werden kann. Im Ausstellungsraum wird die Online-Enzyklopädie an die Wand projiziert. Die BesucherInnen können die Einträge mit sensorbasierten Taschenlampen beleuchten, die ihre Bewegungen auf der Internetseite umsetzen. Das von Hershman Leeson initiierte Projekt wird somit zu einem Werk kollaborativer Autorschaft, an dessen Gestaltung jede und jeder teilhaben kann.

The Dante Hotel

1973, 10:22 min,
Video, SW, Ton/video, bw, sound

Forming a Sculpture Drama in Manhattan

1974, 2:01 min,
Fernsehankündigung/TV advertisement,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Lady Luck

1975, 04:12 min,
Fernsehankündigung/TV advertisement,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

**25 Windows: A Portrait/Project
for Bonwit Teller**

1976, 16:35 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

A Commercial for Myself

1978, 01:34 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Newsclips

1978, 07:27 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

**Roberta Breitmore –
Lynn Turning into Roberta**

1978, 05:33 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

News Footage of a Fire Film

1979, 03:58 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

**The Making of the Rough and (Very)
Incomplete Pilot for the Videodisc on
the Life and Work of Marcel Duchamp
According to Murphy's Law**

1979, 22:00 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Test Patterns

1979, 10:25 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

The Electronic Diaries: First Person Plural

1983–1988, 74:38 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Prisoner of Paradise

1984, 06:38 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Proxemics: A Study in Body Language

1985, 05:22 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

The Computer Chronicles

1985, 02:06 min,
Fernsehbeitrag zu/TV report on *Lorna*,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Longshot

1989, 00:29 min,
Video, SW, Farbe, Ton/video, bw, color, sound

Desire Inc

1990, 25:59 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Conspiracy of Silence

1991, 16:33 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Seeing is Believing

1991, 59:48 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Shooting Script:

A Transatlantic Love Story

1992, 51:14 min,
Farbe, Ton/color, sound

Virtual Love

1993, 70:16 min,
Video, SW, Farbe, Ton/video, bw, color, sound

The Electronic Diaries: Re-Covered Diary

1994, 29:28 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Seduction of a Cyborg

1994, 05:52 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Virtual Voices

1994, 09:33 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Double Cross Click Click

1995, 28:35 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Paranoid Mirror

1995, 02:41 min,
Video, SW, Farbe, Ton/video, bw, color, sound

Conceiving Ada

1997, 84:54 min,
35-mm-Film (digitalisiert), Farbe, Ton/
35 mm film (digitized), color, sound

The B Files (Die Akte B)

1997, 25:44 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

The Electronic Diaries: Cyberchild

1998, 20:07 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Teknolust

2002, 82:30 min,
24fps High Definition Video transferiert auf
35-mm-Film (digitalisiert), Farbe, Ton/
24fps High Definition video transferred to
35 mm film (digitized), color, sound

Strange Culture

2007, 74:54 min,
35-mm-Film (digitalisiert), Farbe, Ton/
35 mm film (digitized), color, sound

!W.A.R. Women Art Revolution

2010, 82:50 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

Filme über / films about Lynn Hershman Leeson

Doree Allen, Inside/outside Lynn Hershman

ohne Jahr/ no date, 07:22 min,
Video, Farbe, Ton/video, color, sound

1941	Geboren in Cleveland, Ohio	Born in Cleveland, Ohio
1959 – 1963	Studium der Museumsverwaltung und Kunst an der Case Western Reserve University, Cleveland und dem Cleveland Institute of Art (BSc)	Studied Museum Administration and Art at Case Western Reserve University, Cleveland, and the Cleveland Institute of Art (BSc)
1965	Erste Einzelausstellung in den USA (Feingarten Galleries, Los Angeles)	First solo exhibition in the United States (Feingarten Galleries, Los Angeles)
1970 – 1972	Studium der Kunstkritik an der San Francisco State University (MA)	Studied Art Criticism at San Francisco State University (MA)
1971 – 1973	Internationale Tätigkeit als Kunstkritikerin unter den Pseudonymen Juris Prudence, Herbert Goode, Gay Abandon. Mitherausgeberin der Zeitschrift <i>Artweek</i>	Worked internationally as an art critic under the pseudonyms of Juris Prudence, Herbert Goode, Gay Abandon. Coeditor of the magazine <i>Artweek</i>
1977	Erste Einzelausstellung außerhalb der USA (Ewing and George Patton Galleries, Melbourne University; Exhibition Gallery, Monash University, Melbourne)	First solo show outside the United States (Ewing and George Patton Galleries, Melbourne University; Exhibition Gallery, Monash University, Melbourne)
1984 – 1989	Direktorin des Inter Arts Center an der San Francisco State University	Director of the Inter Arts Center at San Francisco State University
1986	Teilnahme an der 42. Biennale in Venedig	Took part in the 42nd Venice Biennale
1987	Retrospektive der Videoarbeiten beim San Francisco International Festival	Retrospective of her video work at the San Francisco International Festival
1991	<i>Lynn Hershman Retrospective</i> , Institute of Contemporary Arts, London <i>Video Viewpoints: Lynn Hershman</i> , Museum of Modern Art, New York	<i>Lynn Hershman Retrospective</i> , Institute of Contemporary Arts, London <i>Video Viewpoints: Lynn Hershman</i> , Museum of Modern Art, New York
1993 – 2004	Professur für Elektronische Kunst an der University of California, Davis	Chair in Electronic Arts at the University of California, Davis
1995	Siemens Medienkunstpreis des ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Deutschland <i>Virtually Yours: Retrospective of Lynn Hershman</i> , National Gallery of Canada, Ottawa	Awarded the Siemens Medienkunstpreis by ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Germany <i>Virtually Yours: Retrospective of Lynn Hershman</i> , National Gallery of Canada, Ottawa

Lynn Hershman Leeson, 2013,
Photo ©: Lisa K. Blatt



1999	Prix Ars Electronica für die <i>Difference Engine #3</i>	Prix Ars Electronica for the <i>Difference Engine #3</i>
2000	Retrospektive der Filme und Videos bei der Feminale – Filmfestival, Köln	Retrospective of her films and videos at the Feminale – Filmfestival, Cologne
2004 – 2010	Andrew D. White Professur an der Cornell University, New York	Andrew D. White Chair at Cornell University, New York
2005	International Digital Media and Arts Association Award Aufnahme des Werkarchivs in die Stanford University Libraries <i>Hershmanlandia: The Art and Films of Lynn Hershman Leeson</i> , Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle	International Digital Media and Arts Association Award Archive of her work accepted by Stanford University Libraries <i>Hershmanlandia: The Art and Films of Lynn Hershman Leeson</i> , Henry Art Gallery, University of Washington, Seattle
2006	Innovation that Matters Award, ZeroOne Festival, San José	Innovation that Matters Award, ZeroOne Festival, San José
2007 – 2012	Vorsitzende des Departments für Film am San Francisco Art Institute	Chair of the Film Department at the San Francisco Art Institute
2009	Distinguished Artist Award for Lifetime Achievement in Digital Art (ACM SIGGRAPH)	Distinguished Artist Award for Lifetime Achievement in Digital Art (ACM SIGGRAPH)
2010	DAM Digital Art Award für das Lebenswerk Eureka Fellowship der Fleishhacker Foundation	DAM Digital Art Award for her life's work Fleishhacker Foundation's Eureka Fellowship
2012	Auszeichnung von <i>!W.A.R. Women Art Revolution</i> als einer der besten Dokumentarfilme des Jahres durch das Museum of Modern Art, New York First Media Award for Women's Caucus for Art (WCA) <i>Lynn Hershman Leeson. Seducing Time</i> , Kunsthalle Bremen	<i>!W.A.R. Women Art Revolution</i> received an award from the Museum of Modern Art, New York, as one of the year's best documentary films First Media Award for Women's Caucus for Art (WCA) <i>Lynn Hershman Leeson. Seducing Time</i> , Kunsthalle Bremen

Lynn Hershman Leeson lebt und
arbeitet in San Francisco und New York.

Lynn Hershman Leeson lives and
works in San Francisco and New York.

Ausstellung / Exhibition

Team ZKM:

Kuratoren / **Curators:** Peter Weibel, Andreas Beitin

In Zusammenarbeit mit / **In collaboration with:**
Lynn Hershman Leeson, Kyle Stephan

Wissenschaftliche Mitarbeit und Projektleitung /
Research and project management:
Sarah Happersberger, Linnea Semmerling;
mit Unterstützung von / **with assistance of**
Lisa Herzog, Adela Kim

Logistik / **Registrar:** Marianne Meister,
Nina Fernandez

Leitung Museumstechnik / **Head of museum
technical services:** Stefan Wessels

Technische Projektleitung / **Project
management museum technical services:**
Anne Däuper, Henrike Mall

Museumstechnik / **Museum technical services:**
Volker Becker, Claudius Böhm, Mirco Fraß,
Rainer Gabler, Gregor Gaissmaier, Ronny Haas,
Dirk Heesakker, Christof Hierholzer, Werner
Hutzenlaub, Gisbert Laaber, Marco Preitschopf

Restauratorische Betreuung / **Conservation:**
Nahid Matin Pour, Verena Bolz, Morgane Stricot

Sekretariate / **Office management:**
Alexandra Kempf, Anna Reiß

Mediathek / **Media library:** Andreas Brehmer,
Claudia Gehrig, Hartmut Jörg

Tierpflege / **Animal Care:**
Lisa-Marie Rapp, Zhenzong Yu

Besonderer Dank an / **Special thanks to:**
Martin Häberle, Daniel Heiss, Ursula Meier-Dieter,
Almut Köhler, Johannes Gescher, Uwe Strähle,
der Künstlerin / **to the artist**, den Leihgebern /
to the lenders

Team Lynn Hershman Leeson:

Assistenz / **Assistance:**
Jessica Howard, Celia Kitchell

Aufbau-Team / **Technical staff:**
Mark Hellar, Palle Henckel, Colin Klingman

Mitarbeit / **Collaboration *Infinity Engine:***
Josiah Zayner

Broschüre / Brochure

Redaktion / **Editorial staff:** Sarah Happersberger

Texte / **Texts:** Andreas Beitin, Sarah Happersberger,
Lisa Herzog, Linnea Semmerling, Stephan Schwingeler

Lektorat / **Copy editing:**
Sarah Happersberger, Stephan Schwingeler

Übersetzung / **Translation:** Jeremy Gaines

Gestaltung / **Graphic design:**
Jan Kiesswetter, Niko Singer

Gedruckt in Deutschland / **Printed in Germany**

ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19, 76135 Karlsruhe, www.zkm.de

Vorstand ZKM: Peter Weibel
Geschäftsführung ZKM: Christiane Riedel
Verwaltungsleitung ZKM: Boris Kirchner
Leitung ZKM | Museum für Neue Kunst: Andreas Beitin

stifter des zkm



partner des zkm



in kooperation mit

DEICHTORHALLEN
SAMMLUNG
FALCKENBERG
HAMBURG