Lino Heissenberg
Portfolio 2019

Übersicht

Die dissoziativen Installationsnarrative von Lino Heissenberg - Einführung von Prof. Dr. Thomas Becker 2

ZEICHNUNGEN 1997 – 2009 4

WHAT'S LOVE GOT TO DO WITH IT 5

ABUSIVE RELATIONSHIP SIMULATOR 6

DUAL SYSTEM STORY 7

KLEINES MONSTER 8

WRITTEN APOLOGY 11

NEGENTROPIE 13

RANDOM CRAVINGS 15

OO-NYE-DOO? 17

SYMPTOMS 18

Die dissoziativen Installationsnarrative von Lino Heissenberg

Es gibt Medientheoretiker, die behaupten ‚Story telling is the art of the new worldmaking.' (Henry Jenkins). Schaut man sich Videospiele an oder Werbefotographie, scheint dies nicht nur zuzutreffen. Es erklärt auch, dass unsere Geräte mit Text, Bild und Soundrepräsentationen keineswegs abnehmen, sondern zunehmen, je mehr die Digitalisierung fortschreitet, um all die unterschiedlichen Formen des Erzählens zu erfassen: das Filmische, das Schriftliche, das Ikonische, das Phonetische, das Polysemantische im Homecomputer bis hin zum Tablet, zum Smartphone, dem 3D-Bildschirm etc. Die Geräte nehmen mit der digitalen Vernetzung zu und keineswegs etwa ab, obwohl doch der Computer alle anderen Medien simulieren und ersetzen kann. Nicht die Technik vernetzt, sondern die Lust am story telling, also ein ästhetisches Begehren?

Erzählungen gibt es aber schon in den Bildern der Höhle von Altamira vor 20.000 Jahren. Wie sollte dann Erzählung eine neue Art des world-makings sein? Und ist es also die Technik, die eine Vernetzung in Gang bringt? Inzwischen häuft sich auch innerhalb der Digitalisierung die Überalterung von Medien, wie z.B. der mp3-Player. Diese sind oft nicht mehr vernetzbar. Und wer hat überhaupt noch ein Diskettenlaufwerk? Obwohl also die Vernetzung der Medien durch den Computer zunimmt, trifft das auf seine eigene historische Entwicklung nicht zu. Lino Heissenberg benutzt nicht nur Narrationen für ihre Medien wie in narrativen Computerspielen, sondern koppelt diese auch mit veralteter Technik, die zunächst als solche nicht auffallen mag. Ein alter mp3player, Comics, ein NintendoDS etc. Woher also die Vernetzung?

Es ist für Lino Heissenberg nicht das Medium oder die Narrativität selbst, die jeweils vernetzen, sondern die doppelte Einschreibung von Medien in Körper und den Körper in die Medien. Seine Installationen offenbaren sie in ihrer Doppelung an Dissoziation und Einheit: Sie zeigen, dass der Sinn für die Differenz dieser Authentifizierungsstrategien in der Narration geweckt werden kann, also genau dort, wo wir die Aufmerksamkeit für die Differenz vergessen, wenn wir uns in Erzählungen verlieren. Das Sich-Verlieren in der Erzählung ist eine Lust, nicht der Disziplin zur Kontrolle in einer gegebenen Welt zu unterliegen, sondern von ihr befreit zu sein, was übrigens erklärt, warum Fantasy-Filme, Comics und narrative Videospiele die höchsten Marktwerte erreichen. Sie werden daher von Heissenberg als Mittel seiner Installationen genutzt, um die Dissoziation sichtbar werden zu lassen, auf denen ihre Einheit ruht.

Es stimmt zwar, dass wir keine Subjektivität haben, wenn wir nichts zu erzählen haben, aber keineswegs ist der Umkehrschluss zulässig: Dass jede Erzählung auf Subjektivität ziele. Bilder haben eine andere Narrativität als die Sprache, und sie scheinen dem Körper im Raum näher zu stehen als die in der Zeit verfliegende Stimme. Sie scheinen in ihrer Gegenständlichkeit mehr Realität einzunehmen als die Stimme, und doch misstrauen wir ihnen zusehends, weil sie inzwischen ebenso schnell auftauchen und verschwinden. Stets geht es um eine sensible, eine existenzielle Grenze zwischen der Repräsentation des Raumes in der simulierenden Narration und dem Raum der Repräsentation, in dem der Körper mit dem Medium agiert. Beide sind Simulationen und zugleich Wahrheitstechniken für das Subjekt: Wo wir den Verdacht der Medialisierung und Simulierung des Raumes und Körpers haben, übersehen wir die aktive Einschreibung des Körpers in die Medien, und wo wir den Körper als Widerstand gegen diese Einschreibung betrachten, übersehen wir, dass er immer schon von Medien mitcodiert ist.

Narrativität ist das Mittel der Simulation der Simulation, ebenso wie der Körper auch ohne Narrative schon immer seine Umgebung simuliert, so z.B. wenn wir im Dunkeln eine Stufe vorwegnehmen, die sich da gar nicht befindet. Am Übergang dieser dissoziativen Doppelung von Raum und Medien bewegen sich die narrativen Installationen von Lino Heissenberg.

Narrative, wie sie Heissenberg für seine künstlerischen Arbeiten benutzt, erinnern natürlich an Spiele und die mit ihnen zusammenhängenden Erzählungen. Diese sind aber keineswegs ein Mittel, um nur Welt zu erzeugen, oder wie Jean Baudrillard meint, die Welt zu simulieren. Sie sind Subjektivierungstechnologien, die eine polare Differenz in die Narrationen eintragen, die es in Mythen eben keineswegs schon gab. Das Imaginäre der modernen Medien ist kein Zustand der totalen Verblendung, sondern kann akkumuliert werden. Mythen waren Erzählungen, die gerade verhindern, dass Subjekte eine abweichende Stellung in diesen Erzählungen einnehmen können. Jede Akkumulation an Narrativen wird damit verhindert. Als solche sind sie Authentifizierungsstrategien einer vorgegebenen Politik, eines Herrschers, oder auch eines Philosophen wie eben Platon, der immer dann, wenn er mit seiner angeblich so klaren, den jenseitigen Ideen verpflichteten Logik nicht weiterkam, seinen Lesern mit einem ‚mython legein', der Geschichtenerzählung, glaubte weiterzuhelfen, was einem Verbot gleichkam, nicht an die Ideen zu glauben.

Aber gerade dort, wo seit der Fotografie die unbegrenzte Reproduktion eines Zeichens möglich ist, steigt indes der Sinn für die Abweichung, da die performative Umsetzung von Wiederholungen durch mediale Repräsentation ins Narrativ, was man zu sehen hat, niemals eine identische Reproduktion des Gleichen ist. Die Fotografie stützt also einerseits die Dauer und Festigkeit eines Narrativs, das dem Subjekt Abweichungen bewusst macht, stellt es zugleich aber auch in Frage, weil dieser Glauben so radikal werden kann, dass er die Vorstellung einer Abweichung unmöglich zu machen scheint. Das wird im 19. Jahrhundert an den Diskursen zur Fotografie deutlich, die permanent damit hadern, dass das Subjekt radikal objektiviert werde, so dass die Fotografie eher in die Wissenschaft gehöre als in die Kunst. Fotografie diente daher auch bis heute als erste Bildung eines Familienarchivs, welches der Authentifizierung des Subjekts in den Verwandtschaftsnetzen diente.

Geht also die mythische Narration auf die Verhinderung einer individuellen Abweichung und Willkür, um dem Subjekt damit die Authentifizierung im Sinne einer objektiven Bestätigung zu geben, eben als Ausschaltung der subjektiven Willkür, so ist die Zugänglichkeit der Fotografie für möglichst breite soziale Schichten eine Vernetzung, die eine andere Authentifizierungsstrategie des Subjekts entstehen lässt, welche zugleich die Sicherung per Dauer und Objektivierung aufbaut und in Frage stellt. Erst mit modernen Medien ist diese in sich dissoziative Strategie möglich, weil die reproduktive Wiederholung einer Erzählung in der Zeit nicht mehr an eine kollektive Erinnerung und damit einen sozial festgelegten Ort gebunden sein muss. Im Gegensatz zu Walter Benjamin, der noch meinte, die modernen Medien brächten die Massen einander näher, muss man heute sagen: Sie haben vielmehr die Funktion zunehmend durch Differenzierung zu massieren: Steigerung polarer Authentifizierungsstrategien in der Einheit der Narrativität, Distinktion und Vereinheitlichung zugleich – das ist jene dissoziative Doppelung der Subjektivität, an der die narrativen Installationen Heissenbergs sich entlang bewegen.

Prof. Dr. Thomas Becker
Theorien der zeitgenössischen Kunst
Institut für Kunstwissenschaft der HBK Braunschweig

Zeichnungen 1997 – 2009

2014 / HD-Video / 11:52 / Sprache: Deutsch

Begleitet von meinen in chronologischer Reihenfolge gezeigten Kinderzeichnungen, erläutere ich meine frühkindliche Überzeugung, dass es sich bei Joseph Beuys um meinen Onkel gehandelt habe, und dass wir, obwohl er lange vor meiner Geburt gestorben war, miteinander bekannt waren.

Ich erzähle die Geschichten nach, die mir von der einzigen Person erzählt worden sind, die sowohl mit mir als auch Beuys in Kontakt stand: Es sind die Geschichten meines Vaters, der weder jemals Künstler war noch heute etwas mit Kunst zu tun hat, aber Beuys‘ Mitarbeiter in den Siebziger- und Achtzigerjahren war.

Weder die Bilder, scheinbar so viel konsistenter und lückenloser als die Erzählungen und Ratespiele, noch die Erzählungen können eine plausible Rekonstruktion der Vergangenheit liefern. Die Naivität der Zeichnungen fällt zusammen mit Erinnerungen, die keine Auflösung bieten können.

What's Love Got To Do With It

2014 / HD-Video / 11:43 /Sprache: Englisch / WWW.VIMEO.COM/127829440

Über den Verlauf von knapp zwölf Minuten beobachten wir ein sich entwickelndes Polaroid.

In einem englischsprachigen Voice-Over erzähle ich unterschiedliche Geschichten, die nach und nach miteinander verbunden werden. Es spannen sich Erinnerungen, Weltanschauungen und Beziehungen auf zwischen London und Deutschland, den frühen Zweitausendern bis in den Sommer 2014, Poetry Slams und dem *Festival of Love*, dem Rassismus der eigenen Verwandten und wie man trotzdem noch lieben kann, sowie zwischen dem Anfangen einer Sammlung und dem Hinzufügen des letzten Elements.

Abusive Relationship Simulator

*2015 / HTML / Min-Auflösung: 350*600 Pixel / Text: Englisch / http://heissenberg.eu/docs/Abusive%20Relationship%20Simulator.html*

Der *Abusive Relationship Simulator* ist nach außen hin ein einfach gehaltenes Text Adventure, das sowohl online als auch in einem fixierten Terminal bedient werden kann (siehe Abbildung).

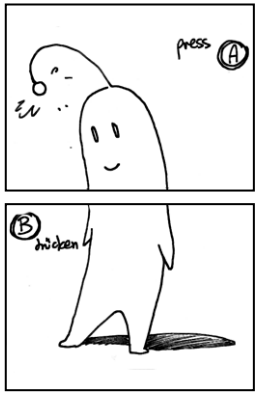
Entgegen seiner genretypischen Aufmachung weist das Programm jedoch einige spezifische Abweichungen von der Norm auf: Das Spiel kann weder gewonnen noch kann der Verlauf der Handlung tatsächlich beeinflusst werden. Es gibt kein Ende, keinen High Score und insgesamt nur 300 Wörter, die semi-randomisiert ausgespielt werden: Dem Computer sind eine Reihe möglicher Reaktionen auf den Spieler bereitgestellt worden, auf die der Spieler wiederum nur reagieren und die er nicht vorhersehen kann. Mit dem Programm zu interagieren endet zwangsläufig in einem Loop, bis der Spieler entscheidet, das Spiel nicht mehr zu spielen.
Solange er partizipiert, ist er in der Diegese des Texts ein „Enabler“, der dem Computer, dem die Rolle des missbräuchlichen Partners einprogrammiert wurde, immer wieder zuspielt.

Das Programm ist nicht nach Lehrbuch entstanden, sondern besteht aus Versatzstücken eigener und der Erfahrungen von Bekannten und Freunden, die eben solche Beziehungen selbst erlebt haben.

Dual System Story

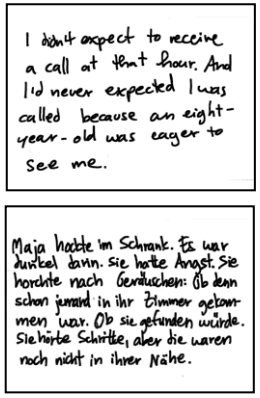
2015 / Nintendo DS, modifizierte Spielkarte / Sprache: Deutsch, Englisch / Maße variabel

Benannt nach den beiden offiziellen Namen für die NintendoDS-Spielekonsole – ‚Developer's System' und ‚Dual Screen' – ist die Arbeit installiert immer in etwas abseitigen Bereichen zur solitären Betrachtung, und nur zur Wiedergabe auf eben dem weißen DS vorgesehen, auf dem sie angezeigt wird.



Auf den beiden Bildschirmen werden zwei verschiedene Geschichten präsentiert: Unten, auf Deutsch und ordentlich, eine Kindergeschichte; oben, spontaner und auf Englisch, wird die Begegnung mit einem kleinen Mädchen wiedergegeben, für das die unten stehende Kurzgeschichte verfasst wurde.

Während die Kindergeschichte Mut machend davon erzählt, dass alle Kinder über ein kleines, sie beschützendes Monster verfügen, fällt der obige Bericht weniger optimistisch aus: Das Mädchen, das die Geschichte erhalten hat, ist heute nicht mehr kontaktierbar, und ihre einzigen verbliebenen Spuren sind die Kurzgeschichte, die ich ihr einst handschriftlich verfasste und aus der Erinnerung wiedergegeben habe, als auch ihre lang verwischten Fingerabdrücke an eben dem weißen DS, auf dem die Arbeit zu sehen ist.



Kleines Monster

2015 / MP3-Player, Video, Pult, Subwoofer / Maße variabel / Text: Deutsch

Kleines Monster ist die Übersetzung für den Titel eines Songs der japanischen Band *Plastic Tree*. Wenn man in den dunklen Raum der gleichnamigen Installation eintritt, hört man ein dumpfes Rauschen und sieht einen einzigen Lichtpunkt, der nach Gewöhnung des Auges an den Raum als mp3-Player sichtbar wird. Schon der Titel *Kleines Monster* spielt hier mit der dissoziativen Polarität der Räume: mit dem intradiegetischen Raum der Erzählung, wo die Band den Song *Kleines Monster* spielt, den man aber nicht hört, und dem extradiegetischen Raum des Zuschauers, wo sich der mp3-Player als kleines Monster befindet, im Raum der Körper, die repräsentieren, sei es durch den Dingkörper des Mediums, sei es durch den Leib des Betrachters. Es gibt also einen Raum der Repräsentation und die Repräsentation des Raumes – eine extrem wichtige Differenz, von der wir gleich sehen werden, dass sie verschwinden wird, was seltsam klingen mag, denn schließlich werden wir ja nicht zu reinen Geistern – oder vielleicht doch in einem schwarzen Raum, in dem wir keine Richtung erkennen außer den Lichtpunkt des vor uns liegenden Bildschirms mit dem hypnotisierenden Grundrauschen, das genauso wenig differenziert ist?

Auf dem Bildschirm sehen wir verschwommene Bilder in slow motion, die durch einen mitlaufenden Text erst als die Erinnerung an einen Auftritt der japanischen Band im Berliner Magnetclub vor gerade mal 300 Leuten decodierbar werden, während dieselbe Band in Japan vor einem Massenpublikum mit mehreren zehntausend Zuschauern auftritt. Ein besonderes Ereignis, das aber nicht wirklich so dokumentiert wird. Wir erfahren es durch die mitlaufende Schrift auf den Bildern, also durch die Erzählung und nicht die Bilder oder den Sound. Beim ersten Eintritt in den Installationsraum wird das Auge automatisch von der Schrift und Erzählung der Erinnerung angesaugt, weil die unklaren Bilder in unserem Kopf erst mit Bedeutung gefüllt werden, zumal man sich in einem dark room des unartikulierten Grundrauschens befindet und die Schrift in schneller Abfolge eine Konzentration erfordert, welche die Bilder in slow motion nicht fordern.

> „Ich weiß auch noch, dass ich eine Plastikkette mit Kirsch-Anhänger trug, die mir die Tochter eines Brieffreundes aus den USA geschickt hatte, als Dankeschön für ein Bild, das sie sich gewünscht hatte. Die Figur in dieser Zeichnung sah dem Sänger dieser Band hier sehr ähnlich.“

Nichts von alledem sieht man in den Projektionen. Wir sehen auch keine Wiedergabe des Konzerts, sondern befinden uns in der Projektion eines Erzählers, sind von seiner Erzählung und damit in seinem projektiven Gedankenstrom an Erinnerungen gefangen, weil unser direktes Bedürfnis nach orientierender Artikulation auf die Schrift und damit seine Erzählung fixiert ist.

Wir sind damit immer schon zum Komplizen einer Bildung des mit dem Erzähler gemeinsam zu bildenden Archivs geworden, das wir jedoch nicht aktiv mitbilden, sondern in dem wir als Betrachter vollkommen funktionalisiert werden, als Authentifizierungsstützen im realen Raum – da, wo das andere kleine Monster einer überholten Technik steht: der mp3-Player, der damit zur Authentifizierung der Erzählung beizutragen scheint, als stummer Zeuge des einst Gewesenen. In diesem Raum der Bestätigung steht auch der Betrachter als stummer Zeuge.

Einerseits wird erzählt, dass dieses Video von der Mutter des Erzählers aufgenommen wurde, also von einem Dritten, der damit faktisch ja ein gemeinsames Archiv der Erinnerung mit der Erzählerin aufgebaut hat, auf die beide in Erzählungen zurückgreifen können und für die der Film als Zeugenschaft fungieren kann. Demgegenüber steht andererseits in der Erzählung selbst jene damit andere Authentifizierung, sich von einer gemeinsamen Erinnerung zu distinguieren, weil es in den Bildern nicht vorkommen kann:

> „Ich war in einer weißen Hose und in einem weißen Hemd unterwegs und habe ziemlich im Dunkeln geleuchtet.
> Das Outfit war aus mehreren Gründen mutig:
> Einmal tragen die meisten Fans solcher Bands prinzipiell Schwarz.
> Und dann hatte ich meine Tage.
> Und ziemliche Schmerzen.
> Und hatte erst sechs Stunden vorher den Umgang mit Tampons gelernt“.

Körperlichen Schmerz kann man faktisch nicht teilen, es sei denn, man projiziert auf jemanden. Schmerz ist aber dann nicht real übertragen, er ist wie der Körper selbst an einen absoluten Ort gebunden, den ein Körper einnimmt. Dies entspricht einer Authentifizierungsstrategie, die gerade gegen die Bildung eines gemeinsamen Erzählarchivs steht, welche die das Konzert filmende Mutter jedoch konstruiert hat.

Zugleich wird aber der Leser/Beobachter eingeweiht in die Erzählung, da der Schmerz nur ihm mitgeteilt wird. Wir sind gerade dadurch erst Recht in die Projektion integriert, je mehr Authentifizierungsstrategien auftauchen, die auf ein Jenseits der Erzählung im realen Raum deuten, das angeblich nicht durch unsere Projektion gesteuert werden kann und damit sich der Manipulation eines erzählenden Subjektes scheinbar entzieht, faktisch hier aber in die Manipulation des subjektiven Erinnerungsstroms der Erzählerin hineingezogen wird. Der Betrachter verbindet

also die beiden paradoxen, polar zueinander ausgerichteten Authentifizierungsstrategien der erzählten Repräsentation des Raumes im Raum der Repräsentation.

Auf der Couch des Psychoanalytikers wird der Zugang zur Subjektivität durch Erzählen gefunden. Der Erzählende verliert sich. Die Technik der Erzählung soll die Kontrolle des Subjekts im Namen der Wahrheit ausschließen. Erzählung wird als Authentifizierungsstrategie des Subjekts und seiner Abhängigkeit von Körper genutzt. Aber mit Erzählungen kann man ebenso Subjektivität simulieren. Freud berichtete selbst, dass es in der Psychoanalyse bewanderte Patienten gab, die ihn immer wieder hinters Licht führten, weil sie die Technik und Codes der Psychoanalyse kannten. Das war eine Authentifizierungsstrategie, welche die Kontrolle des Arztes kontrollierte. Es ist die andere Technik der Authentifizierung des narrativen Subjektes, das sich als Subjekt gegen die Kontrollgesellschaft mit einer ihr eigenen Narration stemmt. Eben die beiden Richtungen der Integration und der Distinktion sind damit dissoziative Authentifizierungsstrategien des Subjekts. Beide schließen sich aus, bilden aber erst durch moderne reproduktive Medien eine Einheit, mit der sich das Subjekt in die Medien und diese in das Subjekt einschreibt.

Denn hier liegt auch der Unterschied von Zitat und Wiederholbarkeit in der Schrift und durch reproduktive Medien. Ein geschriebenes Zitat setzt immer die Kompetenz des Schreibens voraus. Die technischen Medien der Reproduktion können gerade die Kompetenz einer Codierung vollkommen umgehen. Ich muss nicht den Hyptertext der Computersprache verstehen, um als DJ einen Sound durch reine Wiederholung des zitierten Sounds herzustellen. Damit wird deutlich, dass die beiden Authentifizierungstechniken in ihrer polaren Tendenz der Distinktion und Integration durch moderne reproduktive Medien erst in eine polare Einheit gebracht werden, welche die schizoide Polarität steigern kann: Die private Nutzung einer Wiederholbarkeit zielt auf Distinktion gegen eben jene sozial integrativen Veranstaltungen wie Live-Konzerte und Spiele-Conventions, um in ihnen umso radikaler zu einem anderen Zeitpunkt wieder als Steigerung eines kollektiven Erlebnis einzugehen und vice versa. Spirale der Akkumulation.

Prof. Dr. Thomas Becker

Written Apology

2015 / HD-Video/ 09:15 / Sprache, Text: Deutsch, Englisch

In dem Video *Written Apology* haben wir es mit regelrechten Zeitschleifen zu tun. Ich beschreibe es zunächst einmal ohne Kenntnis der zitierten Spiele, die an sich schon einige Hinweise auf die Interpretation geben: Da wird der Bruder des Protagonisten für die Überprüfung einer Darstellung befragt, die zugleich als animierte Figur von ihm selbst in dem Video vorkommt. Im Narrativ aber wird immer deutlicher, dass der Bruder so gar nicht mehr existiert und es daher um Schuldgefühle geht. Das bestätigt sich natürlich durch das Zitat eines Spiels auf dem Computer, vor den sich die animierte Figur setzt: *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Schuldgefühle sind damit offensichtlich.

Nach Freud sind die Schuld und die damit einhergehenden Selbstvorwürfe ein Modus des Festhaltens an der geliebten Person, die man in die eigene Psyche integriert hat. Erst im melancholischen Rückzug auf sich selbst setzt der Ablösungsprozess ein, der ein Trennungsprozess des Eigenen von dem anderen Geliebten ist. Die Frage steht dann im Raum, ob Bilder diesen Trennungsprozess als Rückzug von der Welt ermöglichen, oder ob sie doch nur das fortgesetzte Festhalten an den Vorwürfen und Schuldgefühlen favorisieren, indem die Präsenz der geliebten Person am besten reproduziert werden kann. Das Vergangene, der nicht mehr existierende geliebte Bruder ist zugleich präsent, was nur in der Erinnerung des Gedankenstroms möglich ist.

Das andere zitierte Spiel ist *Sims 2*, ein Spiel, das zu den meistverkauften gehört, in dem man Familie und eigenes Leben idealisieren kann. Das Festhalten an Bildern in den Spielen ermöglichen somit beides, das Festhalten an dem Dargestellten, das

sich in dem Selbstvorwürfen des melancholisch repräsentierten Erzählers zeigt, die damit die geliebte Person nicht aus der eigenen Psyche entlässt, wie den Rückzug auf sich selbst, der gerade das Loslassen ermöglicht. Das erscheint vor allem in der Doppelung von akustischem Sprechen und graphischer Schrift der Sprechblasen, die synchron verlaufen. Das ist zwar ein Zitat des Spiels, aber auch die Repräsentation der absoluten Synchronie von Loslassen und Festhalten zugleich. Stehen die Comiczitate für das Loslassen, so die Stimme für die Erhaltung des status quo.
Von Jacques Derrida wissen wir, dass wir in unserer Subjektivität gerade durch die Stimme gefangen sind, weil es das erste Vernehmen, das dem Subjekt sehr nahe Vernehmen ist, das gegen alle andere Formen der Objektivierung die subjektivste ist, die uns immer dazu verführt, Schrift als tot gegenüber der lebendigen Kommunikation abzulehnen. Lineare Zeit der Stimme ist also gerade die Vernichtung der Zeit und dem Verbleiben in einem status quo, der technisch veraltete statische Comic steht demnach aber für den Fortschritt des Heraustretens aus der Bilderwelt. Beide überlagern sich in einer synchronen Bewegung. Es wird somit keine Antwort auf die Frage gegeben, auf welcher Seite die Bilder und Repräsentationen stehen. Wieder also die schizoide Struktur des Subjekts, die in der medialen Welt in einer Unentschiedenheit gehalten werden kann, damit sie sich selbst nicht erscheint, das aber die dissoziative Installation Heissenbergs zum Erscheinen bringt – diesmal aber in der Zeit der Repräsentation, die nicht die Repräsentation der Zeit ist.

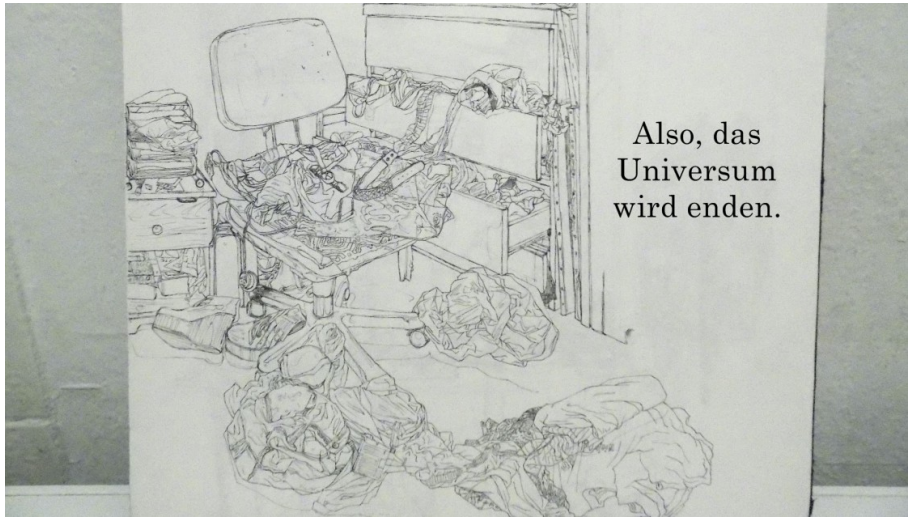
Prof. Dr. Thomas Becker

Negentropie

2016 / 2 synchrone HD-Videos / 20:30 / Maße variabel / Text: Englisch

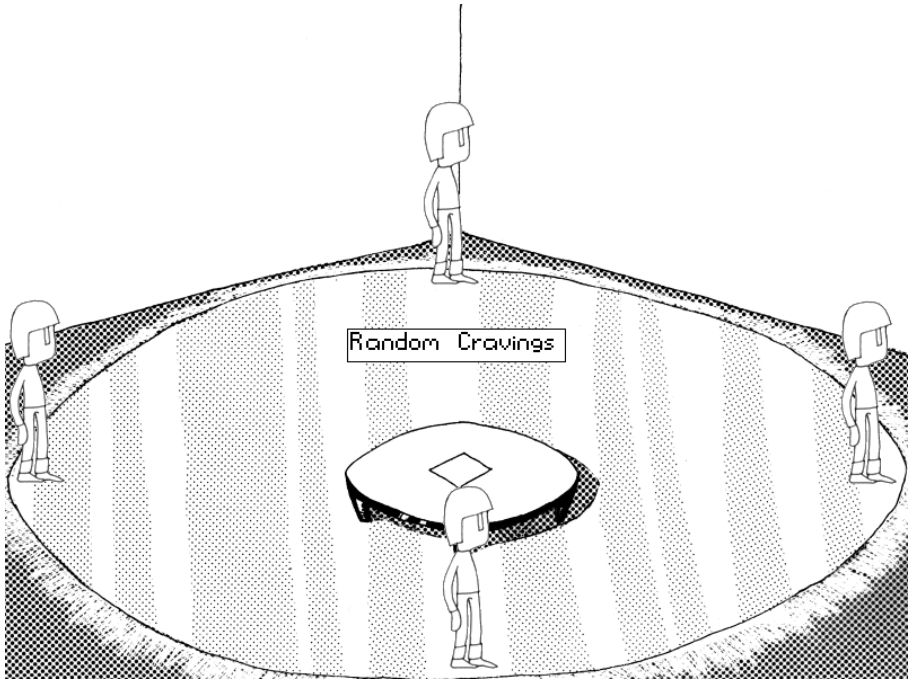
Links, über eine Dauer von zwanzig Minuten, wird eine eingeschlagene Vitrine ausgeräumt, gereinigt und wieder eingeräumt. Das Messer und die Scherben als auch die Handschuhe weisen auf eine vorangegangene Ausnahmesituation hin, die sich im rechten Bildschirm bestätigt: Weitere eigenartige Szenen in derselben Wohnung werden aufgeräumt, ab und an unterbrochen von Fotografien, die Zeichnungen verwüsteter Räume zeigen.
Der über den rechten Bildschirm gelegte Text spannt dabei mehrere Narrativen auf: Er erzählt von den eigenen Schwierigkeiten, Ordnung zu halten, die aber mit dem letzten Umzug verschwunden sind; der Verantwortung, die nun über die Unordnung eines anderen eintritt, weil dieser sich nicht mehr kümmern kann; und zuletzt erläutert er die Gesetze der Thermodynamik, erklärt den Vorgang der Entropie und wie diese stetig ansteigende Unordnung unausweichlich zum Kollaps des bekannten Universums und ins Chaos führen wird.

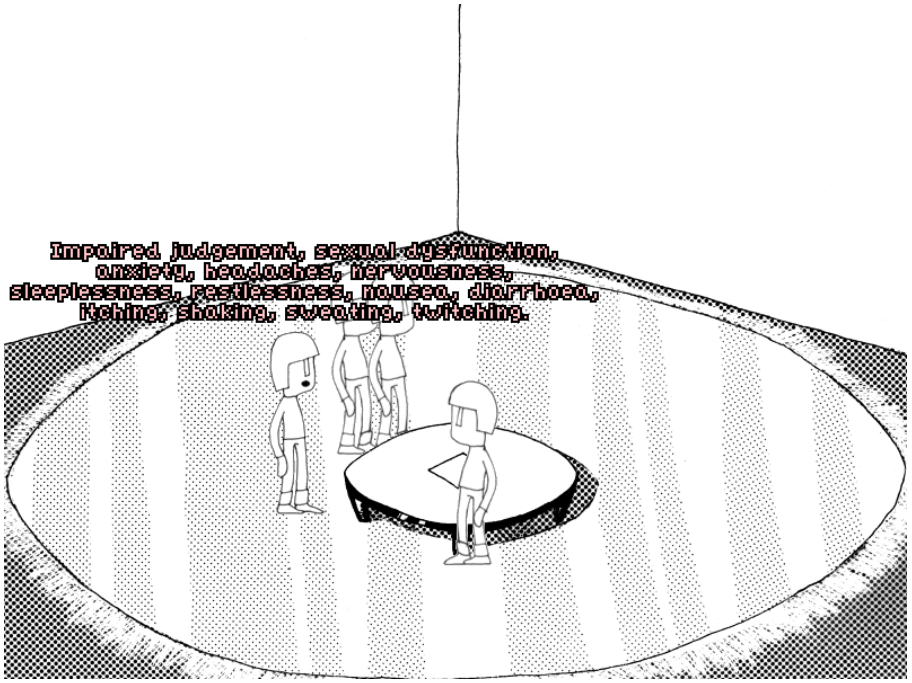
‚Negentropie' wiederum ist ein von Erwin Schrödinger in seinem Buch *Was ist Leben?* geprägter Begriff, der die allen Lebewesen inhärente, einzigartige Eigenschaft, Ordnung wiederherzustellen und Unordnung auszulagern, definiert.


Also, das
Universum
wird enden.

Random Cravings

*2016 / .exe-Datei + Ressourcen / 800*600 Pixel / Sprache: Englisch*





Crave, das vorletzte Theaterstück der britischen Dramatikerin Sarah Kane, wurde Zeile für Zeile in Code geschrieben. Hintergrund und Figuren wurden von Hand gezeichnet, eingescannt und animiert.

Die Figuren in diesem Spätwerk Kanes reden permanent aneinander vorbei und kommen nie zu einem Schluss, sind in ihren eigenen Traumata, Selbstbildern und Narrativen gefangen. Das entwickelte Programm führt dies weiter, indem Zeilen und Bühnenanweisungen zufällig alle paar Sekunden ausgegeben werden – die Figuren sprechen mit computergenerierten Stimmen irgendeine Zeile des Texts und antworten wiederum mit einer anderen zufälligen Zeile. Auch über die Bewegungen entscheidet das Programm.

Dahinter stehen Konzepte wie das *Infinite Monkey Theorem* – die Möglichkeit, dass bei unendlich viel Zeit durch reinen Zufall das Stück in richtiger Reihenfolge abgespielt werden könnte, oder aber eine einzelne Figur ihre im Original zerstückelte Geschichte chronologisch korrekt wiedergibt – die grundsätzliche, aber

nicht praktizierbare Unendlichkeit von Stücken wie *Der Gott des Gemetzels*, *Geschlossene Gesellschaft* und vor allem *Crave*, als auch die Sinnentleerung, die als solche unter Umständen gar nicht wahrnehmbar ist: Zwar reiht die Maschine nur sinnlos Zeilen aneinander, ein Betrachter kann in zwei aufeinanderfolgenden Monologen aber durchaus Sinn und Bedeutung, sogar einen Dialog erkennen.

Einmal gestartet, kann das Programm nicht mehr gestoppt oder geschlossen werden, ohne dass man in die Windows-Prozesse eingreifen muss. Theoretisch läuft das digitale Theaterstück, eine Simulation vollendeter Entfremdung, Erklärungsnot und Sinnsuche, für immer.

oo-nye-doo?

2016 / HD-Video/ 12:57 / Sprache: Deutsch / Untertitel: Englisch

Vom eigenen Wunsch nach einem Furby ausgehend, verfolgt oo-nye-doo? verschiedene, auf unterschiedliche Art und Weise miteinander verbundene Erzählstränge:

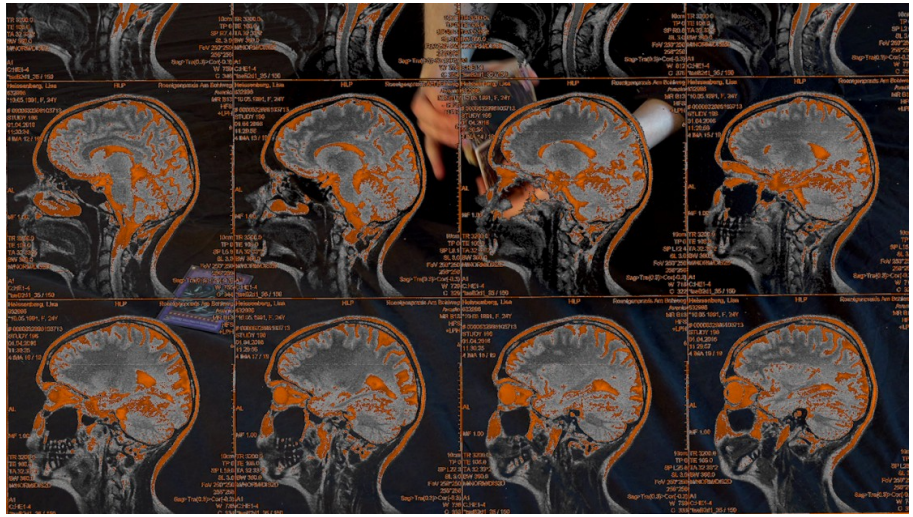
Warum man keinen Furby bekommen hat, und was die NSA damit zu tun hatte. Für wen die Zeiger einer analogen Uhr zum Mysterium werden können. Wie der Grund, weshalb man sich vor Furbies fürchtete, heute zum Verkaufsargument für neue Spielzeuge wurde. Welche Ansprüche über die Jahrhunderte von verschiedenen Schriftstellern an die Maschinen der Zukunft gerichtet

wurden, und wie Ronald McDonald sich bemüht, diese Ansprüche zu erfüllen.

Wie sehr Ängste und Fetische sich überlappen und wie das Loch in uns immer genau so groß ist wie das eine Produkt, nach dem wir uns sehnen.

SYMPTOMS

2017 / HD-Video / 54:13 / Sprache: Englisch / Untertitel: Deutsch, Englisch



SYMPTOMS ist eine Untersuchung mehrerer Punkte in Raum und Zeit, die unverwandt zu sein scheinen, jedoch immer und immer wieder auf ihrem Weg zu einer unklaren Auflösung miteinander kollidieren. Wir folgen der Ode an die Freude durch die Jahrhunderte, lernen Drachen zu zeichnen, die unsere Dämonen zu bekämpfen vermögen, hören die Geschichte über einen potentiellen Gehirntumor, diskutieren internationale Politik über Sammelkartenspiele und erhaschen einen Blick auf die giftigsten und zuckersüßesten Orte auf twitter.

Es ist ein Versuch über Übersättigung, Informationsüberlastung und die Grenzen kausaler Schlussfolgerungen. Über Menschen, die Bilder animierter japanischer Vierzehnjähriger zur Unterstützung eines Rechtspopulisten verwenden und Menschen aller Bereiche des politischen Spektrums, die sich in einer einzigem Symphonie bestätigt fühlen; über einen Kunstlehrer, der versucht, seinem Schüler durch Zeichenunterricht im Kampf gegen dessen psychische Störung beizustehen, während er selbst mit seiner abnehmenden Gesundheit zurechtkommen muss.

Kontakt

studio@heissenberg.eu

Web

www.heissenberg.eu