



**»DIE MASKE ALS EINE OBER-
FLÄCHENBETONTE, HOHLE FORM
löscht ihren Träger durch eine
Anordnung von Löchern
anstelle von Augen,
Mund und Nase aus«**

Headset - Maske

Manuel van der Veen

Die Gegenüberstellung von Headset und Maske ist auf den ersten Blick ebenso irritierend wie einleuchtend. Beide werden auf dem Kopf getragen und verdecken dadurch einen Teil des Gesichts. Doch dient das Headset, beispielsweise im Rahmen einer Virtual Reality, nicht vorwiegend der veränderten Wahrnehmung, während die Maske umgekehrt die Erscheinungsweise von Personen verändern soll? Vielleicht hebt diese Unterscheidung aber zuallererst die zwei Seiten der Maske hervor, die für eine Annäherung an das Verstehen dieses spezifischen Bildträgers hilfreich sein könnten. Was bedeutet die Maske für diejenigen, die sie tragen, und was für diejenigen, die die maskentragenden Personen betrachten? Diese beiden Fragen sollen hier mit Fokus auf die Gegenwartskunst gestellt werden. Obwohl Masken in der Gegenwartskunst in Verbindung mit digitalen Techniken wie Gesichtserkennung, Selfies, Deepfakes oder Avatargestaltung immer wieder eine beliebte Referenz darstellen, rücken selten tatsächliche Masken, die als physische Objekte getragen werden können, in den Blick. Das Headset scheint jedoch auf »natürliche« Art und Weise die Operationen des Aufsetzens und Tragens, Sehens und Gesehenwerdens zur Diskussion beizutragen. Von außen betrachtet verraten die anonymen, kastenförmigen, meist in Grau oder Schwarz gehaltenen VR-Brillen allerdings nur wenig. Daher, so die These, wird das Headset in der Kunst zur Maske umgestaltet, um jenes Wechselspiel zwischen Enthüllen und Verbergen zu aktivieren. Mithilfe dieser Perspektive verspricht die Betrachtung der Gegenüberstellung von Headset und Maske in der Kunst jeweils das am anderen hervorzuheben, was im Einzelnen unterzugehen droht. Das Headset lässt die Perspektive der Maskentragenden in den Blick nehmen und die Maske eröffnet dem VR-Headset eine Außenperspektive. Neben diesem Vorhaben steht hier noch ein weiteres aus: nämlich der Entwurf eines Rahmenkonzeptes, wie solche Gegenüberstellungen aktueller Digitaltechnologien mit traditionellen Bildträgern, die in der Gegenwartskunst immer häufiger auftreten, beschrieben und produktiv gemacht werden können. So gilt es, außer attraktiven Übereinstimmungen auch die entscheidenden Differenzen zu markieren.

Manuel van der Veen (Ruhr-Universität Bochum, SFB 1567 »Virtuelle Lebenswelten«);
manuel.vanderveen@rub.de;

© Manuel van der Veen 2025, published by transcript Verlag.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 (BY) license.

Interface

Eine solche buchstäbliche Konfrontation von Headset und Maske stellte Olivia Mc Gilchrist 2017 mit ihrem Werk »Jonkonnu – Gens Inconnus« aus. Genauer gesagt, konfrontiert sie das historische Maskenfest Jonkonnu mit einem VR-Headset. Es handelt sich dabei um eine Künstlerin, die sich in ihren bisherigen Werken immer wieder mit Masken und dem Prozess des Maskierens auseinandersetzt. Bezugspunkt für ihre Auseinandersetzung mit der Maske ist die Maske als Widerstandstechnik, Schutzraum und Projektionsfläche wie bei ihrem Alter Ego »Whitey«, die eine weiße Maske trägt, »um die wandlungsfähigen Räume infrage zu stellen, zu denen sie gehört: weiße postkoloniale kreolische Identität und der weibliche Körper in einem postmodernen Raum.«¹ Für die Arbeit »Jonkonnu – Gens Inconnus« bezieht sich die Künstlerin jedoch nicht nur thematisch auf ein Maskenfest, sondern gestaltet das VR-Headset zur Maske um. Dafür entwirft sie einen hölzernen Kubus, der den Kopf der Betrachtenden umgibt und auf dem ein Gesicht eingraviert ist, das eine Maske trägt (Abb. 1a). Die Zeichnung entstammt den Lithografien »Sketches of Character« von Isaac Mendes Belisario, der ab 1837 mit Fokus auf die Schwarze Bevölkerung Jamaikas und deren Karnevalstraditionen Szenen von Jonkonnu zur Zeit des Apprenticeship-Systems festhält. In der Lithografie »Koo-Koo, or Actor-Boy« (Abb. 1b) erscheinen die weiße Maske und die Kostümierung beispielsweise »als ein utopisches Amalgam, in dem zahlreiche Ethnien und beide Geschlechter in Freiheit aufeinander treffen.«² Dadurch konfrontiert die Künstlerin bereits die historische Darstellung einer gesellschaftskritischen Maskentechnik mit einem aktuellen Headset. Eine Verbindung, die sich ebenfalls im Inneren der Virtual Reality fortsetzt, wenn Mc Gilchrist den Blick durch die VR-Brille mit dem Blick durch eine Maske kurzschließt. Zuerst soll hier jedoch der Gestaltung des Headsets weiter nachgegangen werden, denn diese stellt kein Einzelphänomen dar.

In der Arbeit »Night Companion« (2023) von Nieves de la Fuente trägt das Headset zum Beispiel einen schwarzen Überzug, um als Mistkäfermaske zu erscheinen und in The Constitutes »Point of You« (2021) transformieren Headsets als Masken die Betrachtenden in einäugige Zyklopen.³ In erster Linie werden dadurch die Betrachtenden der Virtual Realities anonymisiert, was eine traditionelle Funktion der Maske ist: »Die Maske als eine oberflächenbetonte, hohle Form löscht ihren Träger durch eine Anordnung von Löchern anstelle von Augen, Mund und Nase aus und deutet auf ein unbekanntes Inneres hin.«⁴ Letzteres wird jedoch im Fall des VR-Headsets als Maske negiert, denn der Mistkäfer, die einäugige Maske oder die Lithografie von Belisario nehmen bereits Bezug auf das, was dann jeweils im Inneren des Headsets zu sehen ist. Dank der Umgestaltung des nichtssagenden Headsets zur Maske werden Elemente aus der virtuellen Umgebung in den Ausstellungsraum transportiert.



Abb. 1: a. Olivia Mc Gilchrist, *Jonkonnu – Gens Inconnus*, 2017, VR-Brille, Holzkonstruktion, Ausstellungsansicht; b. Isaac Mendes Belisario, *Koo Koo, or Actor Boy*, aus der Serie »Sketches of Character«, 1837–38, handgemalte Lithografie, Yale Center for British Art

Daher lässt sich sagen, dass das Headset als Maske die Funktion eines Interface einnimmt. Während die Headset-Masken die Betrachtenden verhüllen, enthüllen sie einen Teil des unbekanntem Inneren der virtuellen Erfahrung. Die Gegenüberstellung ›Headset – Maske‹ eröffnet der hermetischen, das heißt einer im Inneren isolierten und von außen unzugänglichen, Virtual Reality somit eine dynamisch-ästhetische und körperlich-performative Außenseite. Die Maske ist eben erst im Zusammenschluss mit einem Körper vollständig. So werden diejenigen, die das Headset aufsetzen und sich eventuell auch bewegen, ebenfalls zum Anschauungsobjekt im Ausstellungsraum.

Dieser komplexe Vorgang, mit gestalterischen Mitteln ein Interface zwischen digitalen und physischen Bereichen zu errichten, wird möglich, weil das Headset auch nach außen hin zum Bildträger umfunktioniert wird. Die Virtual Reality zeigt den Betrachtenden bereits ein 360° umfassendes 3D-Bild. Wird zusätzlich das Headset als Bildträger genutzt, bietet auch dieses eine dreidimensionale Oberfläche, die gestaltet werden kann. Dreidimensionale Bildträger sind jedoch selten geworden und werden von einem dominanten Bildträgerkonzept überschattet, das von der Renaissancemalerei bis zum heutigen Computerscreen das Bildgeschehen bestimmt: die rechteckige, flache Bildoberfläche, die Leinwand auf Keilrahmen und etablierte Bildschirme miteinander teilen. Die Medienwissenschaftlerin Anne Friedberg hat diesen Verbund unter dem Konzept des virtuellen Fensters subsumiert.⁵ Gerade neuere Technologien wie Augmented oder Virtual Reality jedoch lassen die Pluralität älterer Bildträger in den Blick nehmen, die vom

dominanten Konzept abrücken. Weil deren Screens mitten durch den Raum und am Körper getragen werden, um zwischen Bildraum und physischem Raum zu vermitteln, müssen für deren adäquate Erschließung verschiedene Bildträgerkonzepte betrachtet werden. Zum Beispiel untersucht Philippe Descola in seinem jüngsten Buch, wie sich »Die Formen des Sichtbaren« in verschiedenen Ontologien unterscheiden, wobei auffällig ist, dass die flache, rechteckige Bildoberfläche nur einen marginalen Stellenwert einnimmt. Schließlich können Bildträger auch oval sein, rund wie eine Säule oder gefaltet wie ein Paravent. Sie können, wie dieser, mitten im Raum stehen, die Betrachtenden wie das Panorama gänzlich umgeben oder wie Masken gemeinsam mit Körpern auftreten. Bildträger sind somit die physisch-materielle Bedingung von Bildern und sie sind nicht neutral, sondern bestimmen bis zu einem gewissen Grad, was überhaupt darauf dargestellt werden kann. Verschiedene Bildträger erlauben folglich unterschiedliche Formen und Handhabungen und daher lässt sich hier fragen, welcher Möglichkeitsraum an der Schnittstelle zwischen Headset und Maske aufscheint.

Olivia Mc Gilchrist nutzt die Maske als dreidimensionalen Bildträger, indem sie auf den verschiedenen Seiten des Kubus Bilder eingraviert. Einerseits kommt die Dreidimensionalität der Maske hier dem 3D der virtuellen Welt entgegen und andererseits haben Maske und Headset gemein, dass sie beide eine Verbindung zum Körper eingehen. Im Gegensatz also zur häufig behaupteten Körperlosigkeit digitaler Techniken erinnert das VR-Headset an die Körpergebundenheit von Bildträgern wie der Maske, während diese die mit Virtual Reality assoziierte Isolation aufzubrechen vermag. In Descolas erwähntem Werk »Die Formen des Sichtbaren« tritt die Maske gehäuft auf und er weist darauf hin, dass auch ein Bildträger wie die Maske keine einheitliche, sondern eine je nach Ontologie verschiedene Nutzung erfährt. Vereinfacht gesagt versteht Descola unter Ontologie ein Verhältnis zwischen innen und außen, zwischen inneren und äußeren, imaginären und körperlich-materiellen Eigenschaften. In der Ontologie des Animismus teilen die verschiedenen Wesen beispielsweise eine gemeinsame Innenwelt, unterscheiden sich aber durch äußere Merkmale. Eine Maske in der Ontologie des Animismus kann daher auf der linken Hälfte ein anderes Wesen als auf der rechten tragen. Durch die Drehung des Kopfes ist es möglich, zwischen beiden Ansichten zu wechseln, um die Übergänglichkeit zwischen Wesen in einem Körper darzustellen, die sich visuell voneinander unterscheiden.⁶ Es lässt sich also im übertragenen Sinn danach fragen, wie Olivia Mc Gilchrist die Gegenüberstellung ›Headset – Maske‹ künstlerisch umsetzt, um aktuelle Verhältnisse zwischen innen und außen, physisch und virtuell auszuhandeln.

Pluralisierung

»Jonkonnu – Gens Inconnus« handelt von einem Fest, das in der Weihnachts- und Neujahrszeit stattfindet, bei dem maskentragende Bands tanzend prozessieren, ein Fest, das während der »letzten« Jahre der Sklaverei einen Höhepunkt erreichte und unter dem Namen Jonkonnu eine vielfältige Mischung mehrerer Maskentraditionen und europäischer Maskerade darstellte. In der Arbeit sind daher ebenfalls mehrere Ebenen zu betrachten, die alle auf verschiedene Masken referieren und miteinander verwoben werden. Neben dem gestalteten Headset tauchen nämlich weitere Masken im Inneren der Virtual Reali-

ty auf. Dafür filmte die Künstlerin eine zeitgenössische Aufführung des Fests durch die ›Carlton Walters Jonkonnu Band‹ aus zwei verschiedenen Perspektiven: einmal als außenstehende Beobachterin und einmal über eine Actionkamera, die am Kopf eines Performers befestigt war (Abb. 2a). Für die Projektion dieser Aufführung, die selbst ein Konglomerat aus Tradition und Aktualität darstellt, errichtet Mc Gilchrist auf der Ebene der virtuellen Umgebung drei Wände vor einem Sternenhimmel, die sowohl einen prototypischen Ausstellungsraum als auch die drei Wände des hölzernen Kubus wiederholen (Abb. 2b). Auf diese werden abwechselnd die Perspektiven der Beobachterin und der maskentragenden Performer projiziert. Die Videoprojektion ist als ›Re-entry‹⁷ zu verstehen, da die entscheidende Differenz der Maske – zwischen der Außenansicht und der Innenansicht – über die verschiedenen Kameraperspektiven im ›Innenraum‹ der Virtual Reality erneut auftauchen. Die zwei Seiten der Maske unterlaufen somit die immersive Wahrnehmung der Virtual Reality – die doch das Außen vergessen lassen soll –, indem die Wahrnehmung in »Jonkonnu – Gens Inconnus« permanent zwischen Distanz und Involviertheit oszilliert.



Abb. 2: a. VR-Ansicht von »Jonkonnu – Gens Inconnus«; b. Olivia Mc Gilchrist, Jonkonnu – Gens Inconnus, 2017, VR-Brille, Holzkonstruktion, Ausstellungsansicht

In der Multiperspektivität, die sowohl dem VR-Headset als auch der Maske inneohnt, sieht die Künstlerin daher die Möglichkeit, über herkömmliche Subjekt-Objekt-Relationen hinauszugelangen. Sie notiert: »Gebrauch des (VR-Headsets) Oculus Rift als Maske und als Screen, um mit der physischen Trennung von Gesicht und Körper in einer Videoinstallation zu experimentieren – und zwar von beiden Seiten der Maske aus.«⁸ Der neue Bildträger der Virtual Reality wird hier produktiv mit dem traditionellen der Maske konfrontiert, um in Abgrenzung zum flachen, rechteckigen Bildträger weitere Perspektiven wie innen–außen, oben–unten, links–rechts zu aktivieren. Spezifisch Bildträger zu fokussieren, resultiert hier aus einem kunstwissenschaftlichen Interesse. Neben den formalästhetischen Funktionen erlauben es Bildträger wie die Masken aber auch, einzelnen Technikverständnissen auf den Grund zu gehen. Wenn man davon ausgeht, dass wie bei Descola verschiedene Ontologien mit verschiedenen Bildtechniken verbunden sind oder allgemeiner und gleichzeitig, vereinfacht ausgedrückt, unterschiedlich geordnete Beziehungen zur Welt auch unterschiedliche Technikverständnisse bedingen, dann ist von deren Pluralität auszugehen. Eine Pluralität, die durch die Kolonialisierung und die Expansion des modernen europäischen Technologieverständnisses immer mehr ver-

drängt wurde, das eben jene Beziehung zwischen Welt und Technik aufzuspalten sucht, indem es die Welt zum bloßen Bestand erklärt. Es handelt sich hierbei jedoch um ein Wechselverhältnis, denn nicht nur mündet die Auffassung von Welt in einer jeweiligen Technik, sondern auch neue Technologien können die Weltordnung verändern.

Für den Entwurf eines Rahmenkonzepts zur Untersuchung der Konfrontation aktueller und traditioneller Bildträger, wie hier zwischen Headset und Maske, ist also zentral, dass die Künstlerin die Maske von Jonkonnu mit einem Produkt westlicher Tech-Konzerne zusammenführt. Das heißt auch, dass das westliche Technologieverständnis dadurch mit dem Lebenswelt- und Technikverständnis konfrontiert wird, wie es in der Maske von Jonkonnu eingebettet ist: ein Verhältnis, das sich durch die künstlerische Verdichtung wechselseitig untersuchen lässt. Als Rahmenkonzept lassen sich demgemäß gleich dreierlei zentrale Strategien ableiten. Erstens können durch den Bildträger der Maske Bildeigenschaften wie die Multiperspektivität in der Virtual Reality offengelegt werden. Zweitens kann ein Lebenswelt- und Technikverständnis aus der Darstellung der Maskenpraktik wie in Jonkonnu herausgearbeitet werden – wenn auch nur marginal und durch den Filter der künstlerischen Wahrnehmung. Drittens erlaubt die Konfrontation das Technologienarrativ des Headsets zu einem gewissen Grad aufzubrechen, um in die Vorstellung einseitiger technologischer Entwicklung einzugreifen. Dieses Vorgehen zeigt eine Verwandtschaft zur Theorie der Kosmotechnik des Philosophen Yuk Hui. Laut dieser bestimmt die Ordnung der Welt – altgriechisch »kosmos« für Ordnung, Weltordnung – auch das technische Denken. In seinem Buch »Die Frage nach der Technik in China« plädiert er dafür, dass jede Kultur beziehungsweise Kosmologie die Frage nach der Technik für sich beantworten muss. Erst in dieser Pluralität der Konzepte wird, so seine These, ein Umdenken des dominanten Technologieverständnisses möglich. Die Frage hier also ist, ob eine Konfrontation verschiedener Technikverständnisse wie in Mc Gilchrist's »Jonkonnu – Gens Inconnus« das von Yuk Hui groß angelegte Projekt im Werk verdichten lässt und ob dessen Interpretation ein Umdenken zumindest vorstellbar macht.

Hinter den drei Screenwänden leuchtet in der Virtual Reality ein Sternenhimmel, wodurch die scheinbare Neutralität eines Ausstellungsraums wie des White Cube negiert und in die Abhängigkeit einer Welt versetzt wird. Die Künstlerin lässt sich insofern auch nicht dazu verführen, Jonkonnu als losgelöste Maskenpraktik zu idealisieren. Vielmehr entscheidet sie sich damit für einen Untersuchungsgegenstand, bei dem bereits verschiedene Techniken zusammenführen, wie beispielsweise mit der weißen Maske: »Diese können auf kongolesische Rituale zurückgehen, in denen weiße Masken gebraucht wurden, um durch deren Charaktere die Präsenz von Ahnengeistern anzuzeigen. Zudem konnten die Darsteller durch die Benutzung weißer Masken und europäischer Gegenstände die Rassen- und Kulturgrenzen unterlaufen, die die britische Kolonialzeit bestimmten.«⁹ Auf der einen Seite scheint damit auf, dass es keine ungetrübten Technikverständnisse mehr gibt, und auf der anderen Seite zeigt Mc Gilchrist, wie durch die Konfrontation von Headset und Maske eine universale Vorstellung von Technik unterlaufen wird und ein Umdenken beziehungsweise Umnutzen von Technik angedeutet ist. Neben der Multiperspektivität spielt daher die Einbindung der Maske in eine Lebenswelt eine Rolle. Sowohl die Lithografien als auch die Kooperation mit der Carlton Walters Jonkonnu Band präsentieren die Maske nicht als autonomes Artefakt, sondern zusammen mit den lebendigen Körpern, die sie tragen und in einen rituellen, historischen und

lebensweltlichen Kontext eingebettet. Diese Einbindung, so komplex sie sich letztendlich gestaltet, regt die Betrachtenden dazu an, auch die mit Virtual Reality einhergehende Lebenswelt in den Blick zu nehmen, anstatt nur deren hermetisch abgeschlossenen virtuellen Welten zu bewundern. Die Künstlerin beleuchtet Virtual Reality folglich kritisch, um einerseits zu überlegen, wie sich die regionalen Bedürfnisse auf die Ausstellung und Nutzung von VR-Headsets auswirken, und andererseits um deren Potenzial zu untersuchen, alternative Technikerzählungen zu entwickeln.¹⁰

Die Maske, so scheint es, ist in besonderem Maße dazu geeignet, die Perspektive auf das Headset zu verschieben. Da sie neben dem Gesicht gleichzeitig das Headset maskiert, sollte hier der Verdacht geweckt werden, dass die Maske in der Gegenwartskunst auch eine Auswirkung auf die Technik haben kann. Oder anders gefragt: Kann das Headset als Maske nicht nur die Wahrnehmung und Wirkung der Person, sondern auch die der Technik verändern, indem es diese in das Spiel zwischen Verhüllung und Enthüllung einbindet? Dem VR-Headset eine Maske zu geben, lässt diese nicht nur von innen betrachten, sondern auch von außen, was zur Möglichkeit führen kann, diese umzugestalten. Die Innen- und Außenperspektive zu fokussieren, ist dabei nur ein Aspekt, den die Gegenüberstellung ›Headset – Maske‹ anregt. Diese kann ebenfalls zu grundlegenden Fragestellungen überleiten, etwa jener Frage nach der Technik mithilfe der Affirmation nicht-moderner Denkweisen.¹¹ Auch wenn das spezifische Bild-, Technik- und Lebensweltverständnis hinter Jonkonnu hier weitgehend ungeklärt blieb, ist die Konfrontation von Headset und Maske als Verdichtung zu lesen: ein konzentrierter Denkanstoß, inwiefern künstlerische Untersuchungen historischer Maskentechniken im Besonderen und Bildträger-Techniken im Allgemeinen dazu fähig sind, in die Entwicklung aktueller Technologien einzugreifen.

Anmerkungen

- 1 »[...] to question] the shifting spaces in which she belongs: white post-colonial creole identity, and the female body in a post-modern space«, Auszug aus der Website der Künstlerin, <https://oliviamcgilchrist.com/native-girl-chapter-1-riva-mumma/> (02.05.2025).
- 2 » [...] emerges as a utopian amalgam in which multiple races and both genders are brought together in freedom« (Martinez-Ruiz 2007, 103).
- 3 Weitere Beispiele wären Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, die das Headset in »Fly Simulator« (2018) als Insektenkopf gestalten; in Theodolous Polyvicious »Post Intangible Rites« (2023) wird dieses zur Stiermaske und in Shawn Hunts »Transformation Mask« (2017) zur Vogelmaske.
- 4 »The mask [...] as a superficial, hollowed form [...] erases its wearer [...], through a collection of holes in place of the eyes, mouth and nose, [...] and insinuates an unknown interior.« (Mersch 2023, 90).
- 5 Vgl. Friedberg 2006.
- 6 Vgl. Descola 2023, 152.

- 7 Hierbei handelt es sich um ein von George Spencer Brown entworfenes und später von Niklas Luhmann adaptiertes Konzept, durch welches eine Unterscheidung auf der einen Seite der Unterscheidung wieder eingeführt wird.
- 8 »Using the Oculus Rift as a mask and a screen; to experiment with the physical separation of the face & body in a video installation [...] – from both sides of the mask.« (Mc Gilchrist 2016, 16).
- 9 »These could stem from Kongolese rituals, where white masks were used to indicate the presence of ancestral spirits through the characters. The use of white masks and European accessories also allowed the performers to subvert the racial and cultural boundaries that defined British colonial society.« (Auszug aus Díaz Calcaño 2022). Für die verschiedenen Einflüsse und Funktionen der weißen Maske wie auch von Jonkunnu im Allgemeinen gibt es unterschiedlichste Theorien. Siehe dazu Bilby 2010, 216 und Anm. 21 oder Dewulf 2021, 240.
- 10 In einem Interview mit dem Sleek Magazin sagt sie: »A lot of VR experiences on a larger scale can seem very alienating, [...] I find that odd and a very western thing. In Jamaica there's a lot more emphasis on security and personal safety and I don't think people would embrace the idea of blocking your vision in such an open environment [...] I really feel that both the software and hardware will benefit from being developed outside of the western context [...].«, <https://www.sleek-mag.com/article/olivia-mcgilchrist-jonkunnu-jamaica-vr/> (02.05.2025).
- 11 Hui 2020, 48.

Literatur

- Bilby 2010: K. M. Bilby, *Surviving Secularization*, *New West Indian Guide* 84, 3/4, 2010, 179–223
- Bressan 2010: *From Masks to Avatars. Transformations Through Digital Protheses*, *Digitium* 12, 2010
- Dewulf 2021: J. Dewulf, *Rethinking the Historical Development of Caribbean Performance Culture from an Afro-Iberian Perspective. The Case of Jankunu*, *New West Indian Guide* 95, 3/4, 2021, 223–253
- Díaz Calcaño 2022: T. Díaz Calcaño, Isaac Mendes Belisario. [https://smarthistory.org/isaac-mendes-belisario-sketches-of-character/\(02.05.2025\)](https://smarthistory.org/isaac-mendes-belisario-sketches-of-character/(02.05.2025))
- Descola 2023: P. Descola, *Die Formen des Sichtbaren* (Frankfurt 2023)
- Friedberg 2006: A. Friedberg, *The Virtual Window* (Cambridge MA 2006)
- Hui 2020: Yuk Hui, *Die Frage nach der Technik in China* (Berlin 2020)
- Martinez-Ruiz 2007: B. Martinez-Ruiz, *Sketches of Memory*, in: B. Martinez-Ruiz – T. Barringer – G. Forrester (Hg.), *Art and Emancipation in Jamaica* (New Haven – London 2007) 103–120
- Mc Gilchrist 2016: O. Mc Gilchrist, *Spectral Figures of Everyday Life*, 2016. <https://www.academia.edu/24908176/> (02.05.2025)
- Mersch 2023: D. Mersch, *The Mask*, in: T. Grunwald – L. Kegel – M. L. Loertscher – D. Mersch – A. Rey – J. Sternagel (Hg.), *Actor & Avatar* (Bielefeld 2023) 86–93. <https://doi.org/10.14361/9783839467619-011>

Abbildungsnachweis

Abb. 1a, 2a–b: Mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin

