

Der archäologische Grundbegriff der ‚Maske‘ bezeichnet zum einen konkrete archäologische Objektgattungen: Theatermasken, Ahnenmasken, Maskenbilder, Maskenmodelle. Die Maske eröffnet unseren Blick auf Konzepte, Rituale und Prozesse, die mit diesen Gegenständen verbunden sind. Zum zweiten verweist der Begriff der Maske auf ein anthropologisches und technologisches Grundphänomen. Gemeint ist jene bunte Gruppe von merkwürdigen Instanzen, die sich zwischen Subjekt und Objekt, zwischen Mensch und Mensch, zwischen Mensch und Maschine schieben: Bilder und *screens*, Masken und *surfaces*, Gesichter und *interfaces*, Vorhänge und *windows*. Wir interessieren uns insbesondere für die Doppelnatur dieser Instanzen. Masken verbergen, verhüllen, verunklären – und gleichzeitig vermitteln, übersetzen, erklären sie. Welche Spuren hinterlässt dieser Antagonismus in Aussehen, Form und Gestaltung der betreffenden Objekte? Welche konkreten Typologien bildet der phänomenologische und anthropologische Vergleich aus? Welche geistigen und materiellen Strukturen stehen hinter der intuitiven Rede von der Maske? Gewinnt die medienarchäologische Metapher der Maske durch eigentlich-archäologische Analysen an Substanz? Und wenn ja, welche konkreten Beispiele bieten sich an? Welche verschlungenen Pfade führen von der Antike durch das Labyrinth der westlichen Tradition in unsere digitalen Welten? Steckt hinter dem Phänomen der Maske womöglich sogar der Hermes Trismegistos unserer technisierten, materialistischen und gegenwartsverliebten Zivilisation – der uralte, dämonische Ver- und Enthüller in seinem neuesten Kleid: der digitalen Hermeneutik? Besonders anregende Fallbeispiele und Überlegungen werden zur Veröffentlichung in der *Zeitschrift für archäologische Aufklärung* empfohlen.

maske

