

DAS MUSEUM, VIRTUELLE RÄUME, SYSTEMFEHLER UND VERLORENE WELTEN

SONDRA PERRYS VIDEOINSTALLATION
IT'S IN THE GAME '17 (2017)

Daniel Berndt

21: INQUIRIES INTO ART, HISTORY, AND THE VISUAL
#1-2022, S. 235–258

<https://doi.org/10.11588/xxi.2022.1.85733>

ABSTRACT: THE MUSEUM, VIRTUAL SPACE, AND
LOST WORLDS. SONDRA PERRY'S VIDEO INSTALLATION
IT'S IN THE GAME '17 (2017)

On the one hand museums use video, new media and the production of elaborate feature films as marketing tools to assert their international status as guardians of cultural heritage and to highlight the importance of their collections. On the other, the institutions' desire for increased attention gives artists and filmmakers the opportunity to make historical and otherwise static objects subjects of complex filmic, narrative and dynamic structures. "Joint ventures" between museums and video artists and filmmakers furthermore allow the latter to engage critically with the museum's collection and to question its politics. At times, however, their critical perspective comes to fruition in such a poignant way that their works appear to be more an intervention in museums to address and change existing politics of collecting practices and display. Chris Marker and Alain Resnais' *Les statues meurent aussi* (1953) is a paradigmatic example of this, which also serves as an important reference for Sondra Perry and her more recent video installation *IT'S IN THE GAME '17* (2017) – the main object of study of this text.

KEYWORDS

Digitales Video; 3-D Rendering; Neue Medien; Sondra Perry; institutioneller Rassismus; Skulptur; Blackness; Hoa Hakana-nai'a; Gegenwartskunst; Installation; Kolonialgeschichte; British Museum; Metropolitan Museum.

Die 1986 in Perth Amboy, New Jersey geborene und derzeit in New York lebende Künstlerin Sondra Perry setzt vorrangig das Medium Video in seiner digitalen Form und digitale Tools wie 3D-Renderingsoftware ein, um das Verhältnis zwischen Identität, bildlicher Repräsentation und Macht auszuloten.¹ Dabei spielen vor allem die Themen *Race* und *Gender*, aber auch biopolitische Fragestellungen im weiteren Sinne eine zentrale Rolle, die sie oftmals mit autobiografischen Schilderungen verknüpft. In ihrer Videoinstallation *IT'S IN THE GAME '17* [Abb. 1] verbindet sie in diesem Sinne eine komplexe Betrachtung des Museums und der imperialen bzw. kolonialen Wurzeln westlicher Sammlungsbestände am Beispiel des British Museum und des Metropolitan Museum mit der Geschichte ihres Zwillingbruders Sandy, der als Basketballspieler im Team der Georgia Southern University in einen Rechtsstreit verwickelt war.

Ed O'Bannon, ein Spieler der UCLA Bruins, hatte stellvertretend für die Spieler der ersten Liga die National Collegiate Athletic Association (NCAA) und den US-amerikanischen Videospieldentwickler Electronic Arts, der die Spielereihe EA Sports vertreibt, verklagt, weil die Firma mit Wissen der NCAA jahrelang illegal die Namen, Konterfeis und Statistiken von College-Football- und Basketballspielern als Vorbilder für Figuren in ihren Video- bzw. Computerspielen verwendete, ohne dass sie finanziell dafür kompensiert wurden. Der Fall kam 2014 zu einer Einigung, woraufhin auch Perrys Bruder für die Tatsache, dass sein Abbild und die Informationen zu seiner Person als Grundlage eines digitalen Avatars dienten, eine Entschädigung erhielt.²

Der Titel von Perrys Installation stellt somit eine direkte Anspielung auf den Werbeslogan des Spieleherstellers „EA Sports – It's in the Game“ dar, mit dem dieser nicht zuletzt für den Realismus des Spieles warb. „It's in the game. 'Why is that?“, fragte O'Bannon im Anschluss an den Prozess und lieferte zugleich selbst eine Antwort: „Because the most realistic games are the kind of games that sell the best.“³ Bei allem Realismus seiner Spiele, hat der Konzern jedoch, so kann behauptet werden, die Realität der Spieler ausgeblendet, deren Identitäten er ausbeutete: Es sind meist junge unterprivilegierte *People of Colour*, die in der Collegebasketballliga mittels Stipendien spielen.

Perry verhandelt diese Form der Ausbeutung in *IT'S IN THE GAME '17* als eine Erscheinung des systematischen Rassismus, der

1

Vgl. Hans Ulrich Obrist und Yana Peel, Foreword, in: *Sondra Perry. Typhoon Coming On* (Ausst.-Kat. London, Serpentine Galleries), hg. von Amira Gad, London 2018, 15–17, hier 15.

2

Ed O'Bannon und Michael McCann, How College Sports Video Games Could Return to Your Console, in: *Sports Illustrated*, 08.02.2018, <http://www.si.com/college/2018/02/08/court-justice-ed-obannon-book-excerpt-ea-sports-college-sports-video-games> (07.05.2020).

3

Ebd.



[Abb. 1]

Sondra Perry, *IT'S IN THE GAME '17 or Mirror Gag* for Vitrine and Projection, 2017, 1-Kanal-Video (16:34 min), zwei digitale Videos auf Monitoren in Vitrinen auf Podesten, Loop, Farbe/Ton, Roscos Chroma Key blaue Farbe, orange Verlängerungskabel, Installationsansicht. New York, Bridget Donahue Gallery © Sondra Perry und Bridget Donahue Gallery. Foto: Constance Mensh.

von einem übergreifenden „Repräsentationssystem“⁴ im Sinne Stuart Halls ausgeht.⁵ Für Hall sind Repräsentationen in sprachlicher oder bildlicher Form manifestierte Ideen, Gedanken und Konzepte, die – im Alltag wie auf institutioneller Ebene – die Grundlage für kulturelle und nationale Identität darstellen. Sie erzeugen damit einhergehend allerdings auch einen Diskurs, der „grobe und vereinfachte Unterscheidungen“ trifft, „eine absolut vereinfachte Konzeption von ‚Differenz‘“ konstruiert und damit den Nährboden für hegemoniale Strukturen schafft.⁶ In *IT'S IN THE GAME '17* schlägt Perry den Bogen von den kapitalistischen Motiven des Computerspieleherstellers EA Sports zu den Setzungen westlicher Universalismen und aktueller Restitutionsdebatten. Im Folgenden wird untersucht, wie genau die Künstlerin die Tragweite eines institutionalisierten „Othering“ und den daraus resultierenden systematischen Rassismus darstellt. Mit Verweis auf Alain Resnais und Chris Markers *Les statues meurent aussi* (1953) – ein frühes prominentes Beispiel für eine filmische Inszenierung von Museumsbeständen und der kritischen Auseinandersetzung mit den Folgen des Kolonialismus – wird in einem zweiten Schritt diskutiert, wie Perry museale Präsentationen im Verhältnis zu *Blackness* verhandelt. Drittens wird mit einem Hauptaugenmerk auf Perrys Verwendung sowohl von musealen 3D-Scans als auch Datenbankeinträgen und mit Bezugnahme auf die Onlinepräsenz des British Museum erläutert, welche Potentiale und Probleme die Präsentationen kulturellen Erbes in virtueller Form mit sich bringen.

Perrys *IT'S IN THE GAME* existiert in verschiedenen Versionen. Ich werde mich im Folgenden auf jene konzentrieren, die die Künstlerin das erste Mal im Henie Onstad Kunstsenter (HOK) in der Nähe von Oslo und dem Institute of Contemporary Art (ICA) der University of Pennsylvania präsentierte, für die sie die Installation 2017 als eine Auftragsarbeit im Rahmen der Gruppenausstellung *Myths of the Marble* schuf.⁷ Diese Fassung, deren vollständiger Titel *IT'S IN THE GAME '17 or Mirror Gag for Vitrine and Projection* lautet, besteht aus einer großformatigen Videoprojektion und zwei Videos präsentiert auf kleineren Bildschirmen, die jeweils in einer Glasvitrine auf einem Podest platziert sind. Im Ausstellungsraum

4

Vgl. Stuart Hall, *The Work of Representation*, in: ders. (Hg.), *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*, London/Thousand Oaks/New Delhi 2002, 13–74, hier 15–30.

5

Stuart Hall hatte selbst einmal einen Gastauftritt in einem Film über ein Museum und zwar in Isaac Juliens Kurzfilm *The Attendant* (1993), der im Wilberforce House Museum gedreht wurde.

6

Stuart Hall, *Der Westen und der Rest. Diskurs und Macht*, in: ders. (Hg.), *Rassismus und kulturelle Identität. Ausgewählte Schriften 2*, Hamburg 1994, 137–179, hier 142f.

7

Der Titel der anderen Fassung lautet *IT'S IN THE GAME '18 or Mirror Gag for Projection*. Anstatt in Vitrinen werden zwei Videokomponenten in Form von Skulpturen aus Wurf-Trainingsgeräten, sogenannten *Spalding Universal Shot Trainers*, präsentiert.

werden alle Komponenten der Arbeit zudem von blauen Wänden gerahmt. Es handelt sich dabei um den gleichen Blauton, wie er bei der farbasierten Bildfreistellung (dem sogenannten *chroma keying*) verwendet wird, ein Verfahren, mit dem in Film-, Fernseh- und Videoproduktionen, Schauspieler*innen und Elemente freigestellt werden, um nachträglich Hintergrundbilder und -animationen einblenden zu können.

Die Projektion, die in der *Myths of the Marble*-Ausstellung zentral im Raum positioniert war, stellt zugleich das Kernstück der Installation dar. Das etwa 16-minütige Video wird im Loop wiedergegeben (das Gleiche gilt für die beiden anderen Videos). So wie das Arrangement der Installation ist auch die Videoprojektion inhaltlich grob in drei Teile gegliedert. Sie beginnt mit einer Sequenz, die nichts anderes als eine monochrom blaue Fläche zeigt – dasselbe *Chroma-Key*-Blau wie an den Wänden. Danach erscheinen in einer Animation die Logos des Henie Onstad Kunstsenters und das des Institute of Contemporary Art der University of Pennsylvania, die ähnlich dem Intro eines Videospiele mit einem eingängigen Synthesizerjingle unterlegt sind, bevor im Zuge einer Überblendung der Song *You Are Everything* der Stylistics erklingt. Mit verzerrter Stimme, da in der Wiedergabe verlangsamt, singt der Leadsänger des Soulensembles davon, dass er eine Frau auf der Straße gesehen habe, die wie seine ehemalige Geliebte aussah und ihn an sie erinnere. Dabei wird eine Folge von Kinderfotos eingeblendet, auf denen die Künstlerin gemeinsam mit ihrem Zwillingbruder Sandy zu sehen ist. Die beiden zu Beginn gezeigten Logos verwandeln sich zunächst in eine abstrakte, blaue Form im Vordergrund, welche sich Sekundenbruchteile später als ein in *Chroma-Key*-Blau gefasster, im Bildraum sich um seine eigene Achse drehender 3D-Scan der *Hoa Hakananai'a* Skulptur aus dem British Museum entpuppt [Abb. 2]. Kurz darauf, und während im Hintergrund kontinuierlich die Abfolge der Kinderfotos der beiden Zwillinge gleich einer Diaschau fortgeführt wird, werden in derselben Szene weitere 3D-Abbildungen anderer Museumsartefakte eingeblendet, darunter die Figur der aztekischen Feuerschlange Xiuhcoatl und eine Statue des Pharaos Amenhotep III.

In der nächsten Sequenz erscheint eine Gruppe computeranimierter, in der Luft schwebender Basketballspieler, wobei die rotierende Bewegung der Museumsobjekte andauert. Allerdings kreist diesmal der Blick der Betrachter*innen um die Spieler, während die Szene ansonsten eingefroren bleibt. Im Bild werden daraufhin zwei kleinere Bildschirmfenster eingeblendet, auf denen zunächst jeweils in einem Freezeframe rechts Sandy im Metropolitan Museum und links Sondra Perry im Court des British Museum zu sehen sind. Ähnlich wie in der Eröffnungssequenz erscheinen nun die dreidimensional animierten Logos des Metropolitan in Rot auf der rechten und des British Museum in Schwarz auf der linken Seite [Abb. 3]. Den Freezeframes auf den kleinen Bildschirmfenstern folgen Videoaufnahmen, die mit Smartphones in den jeweiligen Museen gemacht wurden. Rechts ist Sandy zu sehen, wie er durch



[Abb. 2]
Sondra Perry, IT'S IN THE GAME '17 or Mirror Gag for Vitrine and
Projection, 2017, Videostill. New York, Bridget Donahue Gallery © Sondra
Perry, Bridget Donahue Gallery und Electronic Arts Intermix (EAI), New York.



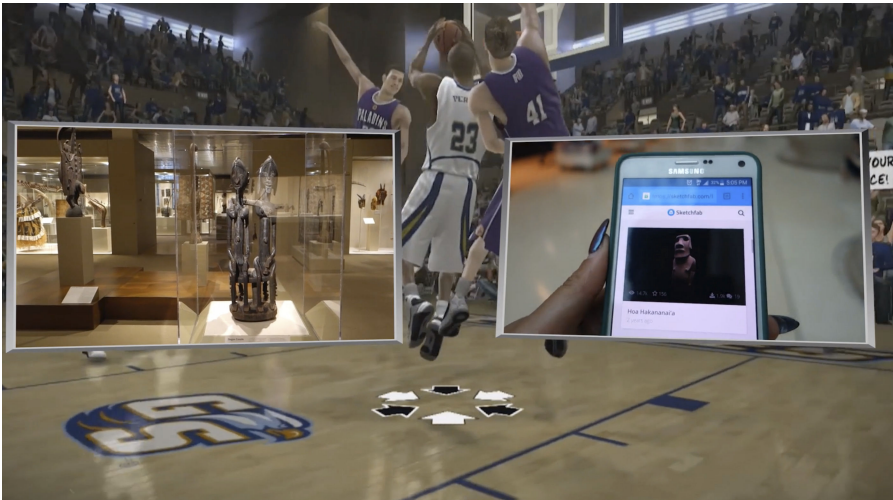
[Abb. 3]
Sondra Perry, IT'S IN THE GAME '17 or Mirror Gag for Vitrine and
Projection, 2017, Videostill. New York, Bridget Donahue Gallery © Sondra
Perry, Bridget Donahue Gallery und Electronic Arts Intermix (EAI), New York.

die Hallen des Metropolitan Museum läuft, afrikanische Figuren betrachtet und fotografiert. Die auf der linken Seite eingeblendeten Aufnahmen zeigen wie die Künstlerin unter anderem Museumsangestellte nach Informationen zu einem Ausstellungsstück fragt und auf ihrem Smartphone durch die Sketchfab-Seite des Museums scrollt [Abb. 4]. Die Szenen werden von rhythmischen Trommelschlägen begleitet, wie sie oft bei einem Sportevent gespielt werden, um die Zuschauer einzuheizen und die Teams anzufeuern, bevor eine männliche synthetische Stimme eines Screenreaders einsetzt.

Damit beginnt der zweite Teil des Videos. Mithilfe der 3D-Grafik-Software Blender, mit der dreidimensionale Objekte und Szenen erstellt, texturiert und animiert werden können, arrangiert Perry darin fünf Clips (was der Anzahl von Spielern in einem Basketballteam entspricht) in einem Tetragon, die Sandys Bruder auf einem Basketballfeld zeigen. Der Sprachsynthesizer trägt währenddessen zunächst den Katalogeintrag der Online-Sammlungsdatenbank des British Museum für die *Hoa Hakananai'a* Statue und anschließend den für die aztekischen Feuerschlange Xiuhcoatl vor.

Es erfolgt ein Cut, einige Sekunden wird die Leinwand erneut in ein flächiges *Chroma-Key*-Blau getaucht, während die Künstlerin zu hören ist, wie sie mit ihrem Bruder im Off spricht. Sie überredet ihn, ihr für die nächste Szene nochmals alle Spieler, die sich langsam im virtuellen Umkleideraum des Computerspiels drehen, zu zeigen und zu beschreiben. Sandy ist daraufhin in der oberen Ecke in einem Bildschirmfenster zu sehen, welches über dem Auswahlmenü des EA-Spiels eingeblendet wird. Anhand der Übersicht des Computerspiels benennt er seine ehemaligen Teamkollegen und erläutert deren Positionen und Fähigkeiten. Die digital gerenderten, überwiegend anonymisierten Athleten sind, obwohl sie laut Spielherstellern auf fiktiven Spielern basieren sollen, ihren realen Vorbildern, Sandys Mitspieler, demnach so ähnlich, dass er sie ohne weiteres wiedererkennen kann. In der darauffolgenden Szene legt Sondra Perry dar, wie die Avatare produziert wurden und wie fadenscheinig ihre Abstraktion tatsächlich ist. Mittels Blender kreiert sie ein naturgetreueres 3D-Modell ihres Bruders, das sie im virtuellen Raum gleich viermal „klont“ während ein Sprachsynthesizer die Ergebnisse des Gerichtsbeschlusses zur Verletzung der Persönlichkeitsrechte der Spieler verliest.

Ein Statusbalken zum Verlauf des Uploads erscheint, der zugleich zum dritten, letzten Teil des Videos überleitet. Darin sind die Künstlerin und ihr Bruder wiederum im Metropolitan Museum bzw. im British Museum zu sehen. *You Are Everything* der Stylistics (dieses Mal im Originaltempo) erklingt erneut, wobei nun der Liedtext ähnlich wie beim Karaoke im unteren Rand der Projektion eingeblendet wird. Die Museumszenen, die teilweise bereits zu Beginn in den kleinen Bildschirmfenstern zu sehen waren, werden nun immer wieder von Einstellungen der rotierenden Basketballspieler aus dem EA-Computerspiel unterbrochen sowie von den chromablauen 3D-Renderings der Museumsfiguren überblendet. Es erscheint zudem ein in sich kreisendes Bildschirmfenster, das



[Abb. 4]
Sondra Perry, IT'S IN THE GAME '17 or Mirror Gag for Vitrine and Projection, 2017, Videostill. New York, Bridget Donahue Gallery © Sondra Perry, Bridget Donahue Gallery und Electronic Arts Intermix (EAI), New York.

einen Nachrichtenmitschnitt zeigt, der über den Prozess der Spieler gegen EA-Sports informiert, wobei der Nachrichtensprecher die Urteilsverkündung als „[o]ne of the biggest stories in sport's history“ bezeichnet.

In der Schlusszene verlässt Sandy das Metropolitan Museum. Als er die Treppen des Museums heruntersteigt, wird ein Screenshot des englischen Wikipedia-Eintrags zum Thema Restitution „Repatriation (cultural heritage)“ eingeblendet. Es handelt sich dabei um die Reproduktion einer Druckgrafik mit der Bildunterschrift:

Triumphal procession into Paris of art looted by Napoleon from Italy in 1797. The Horses of Saint Mark in the centre, themselves taken from Constantinople in 1204, were returned to Italy in 1815.

Der Screenshot verformt sich schließlich zu einem abstrakten Gebilde und die Projektion driftet abermals in ein monochromes Blau.

Die Montage der einzelnen Szenen, die Überlagerung und Überblendung von verschiedenen Bild- und Tonebenen des Videos wirken ungeschliffen, krude und „messy“. Diese Unordnung, die im starken Kontrast zur musealen Ordnung und ihrer rationalen Systematik gelesen werden kann, steht auf den ersten Blick auch im Gegensatz zur Erscheinung der gesamten Installation. Die Glasvitrinen, in denen die beiden anderen Videos präsentiert werden, greifen die sterile Ästhetik eines klassischen Museumdisplays auf. Allerdings stört die Künstlerin auch jene Ordnung mit den aus den Podesten herausragenden und sich über den Boden verwickelnden orangen Stromkabeln, die bei Videoinstallationen im Ausstellungskontext meist versteckt werden. Die Prinzipien von Ordnung und Unordnung stehen sich in *IT'S IN THE GAME '17* quasi antithetisch gegenüber, wobei die Installation ihre Synthese weniger in der Schlusszene der Videoprojektion und mit dem Verweis auf den Begriff der Restitution erfährt. In Folge der Betrachtung von *IT'S IN THE GAME '17* könnte zunächst angenommen werden, Perry vertrete die Auffassung, dass so wie ihr Bruder mit dem Urteil schließlich eine finanzielle Entschädigung erhalten hat und damit seinem Selbstbestimmungsrecht zumindest rückwirkend gebührende Anerkennung gezollt wurde, auch die Museen geplünderte Objekte an ihre ursprünglichen Eigentümerstaaten zurückführen sollten. So eine vereinfachte Lesart wäre jedoch zu kurz gegriffen. Einerseits macht die Künstlerin mit der Bildunterschrift der zum Schluss in der Videoprojektion eingeblendeten Grafik lakonisch darauf aufmerksam, dass die Provenienz einiger Museumsexponate eine vielschichtige historische Größe ist: So stammen die Pferde von San Marco eigentlich aus Konstantinopel, dem heutigen Istanbul, wurden jedoch an Italien zurückgegeben. Andererseits schafft die Gleichsetzung von Restitution als eine politische Größe, die eine Anerkennung der vollen Souveränität der

ursprünglichen Eigentümerstaaten voraussetzt, mit einer materiellen Wiedergutmachung noch lange nicht die tieferliegende Ungerechtigkeit aus der Welt, die sich in dem Spannungsfeld zwischen Präsentation und Repräsentation als eine Differenz in Form einer institutionalisierten Repression manifestiert. Restitution und finanzielle Kompensation sind nur der Anfang im Kampf gegen den systematischen Rassismus, der ein grundsätzlicheres Umdenken fordert.

Auf diesen Sachverhalt machten bereits Chris Marker und Alain Resnais vor mehr als 60 Jahren mit *Les statues meurent aussi* (1953) aufmerksam.⁸ Zwischen *IT'S IN THE GAME '17* und diesem Film lassen sich nicht nur aufgrund der darin dargelegten Auseinandersetzung mit den Sammlungsbeständen des British Museum, des Musée du Congo Belge in Tervueren und des Musée de L'Homme in Paris ziehen. Wie in Perrys Arbeit taucht auch in *Les statues meurent aussi* das Motiv des Basketballspiels geknüpft an eine Untersuchung der Nachwirkungen des Kolonialismus auf die westliche Wahrnehmung von „anderen“, hier konkret afrikanischen, Kulturen auf.

„Wenn Menschen sterben, gehen sie in die Geschichte ein. Wenn Statuen sterben, werden sie Kunst“ lautet die grundlegende, im Voice-Over des Films postulierte These. Von ihr ausgehend argumentieren Marker und Resnais, dass der Kolonialismus die afrikanische Kunst „tötete“, indem er ihre Wurzeln in der traditionellen Lebensweise gekappt habe, um sie auf den Friedhof westlicher Museen zu verfrachten. Oder anders ausgedrückt: Afrikanische Artefakte wurden von den westlichen Institutionen und den mit ihnen verbundenen Diskursen als „primitive“ Objekte vereinnahmt, auf eine ästhetische Formensprache reduziert und damit ihrer eigentlichen Bedeutung beraubt. Dabei ist der westliche Blick und das Schauen generell ein zentrales Motiv des Films, mit dem nicht zuletzt eine gesteigerte Reflexivität zum Ausdruck kommt.

Indem sie das Betrachten der Museumsbesucher*innen von Objekten in Vitrinen durch ein Schuss-Gegenschuss-Verfahren in Szene setzen, verhandeln Marker und Resnais zunächst sowohl ihre eigene Perspektive als Filmemacher sowie die Position der Filmzuschauer*innen und damit einhergehende Identifikationsprozesse.

Nachdem in einer der ersten Szenen von *Les statues meurent aussi* zunächst einige weiße Museumsbesucher*innen auftreten, die Artefakte in einer Ausstellung betrachten, erscheint schließlich eine Schwarze Frau, deren Blick auf eine westafrikanische Maske in einer Vitrine trifft, wobei ihr Blick, wie ein Gegenschuss suggeriert, im Gegensatz zu den Einstellungen der anderen Besucher*innen von dem Objekt erwidert wird. An dieser Stelle erhält das Betrachten somit eine besondere Konnotation, die durch die folgende gesteigerte rhythmische Dynamisierung des Films weiter-

8

Auch wenn *Les statues meurent aussi* bereits 1953 fertiggestellt war, konnte der Film aufgrund der damaligen Zensur in Frankreich erst 1968 in voller Länge öffentlich vorgeführt werden. Vgl. hierzu Nora M. Alter, *Chris Marker*, Champaign, IL 2006, 60.

hin evoziert wird: Mittels Zooms, Close-Ups, Kameraschwenks und scharfen Schnitten werden die von Marker und Resnais gefilmten Artefakte, gewissermaßen angeregt durch den Blick der Schwarzen Museumsbesucherin, „wiederbelebt“ und von ihren Vitrinen „befreit“ in Bewegung gezeigt.⁹ Den Blick anschließend über die Museen und die von ihnen beherbergten Objekte hinaus in die Gegenwart ihrer Ursprungsländer richtend, verurteilen Marker und Resnais im weiteren Verlauf ihres Films die Kommodifizierung traditioneller Masken und Statuen durch den Westen, der sie zu touristischem Massenkitsch degradiert. Ihrer Auffassung nach entwickelt sich jedoch, angesichts dessen, dass Schwarze Künstler*innen zunehmend zu einer eigenen modernen Formensprache finden, auch eine neue Kunst des Widerstands und des Übergangs. Zudem zeigt sich, so wird im Voice-Over des Films erläutert, mit dem Erfolg Schwarzer Athleten*innen im internationalen sportlichen Wettkampf ebenfalls ein Ausdruck „schwarzer Kunst“: Während in *Les statues meurent aussi* Aufnahmen eines Basketballspieles gezeigt werden, wird vom Sprecher darauf hingewiesen, dass der Sport vor allem ein Terrain bietet, den „weißen Stolz zu entmystifizieren“ [Abb. 5].

Ohne dass sie selbst *Les statues meurent aussi* explizit als Referenz benennt, verweist Perry in *IT'S IN THE GAME '17* ähnlich wie Marker und Resnais auf das Spannungsverhältnis zwischen den Blicken bzw. der Position und der Identität der Betrachter*innen einerseits, und den Artefakten im Museum sowie deren Medialisierung im Bewegtbild als Form einer Aktivierung andererseits. So erinnern die Einstellungen, in denen Sandy die Skulpturen aus der Sammlung afrikanischer und ozeanischer Kunst des Metropolitan Museum betrachtet [Abb. 6] an die Szene in *Les statues meurent aussi*, in welcher der Blick der Schwarzen Museumsbesucherin auf die westafrikanische Maske trifft sowie an die Aufnahme einer Schwarzen Passantin vor einem Schaufenster, in denen Repliken von Skulpturen des afrikanischen Kontinents zum Verkauf angeboten werden [Abb. 7].

In *IT'S IN THE GAME '17* erhält die Korrelation zwischen Skulptur, Körperlichkeit und Betrachtung allerdings aufgrund der medialen Verschleifung verschiedener Repräsentationsformen noch eine gesteigerte Prägnanz. Abgesehen von Sandys Präsenz im Video und von der skulpturalen Übersetzung der afrikanischen Artefakte in den Ausstellungsraum, tritt der Schwarze Körper zusätzlich in digital reproduzierter, animierter Form als Computer-

9

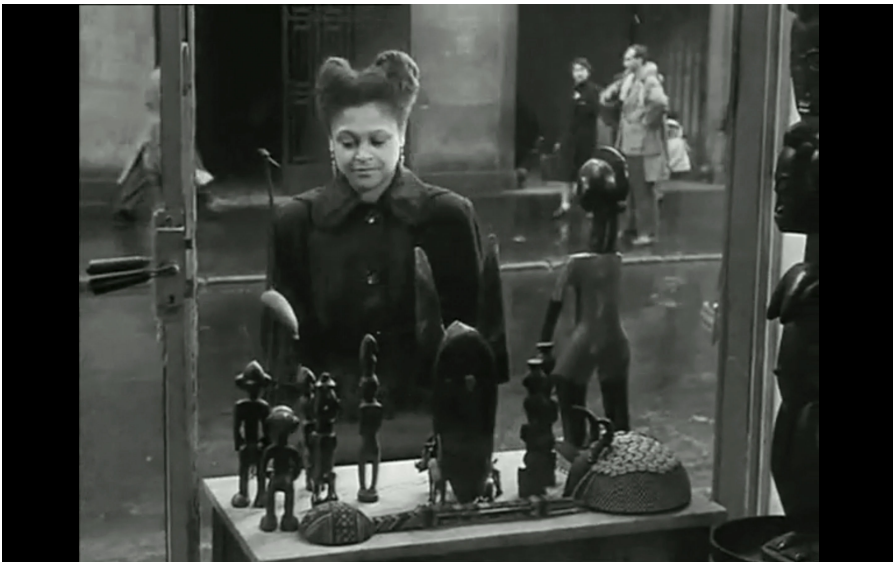
Dennoch sind der Film bzw. seine Rhetorik nicht ganz frei von einem gewissen Essenzialismus: Marker und Resnais subsumieren die einzelnen von ihnen gezeigten 135 Artefakte, die aus mehr als zehn verschiedenen Ländern stammen, unter dem Label „l'art nègre“, womit sie ihre regionalen Singularitäten nivellieren. Vgl. hierzu Pierre-Philippe Fraiture, *Les Statues meurent aussi. The death and after-death of African art*, in: *International Journal of Francophone Studies* 18, 2015, 191–214; Jules O'Dwyer, *Reorienting objects in Alain Resnais and Chris Marker's Les Statues Meurent Aussi*, in: *Screen* 58, 2017, 497–507 sowie Daniel Horn, *The Black Artist Who Said "No" Colonial Paris and the Art of Wilson Tiberio*, in: *21: Inquiries into Art, History, and the Visual. Beiträge zur Kunstgeschichte und visuellen Kultur*, 3, 2021, 3–37, DOI: [10.11588/xxi.2021.3.83378](https://doi.org/10.11588/xxi.2021.3.83378).



[Abb. 5]
Chris Marker und Alain Resnais, Les statues meurent aussi, 1953, 16mm, schwarz-weiß/
Ton, Filmstill (Quelle: YouTube, <http://youtu.be/lXIkzGWIAfo?t=1552>, 25:52 min,
05.04.2022).



[Abb. 6]
Sondra Perry, IT'S IN THE GAME '17 or Mirror Gag for Vitrine and Projection, 2017, Videostill. New York, Bridget Donahue Gallery © Sondra Perry, Bridget Donahue Gallery und Electronic Arts Intermix (EAI), New York.



[Abb. 7]
Chris Marker und Alain Resnais, Les statues meurent aussi, 1953, 16mm, schwarz-weiß/
Ton, Filmstill (Quelle: YouTube, <http://youtu.be/lXIkzGWIAfo?t=1230> 20:30 min,
05.04.2022).

spielfigur und als von Perry erzeugtes 3D-Rendering in Erscheinung. In diesem Zusammentreffen von Kamerabild, Skulptur und virtueller Animation werden der Blick und die körperliche Präsenz verstärkt auf die Komponenten der Sichtbarkeit von *Blackness* hin verhandelt. Dies geschieht nicht nur in Bezug auf Praktiken des Ausstellens, sondern vor allem auch in Verbindung mit Technologien der Sichtbarmachung in einem System ungleicher Machtstrukturen.¹⁰ Perry thematisiert im Rahmen ihres künstlerischen Schaffens immer wieder die in den Mitteln technischer Bilderzeugung inhärenten rassistischsten Vorurteile, wie etwa das nicht ausreichende Erkennen Schwarzer Körper beim *Chroma-Keying* oder die Diskriminierung durch Algorithmen.¹¹

Laut der Literaturwissenschaftlerin und Geschlechterforscherin Samira Kawash werden die sichtbaren Merkmale eines „racialized body“, obwohl sie zunächst lediglich als oberflächliche Unterschiede wahrnehmbar sind, auch in diesem Zusammenhang zu Zeichen einer tieferliegenden, verinnerlichten Differenz:

The modern concept of race is therefore predicated on an epistemology of visibility, but the visible becomes an insufficient guarantee of knowledge. As a result, the possibility of a gap opens up between what the body says and what the body means.¹²

Perry versucht, diese Lücke zwischen vordergründiger Aussage und evozierter Bedeutung, in der sich wiederum neue Sinnebenen erschließen lassen, kenntlich zu machen. Der durch die Skulptur repräsentierte Körper und die Tatsache, dass er sich in einem westlichen Museum befindet – Perry filmt zum Beispiel eine Ahnenfigur der Mambila – kann demnach als Referenz auf die Geschichte des Imperialismus gelesen werden. Der Avatar Sandys in dem EA-Sports Computerspiel erscheint als Fortsetzung der Form des *Othering* und der Ausbeutung Schwarzer Körper, wie sie der Sklaverei in den Vereinigten Staaten zugrunde lag.

Diese Vielschichtigkeit wird zusätzlich durch die Kameraperspektive Perrys und ihrer eigenen Präsenz im Video (sie richtet die Kamera auch auf sich selbst) sowie durch die Anordnung der einzelnen Elemente der Installation im Ausstellungsraum gesteigert. Denn Installationskunst ist laut Juliane Rebentisch „nicht nur Gegenstand der Betrachtung.“¹³ Die Betrachter*innen werden beim

¹⁰

Vgl. Alexander G. Weheliye, *Habeas Viscus. Racializing Assemblages, Biopolitics, and Black Feminist Theories of the Human*, Durham 2014, 3.

¹¹

Vgl. hierzu Charu Maithani, *Chroma Screens – Intra-Actions, Connections and Gesturalities*, DOI: [10.14236/ewic/RESOUND19.38](https://doi.org/10.14236/ewic/RESOUND19.38).

¹²

Samira Kawash, *Dislocating the Color Line*, Stanford 1997, 130.

¹³

Juliane Rebentisch, *Ästhetik der Installation*, Frankfurt a. M. 2003, 16.

Betreten von Installationen vielmehr in ein „selbst-reflexiv-performatives“ Verhältnis zu deren Bestandteilen gesetzt.¹⁴ In diesem Sinne leitet auch *IT'S IN THE GAME '17* die Betrachter*innen dazu an, sich zu positionieren und damit einhergehend ihre eigene Körperlichkeit zu reflektieren.

Im Vergleich zu *Les statues meurent aussi* formuliert Perry ihre Institutionskritik somit auch weniger agitatorisch, als es Marker und Resnais im Voice-Over ihres Filmes tun. Im Gegensatz zur deutlich distanzierteren, aus weißer Perspektive formulierten Kritik ist Perrys Verhandlung der Aneignung Schwarzer Körper und Kultur von einem gegenwertigen persönlichen Involviert- und Betroffensein geprägt.¹⁵

Zudem stellt die Künstlerin zwar durch die medial erzeugte Verschränkung von Körperlichkeit und Blick einen direkten Bezug zwischen dem Insistieren auf Körper- und Persönlichkeitsrechten bzw. konkret auf das Recht am eigenen Bild und der Debatte um die Restitution von Kulturgütern aus der Kolonialzeit her. Diese Relation bleibt in letzter Instanz allerdings eher schemenhaft konturiert. Es ist aber gerade dieses Schemenhafte, das die Suggestivkraft Perrys medialer Verschleifung und die damit einhergehende Verhandlung von *Blackness* verstärkt und für eine weiterreichende Diskussion öffnet.

Die Ästhetik des Videospieles aufgreifend, das einen sportlichen Wettbewerb simuliert, erfasst Perry das Metropolitan und das British Museum als kulturelle Player in einem diskursiven Feld, das trotz allen aktuellen Diskussionen um Restitution und den Forderungen nach einer Dekolonisierung nach wie vor stark von einer hegemonialen Ideologie geprägt ist. Institutionen wie das Metropolitan und das British Museum sind weiterhin Disziplinaranstalten, in denen „dominante und minorisierte Positionen eingeübt und normalisiert werden.“¹⁶ Die Künstlerin verweist sowohl mit der Geschichte ihres Bruders als auch mit Blick auf die Sammlungsgeschichte der Museen auf Formen gewaltvoller Aneignung, die von einer weißen, von kapitalistischen Interessen gesteuerten Vorherrschaft ausgehen.

Die von Perry aufgezeigte Differenz schlägt sich allerdings nicht nur im musealen Raum nieder. Sie breitet sich auch auf virtuelle Räume aus, die nicht zuletzt von Institutionen wie dem British Museum und dem Metropolitan Museum im Zuge eines progressiven digitalen Outreachs „besetzt“ werden.

Über seine Webseite ermöglicht das British Museum zum Beispiel den Zugriff auf fast viereinhalb Millionen Objekte in mehr

¹⁴
Ebd., 59.

¹⁵
Perry steht in diesem Sinne Künstler*innen wie Isaac Julien, Fred Wilson, Adrian Piper und René Green sicherlich auch näher als Marker und Resnais.

¹⁶
Daniela Döring und Jennifer John, *Museale Re-visionen. Ansätze eines reflexiven Museums*, in: *Zeitschrift für Geschlechterforschung und visuelle Kultur* 58, 2015, 5–21, hier 12.

als zwei Millionen Datensätzen. Über 250 3D-Modelle stehen auf der Sketchfabseite des Museums zum Download bereit.¹⁷ Zudem ermöglicht das British Museum durch die Zusammenarbeit mit Google Street View virtuelle Rundgänge durch über 60 Galerien.¹⁸ Auf der Youtube-Seite des British Museum informieren zusätzlich hunderte Videos schlaglichtartig über einzelne Objekte in dessen Bestand oder allgemeiner über die Geschichte des Hauses. Die Wurzeln der Museumsammlung in der Kolonialgeschichte des British Empire sowie Verweise auf die gegenwärtige Restitutionsdebatte werden in diesem Zusammenhang jedoch weitestgehend ausgespart. Indem das British Museum offensichtlich kein Interesse daran zeigt, diese Aspekte zu problematisieren, verkörpere es, so die Historikerin Emily Duthie, weiterhin „the attitudes and ethics of its imperial founders.“¹⁹

Dies verdeutlicht auch ein Imagefilm, den das Museum zum Anlass des 258. Jahrestages seiner Eröffnung auf seiner YouTube-Seite hochlud. Darin erläutert der derzeitige Museumsdirektor Hartwig Fischer vor der Büste des Arztes und Gelehrten Hans Sloane, der mit der Übergabe seiner privaten Sammlung an die britische Nation den Grundstein für die heutige Museumssammlung legte, dass diese Objekte aus der ganzen Welt umfasse und seit Beginn darauf zielte, Menschen zusammenzubringen:

Often it is the faces in our collection that excite our visitors the most. Faces allow us not only to recognize the glorious variety of individuals throughout the world but also to connect to our common humanity, even if our history seems so different, to reach back in time, to imagine lost worlds.²⁰

Während Fischer spricht, werden in einer Abfolge von kurzen Sequenzen verschiedene Exponate gezeigt, darunter in mehreren Einstellungen auch die *Hoa Hakananai'a* Statue, die 1868 von den Osterinseln nach England gelangte und neben dem Stein von Rosette und den *Elgin Marbles* als eines der Publikumsmagneten des

17

Sketchfab ist eine Online-Plattform zum Veröffentlichlichen, Teilen und Verkaufen von 3D-, VR- und AR-Inhalten. Das British Museum ist seit Oktober 2014 auf der Seite präsent: <http://sketchfab.com/britishmuseum> (07.05.2020).

18

Tatsächlich brüstet sich das British Museum damit, dass es der „world's largest indoor space on Google Street View“ sei. Siehe den Eintrag „How to explore the British Museum from home“ im Blog des Museums: <http://blog.britishmuseum.org/how-to-explore-the-british-museum-from-home/> (07.05.2020).

19

Emily Duthie, *The British Museum. An Imperial Museum in a Post-Imperial World*, in: *Public History Review* 18, 2011, 12–25, hier 23.

20

Zitat Hartwig Fischer aus Promovideo „258 years of the British Museum“, das vom British Museum am 15.01.2017 auf Youtube hochgeladen wurde: <http://www.youtube.com/watch?v=NFyclw2pfv0> (07.05.2020), 01:21 min.

Museums gilt.²¹ Fischer berichtet vom Wachstum des Museums, steigenden Besucherzahlen und davon, dass das British Museum mittlerweile auch eine halbe Millionen Menschen über das Internet erreiche. Daraufhin ist er zu sehen, wie er mit seinem Smartphone ein Foto im *Great Court* des Museums macht, gefolgt von Aufnahmen von Museumsbesucher*innen, die es ihm gleich tun: „I’m fascinated“, so Fischer, „by the way people want to share their collection with friends and family, watching them taking photographs of objects and the Great Court [...]“.²² Abschließend fragt er nach der Zukunft der Institution. Fischer betont, dass er und das Haus weiterhin ihre Hauptaufgaben darin sehen, kulturelle Artefakte für gegenwärtige und folgende Generationen zu bewahren und „to encourage them to think about and learn from the past, to enchant and to educate.“²³ Währenddessen sind Kinder und Jugendliche mit einem iPad, einer VR-Brille und am Computer zu sehen, wie sie unter anderem ein 3D-Modell eines Exponates auf der Sketchfab-Seite des Museums betrachten.

Es ist auffällig, dass die in dem Imagefilm gezeigten Museumsbesucher*innen fast ausschließlich *People of Color* sind. Was zunächst durchaus als ein Bemühen, um eine angemessene Repräsentation von Vielfalt betrachtet werden kann, muss angesichts der Setzung des British Museum als Universalmuseum mit nationalen Zügen jedoch zugleich Verdacht erregen. Die in dem PR-Video inszenierte Diversität zielt primär sicherlich darauf ab, spezifische demografische Zielgruppen stärker einzubeziehen. Aber ist sie nicht auch ein Mittel, um den Besitz und die Vereinnahmung der Exponate aus allen Teilen der Welt und den ehemaligen Kolonien des British Empire zu legitimieren? Geht es dem British Museum, indem es sich als Ort inszeniert, an dem Menschen aus verschiedenen Ländern der Welt und mit unterschiedlichen kulturellen Hintergründen zusammenfinden, nicht zuletzt darum, seinen Status als Wahrer kulturellen Erbes und seine Deutungshoheit darüber zu behaupten? Lenkt diese Inszenierung von Diversität sowie die Rhetorik des Museumsdirektors Fischer, der sich mit seinen Vorgängern in eine Garde *weißer* Männer einreihet, dabei nicht vorsätzlich von den problematischen Aspekten der Sammlungsgeschichte ab, die eng mit dem Imperialismus und dem Kolonialismus verknüpft sind? Und kann die Virtualisierung des Museums tatsächlich eine Öffnung darstellen, die erweiterten Zugang zu seinen Beständen ermöglicht? Oder ist sie eher nur eine öffentlichkeitswirksame Maßnahme, die zum Erhalt des Status Quo beiträgt?

21

Die *Hoa Hakananai’a*-Statue wird auf der Webseite des British Museum als eines der „Museum highlights“ aufgeführt. Vgl. hierzu: <http://www.britishmuseum.org/collection/galleries> (07.05.2020).

22

Fischer 2017, 02:05 min.

23

Ebd., 02:30 min.

Auch wenn *IT'S IN THE GAME '17* vermutlich nicht direkt in Reaktion auf das PR-Video des British Museums entstanden ist, vermittelt die Arbeit dennoch quasi die Umkehrung der in dem Imagefilm vermittelten Perspektive: Perry und ihr Zwillingsbruder Sandy erscheinen darin als kritische Betrachter*innen der Sammlungsbestände sowohl des British Museums als auch des Metropolitan Museums. Mir ihren Smartphones filmend und fotografierend kommentieren sie die Umstände, unter denen einzelne Artefakte in die Museen gelangten. So bemerkt Sandy zu dem Tempel von Dendur im Metropolitan Museum etwa: „[They] just tore this shit down brick by brick, moved it across the world and put it here? [...] I'd say that's kinda fucked.“ Mit dem direkten Verweis auf die Sketchfab-Seite des British Museum in einigen Einstellungen des Videos und der Verwendung der darüber verfügbaren 3D-Scans beleuchtet Perry zudem die Fallstricke eines virtuellen Museums. Denn solange die Präsentation von Sammlungsbeständen online auf demselben hegemonialen Fundament basiert wie das reale Museum, trägt auch das virtuelle Museum maßgeblich zum Prozess des „Othering“ bei. Auf diese Weise werde Differenz, so die Geografin und Professorin in Heritage Studies Divya P. Tolia-Kelly in Anlehnung an Hall, innerhalb den Grenzen einer „imperial taxonomy“ erzeugt, „which denies historical dynamism, heterogeneity but, most importantly, self-determination“.²⁴ Diese Eingrenzung und das daraus resultierende hegemoniale Gefälle bedeutet schließlich, dass auch im Digitalen historiografische Prozesse von einer *weißen* Vorherrschaft geprägt sind: „In these realms of the virtual power structures shaping the writing of histories remain.“²⁵ Der einzige Unterschied ist Tolia-Kelly zufolge, dass den Besucher*innen von Museumswebseiten ein begrenzter Interaktionsraum geboten werde, der jedoch wiederum maßgeblich unter institutioneller Kontrolle stehe.²⁶

Perry dehnt in *IT'S IN THE GAME '17* diesen Interaktionsraum mit ihrer ostentativen Aneignung der 3D-Reproduktionen musealer Objekte jedoch auf radikale Weise aus. In ihrer Videoinstallation „befreit“ sie die Artefakte aus ihrer Verortung in einer „imperial taxonomy“ und verleiht ihnen stattdessen eine persönliche, höchst

24

Divya P. Tolia-Kelly, Feeling and Being at the (Postcolonial) Museum. Presenting the Affective Politics of ‚Race‘ and Culture, in: *Sociology* 50, 2016, 896–912, hier 906.

25

Ebd., hier 907. Eine ähnliche Position vertritt auch Chris Marker in seinem Video *OUVROIR, the Movie* (2010), in dem er mittels 3D-Renderings ein Museum in den virtuellen Welten von Second Life schuf. Dieses virtuelle Museum beruht auf einer gänzlich irrationalen Architektur, in Marker einen subjektiven Kanon der westlichen Kunst- und Filmgeschichte inszeniert und durch humorvolle digitale Collagen ergänzt. *OUVROIR* stellt eine ironische Infragestellung und Erweiterung herkömmlicher institutioneller Repräsentationsweisen dar. Mit dem Video verweist Marker aber auch auf die Herausforderung einer solchen Virtualisierung: „[B]uilding a virtual museum is more tricky than a real one. Marble wood and linoleum are lighter stuff than mind alone“, heißt es in dem Text, der zu Beginn von *OUVROIR* eingeblendet wird. Vgl. hierzu Alex Klein, Hard, Soft and Wet, in: dies. und Milena Hoegsberg (Hg.), *Myths of the Marble*, Berlin 2018, 9–24, hier 22.

26

Vgl. Tolia-Kelly, Feeling and Being, 907.

subjektive und affektiv geprägte Rahmung. Dies geschieht insbesondere durch die Überlagerung der 3D-Scans mit ihren Familienfotos in dem per Fernseh Bildschirm gezeigten Videoclip. Damit macht sie deutlich, dass kulturelles Erbe nicht aus *einer* Sichtweise institutionell beansprucht werden kann, sondern Artefakte über ihre festgeschriebene Bedeutung hinaus ein subjektives affektives Potential innehaben, das einer Reevaluierung bzw. Wertschätzung jenseits eines rationalisierenden Wissenskanons, jenseits ihres Ausstellungswertes und des daraus resultierenden kulturellen Kapitals bedarf.

Perry schafft sich auf diese Weise nicht nur ihr persönliches imaginäres Museum, sondern erzeugt, was Tolia-Kelly „counter-heritage“ nennt: Eine Form der Präsentation kulturellen Erbes, die vorzugsweise immateriell ist, „anti-artefact‘ and plural in its space-time framing and texture“.²⁷

In diesem Zusammenhang weist Tolia-Kelly darauf hin, dass eine Repräsentationspolitik, die nicht zwangsläufig Differenz und damit einhergehend rassistische Tendenzen generiert, erst möglich werde, wenn die affektive Dimension der Begegnung mit Museumsobjekten Würdigung erfahre:

In acknowledging the affective politics of encounters there is room for dialogue that is empowering, reenlivening, and can potentially lead to a re-framing of a postcolonial, post-racial sensibility of curatorship.²⁸

Als Ausdruck dieses „re-framing“ im Sinne einer Re-Perspektivierung und daran geknüpften Re-Evaluierung ist die Aneignung der 3D-Scans eine Geste der Ermächtigung und Emanzipation gegenüber einem repressiven System. Sie geht einher mit einer kritischen Entgrenzung des musealen Raums, die nach Befreiung von seinen ideologischen Prämissen strebt.

Dies wird nicht zuletzt auch durch das *Chroma-Key*-Blau der Wände von Perrys Installation betont. Es bricht sowohl die Hermetik des *White Cube* als auch der bei Videoprojektionen in Ausstellungsräumen gebräuchlichen *Black Box* auf. Als Inbegriff einer möglichen Projektionsfläche, auf die im Video in der Postproduktion alle erdenklichen Hintergründe hinzugefügt werden können, wird das *Chroma-Key*-Blau der Wände zu einem Motiv der Ungewissheit, der Einbildungskraft, der Spannung zwischen Effekt und Affekt. Es evoziert die Möglichkeit, sich virtuell an jeden beliebigen Ort zu platzieren. Räumlichkeit und die Befangenheit der Betrachter*innen können somit dekonstruiert und überwunden werden. Denn Perry assoziiert die Farbe nicht zuletzt auch mit dem sogenannten „blue screen of death“, ein Fehlerbildschirm bei Wind-

²⁷
Ebd.

²⁸
Ebd.

ows-Computern, der anzeigt, wenn schwerwiegende Systemfehler auftreten oder das Betriebssystem abgestürzt und ein „Reset“ bzw. ein Neustart notwendig ist.²⁹

Um die „Systemfehler“ der Universal Museen zu beheben, müssen die Institutionen zuallererst für eine verstärkte Transparenz in Hinblick auf ihre Sammlungspolitiken und Vermittlungsstrategien sorgen. Museen, so Stuart Hall – und er spricht zwar von Museen für moderne Kunst, seine Beobachtung lässt sich aber durchaus auf Universal- bzw. Nationalmuseen wie das British und das Metropolitan Museum übertragen:

[...] are deeply enmeshed in systems of power and privilege. They are locked into the narrowest circulation of art in its diminishing terms and are consequently locked into the mindsets which have been institutionalized in those circuits. The process of breaking free is likely a long and lasting business.³⁰

Museen müssen demnach ein reflektierteres Verständnis davon entwickeln, wie sie als Teil des Machtsystems und der damit einhergehenden Privilegien agieren. Ein wesentlicher Schritt ist es dabei, nicht davor zurückzuschrecken, sich einzugestehen, dass diese Privilegien ganz oft konkret „white privileges“ sind. Das bedeutet, Museen stehen, anstatt „business as usual“ zu betreiben und auf einem humanistischen Bildungspathos zu beharren, wie es etwa der erwähnte Promoclip des British Museums vermittelt, vielmehr in der Verantwortung, eine nachhaltige Dekolonialisierung in die Wege zu leiten und jeglicher Form systematischen Rassismus entgegenzuwirken.

Wenn das British Museum nach Hartwig Fischer uns die Geschichte „of our common humanity“ erzählt, und uns dabei hilft, „verlorene Welten“ zu vergegenwärtigen, so genügt es nicht, auf aktuelle Medientechnik und *Edutainment* zu setzen, um den Wirkungsradius des Hauses zu erweitern und Museumsobjekte in virtueller Form einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Das Museum ist, so verdeutlicht Perry in *IT'S IN THE GAME '17*, vielmehr verpflichtet, die gewaltvolle Geschichte, die seine Sammlung repräsentiert und die Differenz, die sie generiert, dezidiert aufzuarbeiten. Nur dadurch kann schließlich den gegenwärtigen Fort- und Festschreibungen eines repressiven Repräsentationssystems, an dem das Museum maßgeblich beteiligt ist, Einhalt geboten werden.

29

Soyoung Yoon, *Beware the Light. Figure versus Ground, White versus Black (Blue)*, or: Sondra Perry's *Blue Room and Technologies of Race*, in: *Millennium Film Journal* 65, 31–37, hier 33.

30

Stuart Hall, *Museums of Modern Art and the End of History*, in: Sarah Campbell und Gilane Tawadros (Hg.), *Annotations 6. Stuart Hall and Sarat Maharaj. Modernity and Difference*, London 2001, 8–23, hier 23.

Die westliche Deutungshoheit, die Museen wie das Metropolitan und das British Museum auch heute noch überwiegend für sich in Anspruch nehmen, muss damit einhergehend von kulturspezifischen Perspektivierungen abgelöst werden. Wenn also etwa die Osterinseln die *Hoa Hakananai'a* Statue vom British Museum zurückfordern, wie ein im Juni 2019 im *Guardian* erschienener Artikel berichtete, geht es den Rapa Nui nicht nur um die Restitution eines Artefaktes, sondern ebenso um die Anerkennung ihrer kulturellen und affektiven Bindung dazu. *Hoa Hakananai'a*, so Carlos Edmunds, der Präsident des Ältestenrates der Rapa Nui, „embodies the spirit of an ancestor, almost like a grandfather. This is what we want returned to our island – not just a statue.“³¹

Daniel Berndt (daniel.berndt@uzh.ch) studierte Kunstgeschichte, Philosophie und Ethnologie an der Freien Universität Berlin und hat im Rahmen des Graduiertenkollegs *Das fotografische Dispositiv* an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig promoviert. Derzeit ist er wissenschaftlicher Assistent (Postdoc) am Kunsthistorischen Institut der Universität Zürich. Von 2009–2012 war er als Research Center Coordinator bei der *Arab Image Foundation* in Beirut und von 2017–2019 als wissenschaftlicher Mitarbeiter im Rahmen des Forschungsprojektes *Bildpolitik* am Deutschen Literaturarchiv Marbach tätig. Texte von ihm wurden unter anderem in *Camera Austria*, *Springerin*, *Aperture* und *Frieze* veröffentlicht. Sein Buch *Wiederholung als Widerstand? Zur künstlerischen (Re-)Kontextualisierung historischer Fotografien in Auseinandersetzung mit der Geschichte Palästinas* ist 2018 bei transcript erschienen.

31

John Bartlett, Easter Islanders call for return of statue from British Museum, in: *The Guardian*, 04.06.2019, <http://www.theguardian.com/culture/2019/jun/04/easter-islanders-call-for-return-of-statue-from-british-museum> (07.05.2020).