



WEARING THE SMILE
YOU GAVE ME!

Impressum

Diese Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung **STIPENDIAT_INNEN BRAUNSCHWEIGISCHE STIFTUNG "IDEE & ABDRUCK"** im Kunstverein Braunschweig vom 16. - 19. Juni 2022.

predate.neocities.org
www.heissenberg.eu
www.idee-abdruck.de

Publikation

Layout & Design: Lino Heissenberg
Text: Dr. Jasmin Rychlik

Dank an Niels, Hendrik, André, Yannick, Merlin & Sir Schnute.

© 2022 Lino Heissenberg

Die Braunschweigische
Stiftung

LINO HEISSENBERG
WEARING THE SMILE YOU GAVE ME!



Das fiktive Selbst

Die Beziehung zwischen Sprache, Diskurs und Identität gilt seit den 80er-Jahren als ein wichtiger Bereich der soziolinguistischen Policy-Forschung. Eine der grundlegenden Aufgaben des Sprechens besteht darin, sich auf etwas in der Welt – eine Person, einen Ort oder eine Sache – in einer Weise zu beziehen, die nicht nur unsere eigene Vorstellung von dem, was dieses Etwas ist, wiedergibt, sondern es auch unseren Zuhörern ermöglicht, zu erkennen, worüber wir sprechen. Bedeutung und Identitäten werden in der täglichen Praxis vor dem Hintergrund von Normen und Erwartungen geschaffen, die die Menschen darüber entwickelt haben, wie Akteure bestimmter sozialer Gruppen handeln und sprechen oder sprechen sollten. Als grundlegende Denkweise darüber, wie Identitäten gebildet werden, geht der soziale Konstruktivismus von der Annahme aus, dass Identität weder gegeben noch ein Produkt ist. Vielmehr wird Identität als ein Prozess verstanden, der in konkreten und spezifischen Interaktionen salient wird, dynamische Identitäten anstelle von monolithischen Konstrukten hervorbringt und aus Prozessen der Verhandlung resultiert, die eminent sozial sind und diskursive Arbeit mit sich bringen. Davon ausgehend widmet sich Lino Heissenberg



mit seinen Werken der Beziehung zwischen Sprache, Diskurs und Identität. Identität wird darin als ein Prozess begriffen, der immer in soziale Praktiken eingebettet ist, in denen Diskurspraktiken eine zentrale Rolle spielen. In seinen Arbeiten bilden soziale Praktiken und Diskurspraktiken den Rahmen für die Art und Weise, wie Individuen und Gruppen sich gegenüber anderen präsentieren, Rollen aushandeln und sich selbst als fiktive Figuren konzeptualisieren. Indem er das Konzept der Praxis als zentral für die Prozesse der Identitätsbildung und des Identitätsausdrucks betrachtet, wirft er Fragen auf, wie die Zugehörigkeit zu eigenen und zu anderen sozialen Gruppen etabliert und ausgehandelt wird, wie sich Identitätsdefinitionen verändern und wie sich Kategorisierungen auf Prozesse der fiktiven Identitätskonstruktion auswirken.

In seinem essayistischen Hauptwerk „Predator“ setzt sich Lino Heissenberg mit der Identitätsbildung derjenigen auseinander, die entweder passiv, sprich durch hegemoniale Strategien, als das „Andere“ klassifiziert werden oder sich selbst aktiv als das „Andere“ konstruieren.

Im ersten Fall werden sie explizit als nicht-dominant eingestuft. Dabei handelt es sich um eine diskursive Metastrategie, die den Sprecher als Mitglied einer dominanten oder zentralen sozialen Gruppe positioniert, indem eine Kategorie geschaffen wird, die die Außenseiter, die „out-group“, als das „Andere“ marginalisiert.

„Predator“ zeigt auf, wie Personen, die sich als fiktive Figur identifizieren, als „verrückt oder geistlos“ bezeichnet und damit als das „Andere“ konstruiert werden. Die Bedeutungsprozesse, die damit in Gang gesetzt werden, dienen dazu, die gruppeninternen Identitäten des Sprechers zu verwirklichen. Sie sind durch Ansprüche auf eine dominante soziale Position gekennzeichnet.



Stills: PREDATE, HD-Video, 34:50, Sprache: Englisch

Im zweiten Fall ordnen sich die Fictionkins selbst einer nicht-dominanten Gruppe zu, indem sie die Unterschiede zwischen sich selbst und denjenigen hervorheben, die sich der zuvor beschriebenen hegemonialen Strategien bedienen, um sie auf der Grundlage gemeinsamer kultureller Modelle von Rasse, Sexualität und Geschlecht als das „Andere“, als das Monster, zu marginalisieren. Das schließt sowohl den Predator ein, der von einem schwarzen Schauspieler verkörpert wurde, als auch King Kong, der auf die rassistische Angst vor dem „schwarzen Mann“ verweist. Doch worin bestehen diese Unterschiede? Und wie genau positionieren sich die „Anderen“ in einer Gesellschaft, in der ein moralischer Vertrag darin besteht, sich selbst zu lieben und sich gleichzeitig bedingungslos den Mechanismen der Selbstoptimierung zu unterwerfen? Der Widerstand von Mitgliedern der *fiction communities* besteht genau darin, zu widerstehen. Sie



widerstehen dem narzisstisch durchtränkten Ideal-Ich, perfekt sein zu müssen, indem sie verneinen, es überhaupt sein zu wollen. Sie mögen sich nicht. Sie sind lieber jemand anderes. Damit definieren sie ihre Persönlichkeit, ohne etwas tun zu müssen, kurz: Die Persönlichkeit wird fetischisiert.

Oft sprechen Menschen über bestimmte Personen, mit denen sie persönliche Erfahrungen gemacht haben. Wenn sie dies tun, beziehen sich ihre Substantive und Pronomen nicht nur auf eine „menschliche“ und „lebendige“ Entität: Sie stellen Charaktere dar, die komplexe Eigenschaften aufweisen, bestimmte Handlungen ausführen und





#COUPLEGOALS



Stills: Alias: Ein Interview mit Sir Schnute, HD-Video, 42:15, Sprache: Deutsch

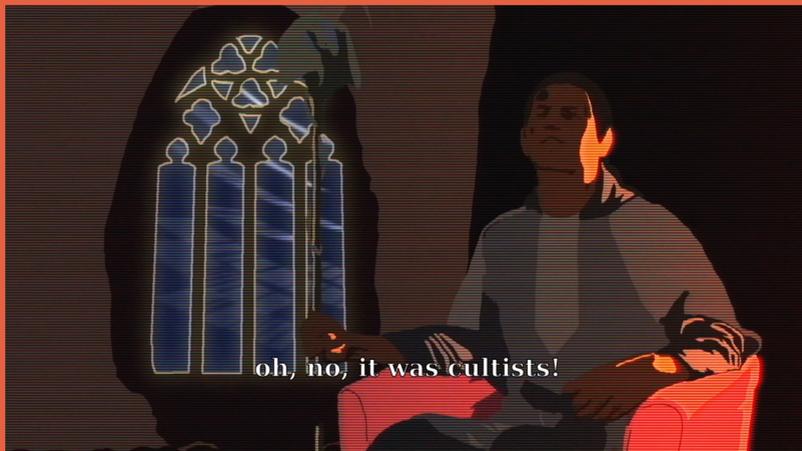
soziale Beziehungen zu anderen Charakteren eingehen.

In der Filmreihe „Alias“ gewährt uns Lino Heissenberg Einblicke in die Sichtweise von Menschen, die sich mit fiktionalen Personen identifizieren. Dafür wurden Interviews mit zwei Personen durchgeführt, in der sie aus der Sichtweise einer Figur erzählen, die sie sich früher ausgedacht haben. Auf der Grundlage von Angaben über das Äußere der erfundenen Personen hat der Künstler einige Frames übermalt und die restlichen etwa 60.000 Frames anschließend mithilfe des Programms „EbSynth“ animiert. In den Gesprächen berichten die Interviewssubjekte *Sir Schnute* und *Damian* unter anderem von



den Charakteren, die sie für das Spiel „Alias“ entwickelt haben. Das „ich“ der realen Person, das ursprünglich direkt am Entwurfsprozess der fiktionalen Person beteiligt war, wird im Gespräch vom Interviewsubjekt vertreten. Im Verlauf der Interviews werden die Erzählungen allmählich von repräsentativen Darstellungen des Selbst zu den interaktionellen und performativen Aspekten der Identitätskonstruktion hinbewegt, d.h. in eine Richtung, in der die Sprecher selbst durch die von ihnen entworfenen fiktionalen Personen gesteuert werden.

So gibt Damian an, einen Charakter namens Merlin in einer Welt gespielt zu haben, die von Magie durchzogen und zugleich doch nicht magisch war. Diese Welt sei, so Damian, dadurch gekennzeichnet, dass es keinen Gott gebe. Doch wird hiermit weniger nur auf Nietzsches „Gott-ist-tot“-Theologie verwiesen. In Anlehnung an Kristevas Intertextualitätstheorie tritt nun anstelle des göttlichen Autors, also anstelle der Position des Subjekts, ein Text, dessen Mehrdeutigkeit die Möglichkeiten des Verstehens vervielfältigt.



Stills: *Alias: An Interview with Damian, HD-Video, 26:39,*
Sprache: Englisch

Neben Damian berichtet auch Sir Schnute von dem Charakter, den er in dem Spiel „Alias“ entworfen hat. Dabei handelt es sich um einen Menschen mit kurzen dunklen Haaren, der fremde Sprachen studiert, während Sir Schnute gegen gefährliche Monster kämpft und von dem Gott Nordbert beschützt wird. Die Sicherheit, die sich Sir Schnute und der von ihm gesteuerte Charakter in dem Spiel „Alias“ gegenseitig geben, spielt nicht nur auf die doppelseitige Identitätskonstruktion an, die auch im Doppelgängermotiv von Freud auftaucht. Darin wird der Doppelgänger sowohl als Versicherung gegen den Untergang des Ichs als auch gleichzeitig als dessen Bedrohung verstanden. Vielmehr gewinnt darüber hinaus die Vorstellung zunehmend an Bedeutung, dass der menschliche Erzähler und der von ihm entworfene fiktionale Charakter in einem weitgehend monologischen Modus



HE'S NOT PERFECT!
BUT AT LEAST HE'S NOT
FROM MY HOME TOWN!



ihre Identitäten gemeinsam entwerfen oder gar mitverfassen. Oder, um es mit den Worten von Roland Barthes zu sagen: Dem Tod des Autors, also der realen Person, die hinter dem fiktionalen Charakter verschwindet, folgt die Geburt des Lesers. Dem liegt eine Sichtweise zugrunde, die das Erzählen nicht als eine in sich geschlossene und autonome Einheit, sondern als ein Gespräch in Interaktion versteht.

Dr. Jasmin Rychlik



PREDATE

2/9

Henry