

## MARIO SCHULZE und SARINE WALTENSPÜL im Gespräch mit ANNIKA HAAS

# FADENSPIELE FORSCHEND AUSSTELLEN

---

Von November 2024 bis März 2025 lief im Museum Tinguely Basel die Ausstellung *Fadenspiele*.<sup>1</sup> Kuratiert wurde sie von Sarine Waltenspül und Mario Schulze. Sie arbeiten an der Schnittstelle von Medienwissenschaft und Wissenschaftsgeschichte und oft zusammen mit Künstler\*innen. Im Laborgespräch mit Annika Haas reflektieren Schulze und Waltenspül, wie sich Forschung in der Ausstellung vollzieht und verräumlicht. Anleitungen für Fadenspiele auf TikTok treffen hier auf Fadenspielfiguren aus ethnologischen Sammlungen, auf zeitgenössische künstlerische Verarbeitungen und auf Donna Haraway. Haraway hat *cat's cradles* bzw. *string figures* als Medien bekannt gemacht, die Geschichten, und damit immer auch partikulare Wissensformen, figurieren. Wie aber wird das oft zitierte Storytelling als Forschungs- und Wissenspraxis im Ausstellungsraum konkret? Ein Gespräch zum Forschen mit Fadenspielen und ihren Communitys, zum partikularen Universalisieren und zu den Verbindungen zwischen wissenschaftlicher, historischer und kuratorischer Verantwortung.

---

<sup>1</sup> *Fadenspiele / String Figures*. Eine forschende Ausstellung, kuratiert von Mario Schulze, Sarine Waltenspül, Co-Kurator Andres Pardey, Museum Tinguely Basel, 19.11.2024–9.3.2025, vgl. [tinguely.ch/de/ausstellungen/ausstellungen/2024/fadenspiele.html](https://www.tinguely.ch/de/ausstellungen/ausstellungen/2024/fadenspiele.html) (12.5.2025). Wir danken Robin Ogunmuyiwa für die Unterstützung bei der Arbeit an diesem Gespräch zur Ausstellung.

<sup>2</sup> Die *Encyclopaedia Cinematographica (EC)* bestand offiziell von 1952 bis 1990 und gehörte dem IWF an, das Filme für Wissenschaftler\*innen, Hochschulen und Forschungsinstitute produzierte, distribuierte und archivierte. 2010 wurde das IWF aufgelöst und die Sammlung gelangte in die Technische Informationsbibliothek Hannover (TIB), die den Bestand digitalisiert und zu großen Teilen in ihrem AV-Medienportal online zugänglich macht.

**Annika Haas** Wenn man die Ausstellung betritt, bemerkt man erst einmal nicht, dass ein Forschungsprojekt daran hängt. Könnt ihr etwas zur Entstehung der Ausstellung erzählen? Was war zuerst da, das Forschungs- oder das Ausstellungsprojekt?

**Sarine Waltenspül** Tatsächlich war die Forschung zuerst da und die Forschung geht auch nach der Ausstellung weiter. Mario Schulze und ich arbeiten seit vielen Jahren zu wissenschaftlichen Filmen, seit sechs Jahren auch kollaborativ. Bei der Arbeit zu einem Film aus der Strömungsforschung sind wir auf die *Encyclopaedia Cinematographica (EC)* in der Filmsammlung des IWF, des ehemaligen Instituts für den wissenschaftlichen Film, in Göttingen gestoßen.<sup>2</sup> Das Ziel der *EC* war es, alle Bewegungen der Welt auf Zelluloid festzuhalten.

Zum Schluss enthielt diese Filmsammlung 3.000 Filme. Darunter sind acht Filme, die Fadenspiele zeigen. Zunächst fanden wir die Filme kurios. Gleichzeitig faszinierten sie uns. Einer der Filme wurde in Basel gedreht und zeigt zwei Mädchen auf dem Dach des Naturhistorischen Museums, die zusammen Fadenspiele spielen. Ich habe dann beim Schweizerischen Nationalfonds ein Forschungsprojekt zur *EC* beantragt,<sup>3</sup> die nebst ethnologischen Filmen auch technische und biologische Filme umfasst. Im Rahmen des Projekts konnten wir die Ausstellung in Kollaboration mit dem Museum entwickeln.

**Mario Schulze** Nachdem wir auf die Fadenspiel-Filme gestoßen sind, haben wir begonnen, eine lose, faszinationsbedingte Sammlung zu Fadenspielen anzulegen, und haben erstaunlich viele künstlerische Arbeiten gefunden, aber auch zahlreiche Ethnolog\*innen, die dazu geforscht haben. Viele Hinweise bekamen wir auch zugeschickt, nachdem Leute von unserem Interesse an Fadenspielen erfahren haben. Dabei kam uns der Gedanke, nicht nur zur Filmsammlung, sondern auch zu den Fadenspielen zu arbeiten. Früh war auch klar, dass die Form dafür nicht – oder nicht ausschließlich – ein wissenschaftliches Buch, sondern eine Ausstellung sein müsste.

#### **A.H. Wie verhalten sich Ausstellung und Forschungsprojekt zueinander?**

**S.W.** Das Forschungsprojekt «Visualpedia» beinhaltet einerseits eine historisch-kritische Aufarbeitung der *Encyclopaedia Cinematographica*. Andererseits geht es im Projekt darum, diese Filmsammlung zu aktivieren, sie zugänglich zu machen, und zwar auf eine andere Art und Weise, als sie aktuell im Internet zugänglich ist.<sup>4</sup> Im Anschluss an Peter Galisons Konzept von Visual Science and Technology Studies (VSTS)<sup>5</sup> wird die «klassische» historische Arbeit um die Frage ergänzt, wie mit Bildern, Filmen oder visuellem Material geforscht wird und wie sie selbst zu Argumenten werden können – auch in einem Forschungsprozess. Das nennt Galison Visual STS zweiter Ordnung. Aus diesem praktisch orientierten Zugang resultierten die Ausstellung sowie die im Projekt entwickelten und ausgestellten Interfaces, die die Filmsammlung auf unterschiedliche Weise (digital) aufbereiten und versuchen, der Visualität und Medialität der Sammlung gerecht zu werden. Beide Zugänge ergänzen sich. Die Fadenspiel-Filme dienen uns als ein Pars pro toto für die Sammlung. An ihnen zeigen sich die Herausforderungen und Problematiken, aber auch die Chancen, die ein umsichtiger Umgang mit ihnen mit sich bringen kann.

**A.H. Was charakterisiert das Ausstellen als Teil eurer Forschungspraxis? Es scheint mir eher eine Praxis des *entanglement* als die eines Be-Forschens auf Distanz zu sein. Ich denke z.B. daran, dass ihr an Sammlungen, Künstler\*innen und Indigene Communities mit dem Anliegen herangetreten seid, nicht nur über ihre Arbeiten und Praktiken zu schreiben, sondern sie auch in einem etablierten Kunstmuseum auszustellen.**

<sup>3</sup> Vgl. SNF-Projekt «Visualpedia. «Atlas Encyclopaedia Cinematographica» und die Visual Science and Technology Studies» (2022–2026) mit Ambizione-Beitrag von Sarine Waltenspül, [data.snf.ch/grants/grant/201759](https://data.snf.ch/grants/grant/201759) (15.5.2025).

<sup>4</sup> Vgl. Encyclopaedia Cinematographica im TIB AV-Portal: [www.tib.eu/avportal/search?q=Encyclopaedia%20cinematographica](https://www.tib.eu/avportal/search?q=Encyclopaedia%20cinematographica) (15.5.2025).

<sup>5</sup> Vgl. Peter Galison: Visual STS, in: Annamaria Carusi u. a. (Hg.): *Visualization in the Age of Computerization*, New York 2014, 197–225.

**M.S.** Das hat auf jeden Fall einen Unterschied gemacht. Die Community, mit der wir, wie viele andere Geisteswissenschaftler\*innen auch, für gewöhnlich in Forschungsprojekten zu tun haben, hat sich durch die Arbeit an der Ausstellung, die sich an der Schnittstelle von Kunst und Ethnologie im weitesten Sinne positioniert, massiv verändert. Nun hatten wir mit Museumsmenschen zu tun, von der Direktion bis zur Kommunikation. Und dann mit den Communitys, die Fadenspiele betreiben. Für viele sind Fadenspiele Teil ihres kulturellen Erbes, welches sie künstlerisch verarbeiten oder auf TikTok und YouTube teilen; weitere Praktiker\*innen organisieren sich in der International String Figures Association.

**S.W.** Uns war es ein Anliegen, dass wir nicht die alleinige wissenschaftliche und kuratorische Autor\*innenschaft inne haben. Wir haben uns als forschende Kurator\*innen und damit als Knotenpunkt verstanden, um verschiedene Expertisen rund um die Fadenspiele zusammenzuführen. Dieses Zusammenführen hat gezeigt, dass sich Fadenspiele bereits seit dem frühen 20. Jahrhundert an sehr vielen Stellen zwischen forschender und lebensweltlicher Praxis sowie Kunst bewegen, u. a., weil Communitys mit den Ethnolog\*innen zusammengearbeitet haben.

**M.S.** Die Arbeit Robyn McKenzies mit dem Buku-Larrnggay Mulka Art Centre im Norden Australiens ist ein gutes Beispiel für einen zeitgenössischen, in der Community basierten Umgang mit einer Fadenspiel-Sammlung. McKenzie und Künstler\*innen aus der Yolngu-Community haben dafür mit der weltweit größten Sammlung aufgepinnter Fadenspiele aus dem Australian Museum in Sydney gearbeitet. Ausgehend von der Sammlung haben sie Drucke von Fadenspielen erstellt, die jetzt auch auf dem Kunstmarkt Erfolg haben (vgl. Abb. 2). Hier ist also eine neue Form entstanden auf Grundlage beider Expertisen: die der Indigenen Künstler\*innen und die der Kulturanthropologin.

**Abb. 2** Fadenspieldrucke des Buku-Larrnggay Mulka Art Centre Yirrkala, 2019



Eine Form der transkulturellen Kollaboration, die uns für ethnologische Sammlungen notwendig erscheint, wenn sie in der Gegenwart noch relevant sein wollen.

**A.H.** Das klingt so, als ob eure medienwissenschaftliche und wissenschaftshistorische Expertise nicht genügt hätte, um den Fadenspielen gerecht zu werden.

**S.W.** Genau. Die Fadenspiele erfordern eine kollaborative Forschungspraxis. Konkret wird das in den Objekttexten. Diese sind nicht von uns geschrieben, sondern von Wissenschaftler\*innen, Künstler\*innen und Fadenspiel-Praktiker\*innen aus den unterschiedlichen Communitys, mit denen wir im Vorfeld der Ausstellung kollaboriert haben. Das klingt banal, ist aber im Ausstellungsraum selten anzutreffen. Dort wird die vielstimmige Expertise oft verschleiert und Objekttexte haben meist keine\*n Autor\*in. Wir wollten vermeiden, dass es so wirkt, als ob diese Texte aus dem Nichts kommen. Wir wollten aber auch vermeiden, dass *wir* über all diese Objekte sprechen. Wie auch?

**A.H.** Bei einem Workshop vor der Ausstellung habt ihr einige Autor\*innen dieser Texte zusammengebracht, die auch im Buch zur Ausstellung erschienen sind.<sup>6</sup> Vermutlich haben sich kuratorische Entscheidungen in diesen Arbeiten mit verschiedensten Wissensformen verschoben. War der Prozess zur forschenden Ausstellung also auch ein Weben?

**M.S.** Das ist auf jeden Fall so. Und dieser Prozess geht weiter. Durch die Ausstellung sind viele weitere Fäden aufgespannt worden. Wir wurden von Leuten kontaktiert, die zum Thema forschen. Vielleicht gibt es die Möglichkeit, die Ausstellung noch einmal woanders zu zeigen, und dann können wir dem einen oder anderen stärker nachgehen. Auch das Netzwerk unserer Kollaborationspartner\*innen und deren Forschungen haben sich dadurch verändert.

**A.H.** Diese generativen und relationalen Aspekte gehen über die Ebenen der Visual STS hinaus. Die Ausstellung thematisiert also mehr als die Frage, wie und welche Medialisierungen von Fadenspielen in Archiven und visueller Kultur zirkulieren.

**M.S.** Es ist keine reine Meta-Ausstellung. Sie versucht erst einmal, den Fadenspielen gerecht zu werden. Und das schließt ein, dass dargestellt wird, wie Fadenspiele von verschiedenen Communitys überall auf der Welt gelebt werden, und genauso, wie sie von der Ethnologie, den Medienwissenschaften, der Kunst oder der Ethnomathematik erforscht werden. Die Ausstellung verbindet Metaperspektiven mit der gelebten Praxis der Fadenspiele und soll für verschiedene Besucher\*innengruppen zugänglich sein: Fadenspiele sind für viele ein harmloses, unschuldiges Schulhofspiel, für manche eine stolze Kulturtradition. Gleichzeitig war unser Anliegen, dass die Ausstellung auch

<sup>6</sup> Vgl. Mario Schulze, Sarine Waltenspül (Hg.): *String Figures. A Cultural Practice between Art, Anthropology, and Theory*, Zürich, Berlin 2025, [dx.doi.org/10.25909/mediarep123867](https://doi.org/10.25909/mediarep123867).

für Theorie-Affine anschlussfähig ist, die sich z. B. für situiertes Wissen und *entanglement* interessieren. Wir haben dabei auch an Donna Haraway gedacht, die Fadenspiele als Methode des Denkens und Zusammenarbeitens über Disziplinen hinweg, aber auch zwischen den Spezies vorschlägt. Das alles hat mit in die Konzeption hineingespielt. Fadenspiele sind oft dazwischen und das hat uns interessiert: Zwischen Theorie und Körperpraxis, zwischen Kunst und Ethnologie, zwischen Performance und Objekt. Zu Beginn hatten wir nicht vor, so intensiv in die Ethnologie oder Praxis der Fadenspiele einzusteigen. Aber am Ende hat die konkrete Arbeit an der Ausstellung genau diese partikularen Vertiefungen erfordert, weil wir mit den jeweiligen Praktiker\*innen, Forscher\*innen und Künstler\*innen in Kontakt waren. Weil wir gemerkt haben, was alles dazugehört, mussten wir uns auch zu den jeweiligen Aspekten und Kontexten hinbewegen.

**A.H.** Eine Konkretisierung dieser Bewegung sehe ich in eurer Arbeit mit den ethnologischen Fadenspiel-Filmen, die in der Ausstellung zu sehen sind. Trotz eurer Kontextualisierung wird schnell klar, dass die Filme Fadenspiele nicht nur dokumentieren, sondern dass sie diese Kulturtechnik und die verschiedenen Communitys auch rahmen. Viele Menschen, die man in den Fadenspiel-Filmen sieht, leben zudem nicht mehr. Ist die Ausstellung ein Versuch eines partikularen, verantwortungsvolleren Antwortens auf diese Filme?

**S.W.** Das ganze Forschungsprojekt ist wohl diesem Anliegen geschuldet. Die Filmsammlung, in der wir die Fadenspiel-Filme gefunden haben, hat Wurzeln im Nationalsozialismus und in kolonialen Kontexten. In der Online-Zugänglichmachung der Sammlung wird weder die Geschichte der Institution noch der Sammlung adressiert.<sup>7</sup> Auch Angaben zu den Provenienzen der einzelnen Filme oder den Personen, die in den Filmen zu sehen sind, fehlen. Diese Geschichte gilt es zu erzählen und zu schreiben. Eine wichtige Frage dabei ist, wem diese Filme eigentlich gehören. Der Institution, die sie jetzt verwaltet? Den Filmemacher\*innen, die sie gemacht haben? Den Personen, die darin zu sehen sind? Und was passiert, wenn wir als Kurator\*innen diese Filme ausstellen? Fragen nach dem Eigentum der Filme sind ein ganz zentrales Moment im Umgang mit dieser und anderen audiovisuellen Sammlungen.<sup>8</sup> Und dies nicht nur aufgrund der oft vertrackten juristischen Situation, sondern auch weil wir die Konstruktionen und Implikationen der betreffenden Gesetze befragen müssen. So schlagen die Archivwissenschaftlerinnen Michelle Caswell und Marika Cifor in Bezug auf Archivquellen einen *shift* vor von einem westlichen Modell, das auf individuellen Rechten beruht, hin zu einem Modell, das auf einer feministischen «ethics of care» beruht.<sup>9</sup> Ist das Zeigen der Filme okay für die Leute, die gefilmt wurden? Wie du erwähnt hast, leben manche der gefilmten Fadenspieler\*innen nicht mehr. Aber teilweise erreicht man noch die Nachkomm\*innen oder die Communitys.

<sup>7</sup> Vgl. Sarine Waltenspül: Geschichtsvergessene Digitalisierung. Nationalsozialistische Provenienzen wissenschaftlich-technischer Filme aus der Sammlung des IWF, in: Technikgeschichte, Bd. 91, Nr. 2, 2024, 130–174.

<sup>8</sup> Vgl. Sylvie Lindeperg, Ania Szczepanska (Hg.): *Who Owns the Images? The Paradox of Archives, between Commercialization, Free Circulation and Respect*, Lüneburg: meson press 2021; Sarine Waltenspül: *Who Owns the Films? Who Shows the Films? A Film of String Figures in a Web of Relationships*, in: Schulze, Waltenspül (Hg.): *String Figures*, 93–122.

<sup>9</sup> Michelle Caswell, Marika Cifor: *From Human Rights to Feminist Ethics: Radical Empathy in the Archives*, in: *Archivaria*, Bd. 81, 2016, 23–43, hier 38–39.

Diese partikuläre Herangehensweise war Teil des Konzepts. Verantwortung ist eine Kategorie, die in Anbetracht der Ausstellung an Virulenz gewonnen hat. In Texten muss man nicht alles <zeigen>, man kann sprachlich kontextualisieren und vielleicht differenzierter Verantwortung übernehmen – aber auch verschleiern. Das ist anders, wenn es um das Zeigen von Bildern geht. Das war eine ganz zentrale Frage, die wir zu Beginn anders beantwortet haben als am Ende.

#### **A.H. Könnt ihr mehr über euren veränderten Umgang mit den Filmen sagen?**

**M.S.** Zu Beginn standen wir der Idee, die Fadenspiel-Filme aus der *Encyclopaedia Cinematographica* aus dem Archiv zu holen und zu zeigen, skeptisch gegenüber. Diese Skepsis stand im Zusammenhang mit der problematischen Geschichte der Sammlung, die Sarine angedeutet hat. Und auch mit Ideen zur Reproduktion von Bildern aus kolonialen oder anderen Gewaltkontexten, wie sie z. B. Saidiya Hartman oder Harun Farocki formuliert haben: Das Zeigen dieser Bilder birgt die Gefahr, die kolonisierten Subjekte nochmals Gewalt, einer «second order of violence», auszusetzen.<sup>10</sup> Ein sorgsamer Umgang mit dem Zeigen hat uns schon 2019 beschäftigt, als wir den Essay-Film *Unlearning Flow* zum Institut für den wissenschaftlichen Film zusammen mit Christoph Oeschger gemacht haben. Damals haben wir uns entschieden, nur die Bildbereiche, die für den Film relevant sind, in einem runden Ausschnitt zu zeigen und nicht die gefilmten Personen. Dieses selektive Zeigen mag für den Essay-Film funktioniert haben. Wenn es um eine Ausstellung geht, stellt sich die Frage des Zeigens und Nicht-Zeigens noch einmal anders. Denn hier muss das Verbergen thematisiert und gerechtfertigt werden. In unserer Forschung zu den Fadenspiel-Filmen haben wir festgestellt, dass die Communitys die Filme als Dokumentation ihres Kulturguts bewerten. Wir sind z. B. mit dem Te Umwanibong, dem Nationalmuseum von Kiribati,<sup>11</sup> in Kontakt, an das die Filme 2010/11 restituiert wurden. Die Kuratorinnen des Museums haben uns sehr darin unterstützt, ihre Filme zu zeigen.

**S.W.** Die Aufnahmesituation, das bleibt zu betonen, war durch eine Machtdifferenz gekennzeichnet. Nichtsdestotrotz zeigen die Filme eine Praxis, die für die gefilmten Personen wichtig ist und die sie entsprechend selbstbewusst vorführen. Es erschien uns passend und vielleicht sogar notwendig, diese Filme und das Kulturerbe in der Ausstellung zu zeigen. Wir haben die Namen der gezeigten Personen recherchiert und zusätzlich die weiteren Arbeiten der Ethnolog\*innen geprüft, die die Filme angefertigt haben, da es durchaus sehr problematische Filmautor\*innen in dieser Sammlung gibt. Die Autor\*innen der Fadenspiel-Filme zeichnen sich *tendenziell* durch eine sensiblere Ethnologie aus, haben sich in Communitys eingelebt und sind mitunter für deren Rechte eingetreten. Es gibt also nicht *die* Lösung zum Zeigen von kolonialen Bildern, sondern die Einzelfälle müssen erforscht werden. Dafür braucht es diese Provenienz- und Kontextforschung.

<sup>10</sup> Vgl. Saidiya V. Hartman: Venus in two acts, in: *Small Axe: A Journal of Criticism* 26, 2008, 1–14; Harun Farocki. Die Bilder sollen gegen sich selbst aussagen, in: ders.: *Lerne das Einfachste. Texte 2001–2014*. Schriften, Bd. 6, Köln 2022, 245–259, hier 245.

<sup>11</sup> Vgl. die Website des Nationalmuseums von Kiribati, [internalaffairs.gov.ki/cmd](http://internalaffairs.gov.ki/cmd) (15.5.2025).

**A.H.** Mein Eindruck ist, euer Forschungsansatz geht darüber hinaus. Einerseits weil ihr anerkennt, dass ihr ein Knotenpunkt in diesem relationalen Wissensgeflecht seid. Andererseits positioniert ihr euch durch «Aktivierungen» der *Encyclopaedia Cinematographica* in Form von eigens entwickelten Interfaces. Welche Rolle spielen die Interfaces in der Ausstellung und in eurem Projekt?

**S.W.** Zu Beginn unserer Forschung haben wir uns gefragt, wie wir 3.000 Filme erforschen können. Wie werden wir dabei den Medienspezifika der Filmsammlung, aber auch den Spezifika einer Filmenzyklopädie gerecht? Wie behält man Visualität und Systematisierung im Blick? Teil der Aktivierung der Filmsammlung im Rahmen des Forschungsprojekts ist die Entwicklung verschiedener Interfaces, von denen wir zwei in der Ausstellung gezeigt haben. Konzipiert wurden sie von Mario, mir und Moritz Greiner-Petter, der sie auch designt und programmiert hat. Wir haben Interfaces zu den jeweiligen disziplinären Sektionen der *EC* entwickelt, aber auch Meta-Interfaces, die sich mit rechtlichen Aspekten oder dem technischen Zugang zu den Filmen beschäftigen. Die Daten haben wir mitunter per *web scraping* gesammelt. Die *E-ECs* haben wir als Forschungswerkzeuge konzipiert, um uns selbst, aber auch anderen Forschenden einen Zugang zu dieser unglaublich großen Filmsammlung zu ermöglichen. E steht für *entangled, electronic, enhanced, EC* für *Encyclopaedia Cinematographica*.<sup>12</sup>

In der Ausstellung sind die *E-EC String Figures* und *E-EC Index* zu sehen. *E-EC String Figures* zeigt die Fadenspielfilme auf einem hochkant an die Wand gelehnten Bildschirm (vgl. Abb. 3). Bei dieser Darstellung war uns wichtig, den Performer\*innen einen Teil ihrer Identität zurückzugeben. Anstelle der kolonialen, mitunter rassifizierenden Filmtitel werden die Namen der Personen genannt. *E-EC Index* basiert auf den öffentlich verfügbaren Daten (z. B. Metadaten und Thumbnails) und spiegelt so die digitale Gegenwart der Sammlung. Das Interface gibt Auskunft über den Status der Rechte/Lizenzen und über den Online-Zugang zu den Filmen (vgl. Abb. 4). Es zeigt aber auch Lücken auf: Beispielsweise fällt auf, dass ein Großteil der ethnologischen Filme, die nicht in Europa gefilmt wurden, online nicht zugänglich sind – aus «Lizenzgründen». Es ist jedoch offensichtlich, dass hier die Sensibilität des Materials ausschlaggebend für die Nichtveröffentlichung war, und nicht ungeklärte Urheberrechte. Das wird aber weder explizit noch sonst irgendwie thematisiert.

**A.H.** Als Betrachterin der *E-EC String Figures* auf dem Bildschirm (vgl. Abb. 3) habe ich nicht gleich gemerkt, dass erst ihr die Namen der Fadenspieler\*innen vorangestellt habt. Ich musste genau hinschauen und den Objekttext lesen, um die Kritik zu sehen. Dadurch setzt sich der Bildschirm von den anderen Exponaten ab. In der Ecke stehend wirkt er auf mich auch selbst wie ein Objekt, in dem sich Konflikte bündeln.

<sup>12</sup> Für Beispiele vgl. den *E-EC-Index*: [researchfilm.net/ec/index](http://researchfilm.net/ec/index) sowie *E-EC Shuffle* [Passwort: ec2023]: [researchfilm.net/ec/shuffle](http://researchfilm.net/ec/shuffle) (15.5.2025).

**S.W.** Ja, wir kamen da an die Grenzen der Vermittelbarkeit. Also allgemein bei der Filmsammlung aufgrund der komplexen historischen Schichten und dann speziell bei deren Übertragung ins Internet. Es sind so viele voraussetzungsreiche Transfers enthalten. Man muss viel sagen, um die Punkte verständlich zu machen, die wir machen wollten. Aber es gar nicht erst versuchen, wollten wir nicht ...

**M.S.** Das sind Fragen, die im Zentrum des Visual-STS-Ansatzes stehen, nicht nur *über* Bilder zu forschen und darüber zu schreiben, sondern auch *mit* Bildern zu forschen. Dabei geht es um Bildpolitiken und auch um Fragen nach *visual literacy*. Was kann man an Bildkenntnis oder an Sensibilität voraussetzen? Wissenschaftler\*innen und Künstler\*innen, die mit ethnologischen und historischen Filmen arbeiten, sehen sofort, dass unsere Visualisierung der Filmsammlung eine Verarbeitung ist und dass diese gewissen Regeln folgt, die sich von der Historizität des Materials unterscheiden. Um nochmal Farocki zu paraphrasieren: Wie können diese Bilder gegen sich selbst aussagen?<sup>13</sup> Das Interface versucht quasi das Material zu nehmen und es anders zu ordnen, andere Metadaten dazu zu geben als für gewöhnlich, um damit die Bilder dazu in die Lage zu versetzen, gegen sich selbst auszusagen. Ob das gelingt, ist eine andere Frage, aber es ist ein Vorschlag. Ich teile deinen Eindruck, dass der Bildschirm aus der Reihe der Exponate herausfällt. Es ist keine abgeschlossene künstlerische Arbeit. Vielmehr handelt es sich um ein

<sup>13</sup> Vgl. Farocki: Die Bilder sollen gegen sich selbst aussagen, 245.



suchendes, fragendes Element in der Ausstellung. Wenn man Forschung als einen Prozess versteht, in dem etwas herausgefunden werden soll, dann ist das der Versuch, ein forschendes Ausstellungsobjekt zu kreieren.

**A.H.** Zusätzlich zu diesen Fragen eines kontextsensiblen und verantwortlicheren Zeigens gibt es nicht die *eine* mediale Repräsentation der Fadenspiele und ihrer performativen Vollzüge. Die Ausstellung zeigt Fadenspiele in verschiedenen Medien, wie Bewegtbild, Fotografie und als aufgepinnte oder aufgenähte Figuren. Warum war es wichtig, diese Exponate zu zeigen?

**M.S.** Das Bestreben, der vielschichtigen Materialität und Medialität von Fadenspielen gerecht zu werden, hat unter anderem mit der Geschichte der Ethnologie zu tun. So wie Boote, Musikinstrumente oder Töpfe gesammelt wurden, wurden Fadenspiele von den Händen abgenommen und auf Holz oder auf Karton fixiert (vgl. Abb. 5). Allerdings hat man festgestellt, dass man von diesen fixierten *patterns* (quasi den <Endprodukten>) nichts über den Vollzug des Fadenspiels lernen kann, zumal es bei vielen Figuren verschiedene Wege zu (scheinbar) gleichen *patterns* gibt. Die fixierten Figuren stehen folglich für eine bestimmte Tradition ethnologischer Sammlungen und die museale Praxis des bloßen Anhäufens von Objekten – jedoch ohne die Praktiken zu dokumentieren, die damit verbunden sind. Sie stehen für eine

**Abb. 3** Die *E-EC String Figures* zeigt Fadenspielfilme aus der *Encyclopaedia Cinematographica*

**Abb. 4** Detailsicht des Interfaces *E-EC Index* zur Gegenwart der Sammlung

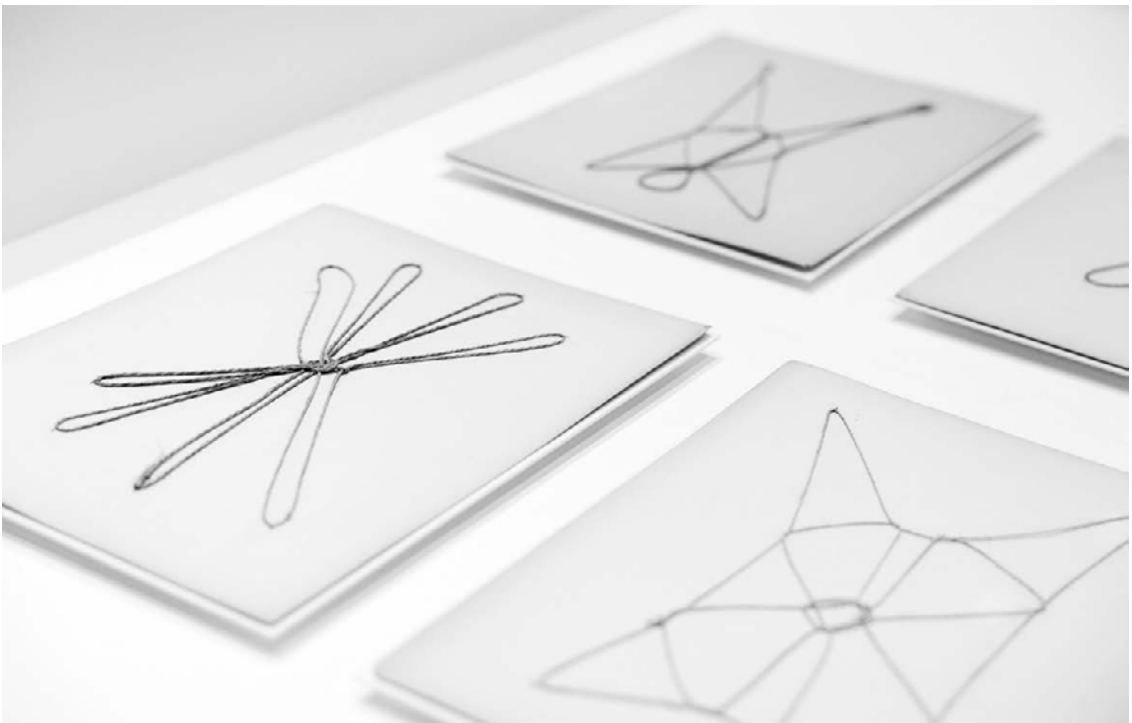


Tradition des Systematisierens und des Geografisierens, häufig entlang rassistischer Linien.

**S.W.** Durch das Ausstellen der Fadenfiguren aus dem Ethnologischen Museum in Berlin hat sich eine weitere Perspektive auf die Fadenfiguren eröffnet. Die Fadenfiguren waren und sind vernachlässigte Objekte in den Depots. Sie sind keine musealen Blockbuster-Objekte, nicht besonders <wertvoll> oder prestigeträchtig. Als wir die Figuren im Depot gesichtet haben, waren sie in verstaubten Kisten und schienen lange nicht konsultiert worden zu sein. Durch die Leihanfrage und Ausstellung ist das Ethnologische Museum auf ihre Sammlung und die damit verbundenen Geschichten aufmerksam geworden und hat begonnen, die Fadenfiguren zu restaurieren. Das mag auch mit der Ästhetisierung im Zuge des Ausstellens zu tun haben: Nachdem die Papierrestauratorin die Fadenfiguren in die Museumsvitrine gelegt hat und sie ausgeleuchtet waren, waren alle Beteiligten überrascht von der ästhetischen Wirkung. Diese Ästhetisierung kann man natürlich problematisieren.

**A.H.** Aber die ästhetische Wirkung, etwa von zeichnerischen und fotografischen Notationssystemen, die zur ethnologischen Dokumentation entwickelt wurden, ist nicht loslösbar von der Ästhetik des Fadenspiels

**Abb. 5** Detailansicht der Vitrine mit fixierten Fadenfiguren aus der Sammlung des Ethnologischen Museums in Berlin



selbst. Gleichzeitig bleiben das Fixieren und der eher grafische Blick auf die Figuren mit dem ethnologischen Blick verbunden. Welche Rolle spielen die künstlerischen Arbeiten, die im (Ausstellungs-)Raum präsenter sind als die ethnologischen Filme und Exponate? Viele der Künstler\*innen arbeiten mit den Fadenspielen als Verfahren und der Ästhetik der Figuren. Das, was uns als westliche Forscher\*innen interessiert – die kritische Aufarbeitung der Fadenspiele als ethnologisches Wissensobjekt – ist also nur ein Aspekt unter vielen.

**M.S.** Und es geht schon auch um das Behaupten der Fadenspiele als nicht-westliche Kunst- und Denktradition. Pointiert wird das in der Ausstellung durch eine Arbeit von Maureen Lander, die Ende der 1990er Jahre eingeladen war, auf die Sammlung des damals neu eröffneten Te Papa Tongarewa/Museum of New Zealand zu reagieren. Lander hat sich eine *Boîte-en-valise* von Marcel Duchamp ausgewählt. Dieses Koffermuseum enthält Reproduktionen, Fotografien und Miniaturen der zentralen Werke Duchamps. Teil von Landers Multimedia-Installation ist eine Videoarbeit, in der sie das Koffermuseum entpackt und unter anderem mit Fotografien von Māori-Fadenspielen neu bestückt.<sup>14</sup> Lander zeigt also symbolisch, dass es neben den kunsthistorischen Traditionen, die in Museen weltweit überrepräsentiert und überbewertet sind (wie dem französischen und nordamerikanischen Modernismus), noch weitere gibt, die Aufmerksamkeit verdienen. Wir müssen quasi die Koffermuseen und vielleicht generell die Museen dieser Welt entpacken und mit anderen künstlerischen Traditionen neu bepacken. Und für diese Botschaft greift Lander auf Fadenspiele zurück. Sie bezeichnet sich auch als *weaver*, also Weberin.

**A.H.** Was Lander mit Duchamps *Boîte-en-valise* macht, macht ihr im Tinguely Museum auf gewisse Weise auch. Ihr provinzialisiert die Basler Fadenspiele, indem ihr sie zusammen mit Fadenspielen der Māori oder Yolngu zeigt, die genauso partikular sind. Ihr nennt diese Praxis universales Situieren. Hat sich das dem Publikum vermittelt?

**M.S.** Was du ansprichst, war und ist eine große Herausforderung. Ausgangspunkt dieser Idee des universalen Situierens war das Versprechen der *Encyclopaedia Cinematographica*, nahezu alle Bewegungsvorgänge dieser Welt auf Film zu fassen und miteinander vergleichen zu können. Fadenspiele sind überall auf der Welt verbreitet und schienen sich daher für diese Vergleiche und das damit einhergehende universalistische Projekt anzubieten. Die Geschichte ihrer Erforschung ist die einer Suche nach Ursprüngen respektive nach verallgemeinernden und uniformierenden Prinzipien in der Tradition des eurozentrischen Universalismus <von oben>. In der Ausstellung versuchen wir, das umzudrehen: Fadenspiele *sind* überall auf der Welt verbreitet. Das sollte uns aber nicht dazu verleiten, nach einem Ursprung, sondern nach den Spezifitäten zu fragen, nach den Details, nach den Situiertheiten und nicht nach dem einen,

<sup>14</sup> Vgl. auch Moya Lawson: Te whai waewae a Māui. On Maureen Lander's String Games, in: Schulze, Waltenspül (Hg.): *String Figures*, 353–358.

was sie zusammenhält. Wir fragen nach den vielfältigen Arten und Weisen, wie sie lebensweltlich verankert sein können, und finden in diesen multilateralen Situierungsverhältnissen Universalität.

**S.W.** Basierend auf den Erfahrungen in der Ausstellung würde ich trotzdem sagen, dass es etwas Universelles in diesen Fadenspielen gibt. Aber das betrifft weniger die Spiele selbst als den Effekt, den sie haben: Sie bringen Leute zusammen und sie nivellieren den Zugang zueinander – zumindest in einigen Fällen.

**A.H.** Ich stelle mir vor, wie Donna Haraway die Ausstellung besucht, sich einen der Fäden von der Wand zum Spielen nimmt und sich mit dem Publikum über Fadenspiele austauscht.<sup>15</sup> Dennoch frage ich mich, ob Haraway mit *string figures* weniger materiell-semiotisch als metaphorisch arbeitet?

**M.S.** Was wir immer wieder gehört haben, wenn wir mit fadenspielenden Menschen zu tun hatten, war die Vermutung, dass Haraway gar keine (komplexeren) Fadenspiele könne. Der Blick in ihre Theoriebiografie zeigt, dass diese Vermutung nicht ganz fernliegend ist. Denn ihre erste Verwendung von *cat's cradle* 1993 ist eine rein metaphorische, die sie nutzt, um aus einem männlich distanzierten, technisch besetzten Netzwerkbegriff herauszukommen. Weil das Netzwerk den *god's eye view*, Distanz, Technik, Militär impliziert – also alles andere als Verantwortung. Haraway setzt die *cat's cradle* daneben und meint damit die westliche oder europäisch-nordamerikanische Tradition des Abnehmespiels. Sie überträgt das Abnehmen und Weitergeben, das für *cat's cradle* typisch ist, auf das Zusammenspiel wissenschaftlicher Felder und spricht von *multicultural, anti-racist, feminist, cultural studies*.<sup>16</sup> Erst Ende der 2000er Jahre, im weiteren Verlauf ihrer Beschäftigung mit dieser Metapher realisiert sie, dass damit weitergehende nicht-westliche Traditionen verknüpft sind, dass es sich dabei um eine Indigene Praxis handelt, die vielen Menschen etwas bedeutet. Und daraufhin beschäftigt sie sich im engeren Sinne mit Fadenspielen. Das sehe ich wiederum als Stärke Haraways, dass sie das aufnehmen und ihre Theorie verändern kann. Im Zuge des *constant revisioning* ihrer Theoriefiguren werden die *cat's cradles* zu *string figures*. Sie beschäftigt sich mit den Fadenspielen der Navajo/Diné und nimmt in *Staying with the Trouble* die Figur *Two Coyotes Running Apart* auf (womit sie zudem eine weitere wichtige Figur in ihrem Schreiben heranzitiert: den Kojoten und Trickster). An dieser Stelle löst sich Haraways Behauptung, dass Metaphern immer materiell situiert und orientiert sein müssen, stärker ein als 1993.<sup>17</sup>

**S.W.** Noch etwas verändert sich allerdings, wenn *cat's cradles* – das Abnehmespiel – zu *string figures* werden, also zu Figuren, die man alleine macht. Viele Indigene, hochkomplexe Figuren macht man alleine, wohl aber in Gesellschaft. *Cat's cradles* sind als Praktik kollaborativer und interaktiver. Haraway

<sup>15</sup> Vgl. z. B. den Beginn dieses Interviews: Square Idee – Hoffnung auf eine andere Globalisierung? [Interview mit Donna Haraway], arte, Sendung vom 22.8.2021, arte, [tv/ide/videos/100953-010-A/square-idee](https://www.arte.tv/de/videos/100953-010-A/square-idee) (15.5.2025).

<sup>16</sup> Vgl. Donna Haraway: A Game of Cat's Cradle: Science Studies, Feminist Theory, Cultural Studies, in: *Configurations*, Bd. 2, Nr. 1, 1994, 59–71.

<sup>17</sup> Vgl. Mario Schulze: Shall We Rather Do String Figures Than Think in Networks? Donna Haraway's SF Method, in: ders., Waltenspül (Hg.): *String Figures*, 171–189.

reagiert auf die Kritik und macht die *cat's cradles* zu *string figures*, womit aber auch etwas verloren geht, was sie vielleicht ursprünglich meinte und was die Metapher ausmacht.

**M.S.** Absolut, gleichzeitig zielte sie in der Zeit, in der sie von *string figures* schreibt, auch stärker auf geschichtenerzählende Praktiken ab. Und das ist zentral für *string figures*: Sie sind geschichtenerzählende – und eben gemeinschaftliche – Praktiken, es wird dazu erzählt oder gesungen. Und das korrespondiert mit dem spekulativen Fabulieren, das zu dieser Zeit ins Zentrum von Donna Haraways Theorie rückt.

**A.H. Apropos Theorie und Praxis: Wie viele Fadenspiele könnt ihr eigentlich?**

**S.W.** Diese Frage bekommen wir häufig aus der Fadenspiel-Community gestellt.

**M.S.** So richtig gehörst du erst dazu, wenn du 20 oder mehr komplexe Figuren kannst.

**S.W.** Wir durften einige lernen in den letzten Jahren ... Komm, wir zeigen dir ein paar.

---