

DAS RAUKUNST-SPIEL



Einführung 04 Wieviel Ernst verkraftet ein Spiel und wie viel Spiel verkraftet das ernste Thema Raubkunst?

02 03

Die Spiel-Idee 08 Das Raubkunst-Spiel

Die Spiel-Macher 10 Wir spielen!

Der Spiel-Verlauf 12 Die Ausstellung „Franken wird Kolonie“

14 Was beim Spielen auf dem Spiel steht

18 Über die Franken im Allgemeinen

20 Kleidung der Franken

22 Zugehörigkeit zu Franken

24 Der Franke und sein Nürnberger Spielzeug

28 Recht in Franken

34 Der Franke und der Friede

38 Fränkische Politik

40 Glück in Franken

42 Fränkischer Glaube

44 Die Unsichtbaren Frankens

Die Spiel-Regeln 46 Wir ändern willkürlich die Regeln

Die Spiel-Kritik 48 Vom Spiel zurück zum Ernst

Literatur 58

WIE VIEL ERNST VERKRAFTET EIN SPIEL UND WIEVIEL SPIEL VERKRAFTET DAS ERNSTE THEMA RAUBKUNST?

Einführung von Karin Falkenberg

Kultur rauben und Restitution spielen?

In einer deutschen Großstadt rauben People of Color, mit vorheriger Ansage und klar als spielerisches Experiment deklariert, Gegenstände von zum Teil hoher Identifikationskraft. Ihre angekündigten Raubzüge gehen durch Büros der Stadtverwaltung, durch Museen, kirchliche Einrichtungen und machen auch in der Öffentlichkeit vor Statuen auf Plätzen nicht Halt. Sie entwenden das Kulturgut mit theatralischen Mitteln, gekleidet in Safari-Outfits und mit Tropenhelmen – mitten in Franken.

Mit skurril-frechen, aktionskünstlerischen Texten, die stilistisch an Äußerungen ehemaliger Kolonialherren im Afrika des 19. Jahrhunderts angelehnt sind, präsentieren sie die entwendeten Objekte der erstaunten Öffentlichkeit als eigene Ausstellung „moderner Raubkunst“ mit dem Titel „Franken wird Kolonie“. Schnell wird klar: Die Präsentation dreht den Blick um.

Man sieht Schwarze Kolonialherren und -frauen, die „fränkische Ureinwohner“ und deren kulturelle Lebensart erforschen. Das Alltagsleben der Franken wird nach Gudücken interpretiert. Die Texte der Ausstellung spiegeln, wie einst weiße Kolonialherren und Wissenschaftler das Leben in den deutsch-afrikanischen Kolonien im 19. und 20. Jahrhundert fehlinterpretierten.¹



¹ Sie ebneten damit die Wege zur brutalen Eroberung des Kontinents – meist völlig ohne Unrechtsbewusstsein.

Während der Ausstellungslaufzeit erkennen mehr und mehr Besucherinnen und Besucher der Präsentation die augenzwinkernde Provokation und erleben den Perspektivwechsel. Das Experiment schien gelungen und seinem Ende entgegenzugehen.

Doch dann ändert das Aktionstrio plötzlich und willkürlich alle vereinbarten Spielregeln. Anders als versprochen, sollten die identifikationsstarken Schätze nicht mehr zurückgegeben werden. Die Objekte würden nur *eventuell* und lediglich *dann* restituiert, wenn die Beraubten schriftlich stichhaltig begründen könnten, *warum* sie sie zurückhaben wollten. Vor der vage in Aussicht gestellten Rückgabe sollten die geforderten Briefe drei Fragen beantworten: Warum brauchen wir das Objekt zurück? Welche Bedeutung hat das Objekt heute für uns und welche wird es in 100 Jahren haben?

Die Rechtfertigungsschriften

Das Faszinierende: Die Menschen in den beraubten Institutionen, eben noch in der Ausstellung als „fränkische Ureinwohner“ tituliert und spielerisch diskreditiert, spielen das Raubkunst-Spiel engagiert weiter mit. Alle erkennen die Parallelen zur Kolonialzeit und suchen eigene Wege für Gerechtigkeit. Sie verfassen Rechtfertigungsbriebe mit Empörung, Zorn und erhobenem Zeigefinger ebenso wie mit

Schmunzeln, Verve und Lust an der Herausforderung. Viele versuchen, sich spielerisch gegen die plötzlich umgekehrten Machtverhältnisse und gegen den nun real wirkenden Diebstahl zu wehren. In den meisten Fällen wurde als Argumentation die Rechtsgrundlage des Eigentumsrechts herangezogen. Das ist eine Argumentationsschiene, auf die sich paradoxe Weise auch europäische Völkerkundemuseen beziehen, die geraubte Kunstwerke besitzen. Ein weiteres Argument in den Rechtfertigungsschriften war, dass das geraubte Objekt identitätsstiftend und wichtig für die Institution sei. Es wurde sogar erläutert, dass das geraubte Objekt notwendig sei, um innerhalb der Institution weiterarbeiten zu können. Einige Rechtfertigungsschreiben wurden im „was wäre, wenn-Modus“ geschrieben. Manche Verfasser der Rechtfertigungstexte arbeiteten mit Zuhilfenahme von Paragraphen, andere mit klaren Ansagen, wieder andere mit Humor. Doch die Hilflosigkeit ist in allen Briefen sowohl explizit als auch zwischen den Zeilen zu lesen. Die Rechtfertigungen sind im emotional herausfordernden Spannungsfeld zwischen Spiel und Ernst entstanden. Die Beraubten überlegten kreativ, was wäre, wenn das jetzt alles *kein* Spiel wäre, sondern Ernst.² Um es vorweg zu nehmen: Alle „geraubten“ Objekte kamen wieder zu ihren Eigentümern und Besitzern zurück. Egal, ob

² In der Situation, sich für eine Rückgabe von kolonialer Raubkunst rechtfertigen zu müssen, finden sich Angehörige und Regierungen vieler ehemals kolonialer Gebiete wieder.

Die Spiel-Macher **WIR SPIELEN!**

Nordkurve Kulturförderverein e.V.

Der Verein setzt gesellschaftsrelevante Themen in innovative und Aufsehen erregende Projekte um. Zu den Kooperationspartner*innen gehören Kommunen, Ministerien, Museen und Institutionen des öffentlichen Rechts. Der Showroom des Vereins in der Rothenburger Straße 51a in Nürnberg konnte in den letzten zehn Jahren 40 gesellschaftlich relevante Ausstellungen umsetzen und ist als Begegnungsort einer der kreativen Motoren für Nürnberg's Stadtgesellschaft. Das im Nürnberger Stadtteil Gostenhof umgesetzte Projekt gegen Antisemitismus „Jesuran“ erhielt europaweite Anerkennung.



Jean-François Drožak, Jahrgang 1974, Begründer des Showrooms Nordkurve. Der belgo-brasilianische Bayer ist Teil des Künstler*innenkollektivs. Als belgischer Staatsbürger denkt er über Franken hinaus und ist mit belgischen Kultureinrichtungen bezüglich der Aufarbeitung der Besatzungszeit im damaligen „Belgisch-Kongo“ im Gespräch. Was forderte ihn am Projekt Raubkunst-Spiel heraus? „Wir mussten einen Weg finden, um Institutionen und Einzelpersonen aus der Reserve zu locken und trotzdem mit ihnen im Gespräch zu bleiben. Unsere künstlerische Intervention ist als Dialogprozess angelegt. Wieviel verkraftet Franken, und wieviel muss es verkraften können?“



Akim Gubara, Jahrgang 1997, studiert Soziale Arbeit und engagiert sich in der Black Community Foundation. Der gebürtige Nürnberger hat zusammen mit Vanessa Omoigui die „Raubzüge“ durch Nürnberg für das Projekt „Das Raubkunst-Spiel“ durchgeführt. Kam es dabei zu Schwierigkeiten? „Gelegentlich. Im Neuen Museum und beim Staatstheater passten die zugesagten Objekte buchstäblich nicht durch die Tür.“ Und im Ernst: „Ich verstehe das Projekt als aktivistische Aufklärung. Durch die Umkehr der Rollen in der Gegenwart bringen wir Humor in den Diskurs um die Raubkunst – was den Diskurs zum einen obsolet macht und uns gleichzeitig das Thema noch ernsthafter betrachten lässt.“

Vanessa Omoigui, Jahrgang 1999, studiert Development Studies und setzt sich seit 2021 im Verein Initiative Schwarze Menschen in Deutschland (ISD) gegen Rassismus und postkolonialen Kontinuitäten ein. Ihr Statement zum Raubkunst-Spiel: „Die Debatten rund um Rassismus und Restitution scheitern meist an fehlendem Verständnis für die andere Partei. Mit dem Projekt forcieren wir einen Perspektivwechsel, der auch gerne empören darf und zum Nachempfinden einlädt.“



Die Akteurinnen und Akteure sind People of Color¹ und agieren als People of Power. Sie sind potent in ihrem Planen und Handeln. Spielerisch nehmen sie sich, was sie besitzen wollen und brauchen können. Im Unterschied zu den europäischen Kolonialmächten tun sie dies höflich, transparent und mit Vorankündigung – und mit so manchem Überraschungsmoment.

Vanessa Omoigui, Akim Gubara und Jean-François Drožak beschäftigen sich seit Jahren mit dem Thema der Europäischen Kolonialisierung. In ihrem künstlerischen Fokus stehen die Prozesse der historischen Aneignung von Kulturgütern und der Blick auf die Rückgabe von geraubten Kunstwerken.

Erkenntnisleitend fragt das Trio: Wie fühlt es sich an, als Mensch mit deutsch-afrikanischer Familiengeschichte durch europäische Museen zu gehen, in denen Objekte mit afrikanischer Identität aus

Unverständnis oder Ignoranz herabgewürdigt werden? Wie wirkt ^{10 11} es, wenn Formulierungen und Interpretationen in Ausstellungstexten die realen Lebenswelten deutlich verfehlten? Und was passiert, wenn Menschen ihr Eigentum wiederhaben möchten, jedoch über Jahrzehnte hingehalten werden?² An diesen alltäglichen Herausforderungen, die Museumsbesuche für People of Color mit sich bringen, zeigt sich die Meta-Ebene des Problems: Wie kann die oft grausame europäische Kolonialgeschichte gerecht aufgearbeitet werden?³ Kann eine Annäherung⁴ an jeweils andere Verhaltensformen und Kulturen geschehen? Wie können Menschen in Europa ihre über Jahrzehnte unreflektiert vermittelte und eingeübte Haltung, ihren „Blick auf Afrika“⁵, ändern? Geht das vielleicht mit Hilfe eines spielerischen Perspektivwechsels, wo doch viele andere Methoden zu versagen scheinen?

1 Eddo-Lodge, Reni/Anette Gruber: Warum ich nicht länger mit Weißen über Hautfarbe spreche. Stuttgart 2020.

2 Siehe z.B.: (1) Apraku, Josephine/Jule Bönkost: Rassismus geht uns alle an. Mit Bildern von Meikey To. Hamburg 2022; (2) Arndt, Susan: Rassismus. Die 101 wichtigsten Fragen. 4. Auflage München [2012] 2020. (3) Eismann, Sonja/Náira Estevez: Wo kommst du denn her? Warum das die falsche Frage ist und was uns wirklich ausmacht. Weinheim, Basel 2022; (4) Kandlbauer, Minitta/Melanie Kandlbauer/Noomi Anyanwu (Hrsg.): War das jetzt rassistisch? 22 Antirassismus-Tipps für den Alltag. Wien, Graz, Berlin 2022; (5) Terkessidis, Mark: Wessen Erinnerung zählt? Koloniale Vergangenheit und Rassismus heute. Hamburg 2019; (6) Wernsing, Susanne/Christian Geulen/Klaus Vogel (Hrsg.): Rassismus. Die Erfindung von Menschenrassen. [= Katalog zur gleichnamigen Ausstellung im Deutschen Hygiene Museum Dresden], Göttingen 2018; (7)

Williamson, Tinashe/Thea Jacobsen: Not o Racism! Das Antirassismus-Handbuch. Mit einem Vorwort von Jana Pareigis. Frankfurt am Main 2022.

3 Schnurr, Eva-Maria/Frank Patalong (Hrsg.): Deutschland, deine Kolonien. Geschichte und Gegenwart einer verdrängten Zeit. München 2022.

4 Bitterli, Urs: Die „Wilden“ und die „Zivilisierten“. Grundzüge einer Geistes- und Kulturgeschichte der europäisch-überseeischen Begegnung. München 2004.

5 Siehe hierzu den europäisch geprägten Blick z.B. in: Blanchard, Pascal/Nicolas Bancel/Gilles Boetsch/Éric Derou/Sandrine Lemaire: MenschenZoos. Schaufenster der Unmenschlichkeit. Aus dem Französischen von Susanne Buchner-Sabathy. Hamburg 2012; Zickgraf, Peer: Völkerschau und Totentanz. Deutsches (Körper-)Weltentheater zwischen 1905 und heute. Marburg an der Lahn 2012.

3

ACHTUNG TRIGGERWARUNG!

Gebrauchsanleitung mit Warnung vor Nebenwirkungen

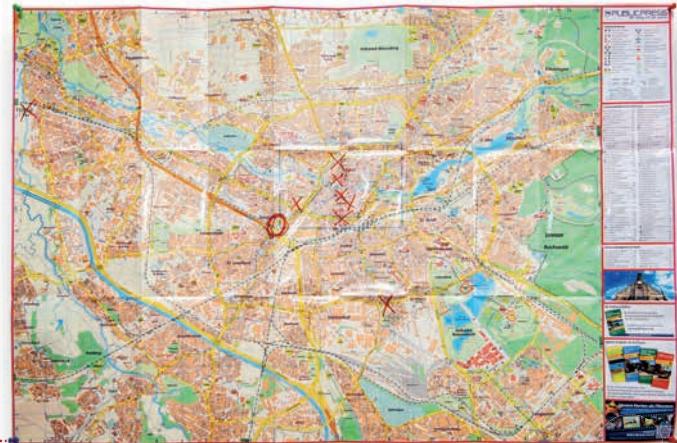
Der folgende Text basiert zu 95% auf kolonialen Texten und Quellen. Die Art und Weise, wie europäische Kolonisatoren im 19. und 20. Jahrhundert über Menschen in Afrika gedacht und geschrieben haben, wird hier kopiert und mit umgedrehten Vorzeichen (zu nur 5% künstlerisch leicht bearbeitet), neu dargestellt. Die von uns erfundenen „Kolonisatorinnen und Kolonisatoren des Frankenlands“ schreiben über „fränkische Ureinwohner“. Der Text irritiert und kann verletzend wirken. Doch zugleich trägt er die Kraft der Erkenntnis in sich, zeigt er doch, wie ernst man das Raubkunst-Spiel nehmen muss. Basis sind historische Schilderungen, wie sie jahrzehntelang von Wissenschaftlern und Kaufleuten über die Menschen Afrikas verfasst wurden.

Transfer und Perspektivwechsel sind die Grundideen des Raubkunst-Spiels.



ÜBER DIE FRANKEN IM ALLGEMEINEN

Verfasst von den
Kolonisatorinnen
und Kolonisatoren
des Frankenlands



Was wir in der wissenschaftlichen Fachliteratur fanden

Franken oder Frenk ist im Orient der Oberbegriff für „Europäer“.¹ Die heutigen Ober-, Unter- und Mittelfranken sind ein Volk in deutschen Landen, das als in seinem ursprünglichen Zustande verharrend angesehen werden kann. Das Gemüt der Franken ist von ungebändigter Natürlichkeit. Der besondere Reiz des Franken ist zugleich sein größter Makel: Er ist gänzlich unberührt von kulturellen und intellektuellen Einflüssen. Er ist beständig in der Stimmung eines Menschen, der über theoretische Dinge absolut nicht nachdenkt.² Aus diversen Feldstudien konnte ermittelt werden, dass die übergroße Mehrheit der Franken für ständige und wohlmeinende Belehrung dennoch zugänglich ist.³



Was wir selbst im Frankenland erforschen konnten

Der Franke besitzt in der Regel schütteres Haar, blasser und schmale Lippen sowie einen fahlen Teint, der Zweifel an seiner gesundheitlichen Unversehrtheit aufkommen lässt. Im Schädel des Franken sind Willens- und Begehrungsimpulse mächtiger als alle Hemmungen.⁴ Sein Fokus

liegt stets auf der eigenen Bereicherung. Seinen Verdienst legt er mit Vorliebe in Essen und Trinken an. In harmloser Heiterkeit verjubelt er heute auf dem Feste, was er gestern verdiente.⁵ Volksstämme, wie die Franken, die zum Teil eine Jahrhunderte zurück reichende Geschichte haben, die aber auch seit Jahrhunderten in einem Zustand beginnender Entwicklung stehen geblieben sind, müssen zu Leben und Fortgedeihen erweckt werden.⁶ Vor der Kontaktaufnahme mit einem Franken ist es wichtig zu wissen, dass er in hohem Maße gleichgültig und bisweilen auch misstrauisch gegenüber Fremden ist. Wer aber versucht, ihm persönlich nahe zu treten, wird unter der blassen Haut bald ein menschliches Herz finden. Auch wenn dies aufgrund des oft leeren Gesichtsausdrucks, der so charakteristisch für den Franken ist, oft vergessen wird: Auch er ist ein Mensch und in ihm schlummern die gleichen Leidenschaften, die uns selbst in Form von Hass und Liebe, Furcht und Vertrauen, Freude und Traurigkeit bewegen.⁷

1 Stichwort „Franken“ in: Brockhaus' Konversations-Lexikon. Neue Revidierte Jubiläums-Ausgabe. Vierzehnte vollständig neubearbeitete Auflage. Siebenter Band Frankstadt – Gleyre. Mit 57 Tafeln, darunter 10 Chromotafeln, 7 Karten und Pläne und 324 Textabbildungen. Leipzig, Berlin, Wien 1902, hier S. 956.

2 Nach Tiedemann, Friedrich: Das Gehirn des N[-wort]s mit dem des Europäers und Orang-Outangs verglichen. Heidelberg 1837, S. 50.

3 Nach Ziemann, Hans: Wie erobert man Afrika für die farbige und weiße Rasse? Leipzig 1907, S. 11.

4 Nach Buchner, Max: Kamerun. Skizzen und Betrachtungen. Leipzig 1887, S. 114.

5 Nach Herold, B.: Die Behandlung der afrikanischen N[-wort]. Köln 1894, S. 10.

6 Nach Buchner, Max: Kamerun. Skizzen und Betrachtungen. Leipzig 1887, S. 132.

7 Nach Herold, B.: Die Behandlung der afrikanischen N[-wort]. Köln 1894, S. 6.

DER FRANKE UND SEIN NÜRNBERGER SPIELZEUG

Verfasst von den Kolonisatorinnen und Kolonisatoren des Frankenlands



Was wir in der wissenschaftlichen Fachliteratur fanden

Das Spiel ist die freie Beschäftigung des Geistes und des Körpers ohne ernsten Zweck. Körperliche Spiele, sogenannte Bewegungsspiele, tragen wesentlich zur Ausbildung des Körpers und zur Befestigung der Gesundheit bei. Bei anderen Spielen wird vorzugsweise der Geist in Anspruch genommen. Hier handelt es sich um Verstandesspiele, wie es die meisten Brettspiele¹, aber auch Spielkarten² sind. Diese wiederum sind Blätter von feinstem Papiere von länglich-viereckiger Gestalt mit bunten Figuren auf der Vorderseite, die jedem Blatt verschiedene Bedeutungen verleihen, während sie auf der Rückseite in der Regel ein gleichmäßiges farbiges Muster tragen. Mit Spielkarten lassen sich verschiedenartigste Kartenspiele ausführen. Zudem ist das Kartenschlagen ein beliebtes Mittel zur Erforschung der Zukunft.

6



¹ Stichwort „Spiel“ in: Brockhaus‘ Konversations-Lexikon. Neue Revidierte Jubiläums-Ausgabe. Vierzehnte vollständig neubearbeitete Auflage. Fünfzehnter Band Social – Türken. Mit 80 Tafeln, darunter 10 Chromotafeln, 24 Karten und Pläne und 276 Textabbildungen. Leipzig, Berlin, Wien 1903, S. 152.



Die zum freien Spiele genutzten Spielwaren³ hingegen sind Gegenstände aus Holz, Weißblech, Zinn, Blei, Messing, Horn, Knochen, Pappe, Papiermaché, Kautschuk, Leder, Glas, Porzellan oder Wachs, welche zur Unterhaltung dienen. Die Fabrikation derselben bildet namentlich für Deutschland einen wichtigen Industriezweig. Die deutschen Spielwaren finden besonders von Nürnberg aus, dem ältesten Sitz dieser Industrie, seit Jahrhunderten ihr Absatzgebiet in der ganzen zivilisierten Welt.



Was wir selbst im Frankenland erforschen konnten

Zum Spielzeug im Frankenland gehört insbesondere der traditionelle Nürnberger Tand, auf den der Franke stolz ist und mit dem er sich sein Leben lang ohne Unterbrechungen beschäftigen möchte. Der Franke nämlich ist ein durch und durch spielerisch ausgebildetes und verspieltes Wesen, auch wenn dies auf den ersten Blick schwer ersichtlich ist.

Des Franken Spielplatz ist sein Frankenland. Des Franken Zeug 24 25 zum Spielen findet er im großen Spielzeugmuseum und den kleinen Spielwarenläden in seiner Siedlung Nürnberg. Auf unseren Forschungszügen sahen wir Franken staunend vor den Vitrinescheiben des Museums stehen sowie spielend in den stationären Läden, die Holz- und Plüschspielzeug sowie Modelle technischer Erfindungen im Spielzeugformat feilboten. Obgleich der Franke als Puritaner Begeisterung, Vergnügen und Amusement eher skeptisch-ablehnend gegenüber steht, ist sein Spielen mit Kontemplation und Entrücktsein verbunden. Die Formen des Spiels, die den fränkischen Kulturkreis generell umfassen, spiegeln zugleich die Eigenheit dieser Kultur wider und dienen somit auch der Abgrenzung zu benachbarten deutlich bajuwarischer ausgebildeten Kulturen.



² Stichwort „Spielkarten“ in: Brockhaus‘ Konversations-Lexikon. Neue Revidierte Jubiläums-Ausgabe. Vierzehnte vollständig neubearbeitete Auflage. Fünfzehnter Band Social – Türken. Mit 80 Tafeln, darunter 10 Chromotafeln, 24 Karten und Pläne und 276 Textabbildungen. Leipzig, Berlin, Wien 1903, S. 153.

³ Stichwort „Spielwaren“ in: Brockhaus‘ Konversations-Lexikon. Neue Revidierte Jubiläums-Ausgabe. Vierzehnte vollständig neubearbeitete Auflage. Fünfzehnter Band Social – Türken. Mit 80 Tafeln, darunter 10 Chromotafeln, 24 Karten und Pläne und 276 Textabbildungen. Leipzig, Berlin, Wien 1903, S. 155.

