

HANS-CHRISTIAN VON HERRMANN

Spiel und Maske.

Zur Theatralität der digitalen Medien

Abstract

Der Vortrag plädiert dafür, ‚Spiel‘ und ‚Maske‘ nicht einfach als theaterhistorische Gegenstände, sondern als Strukturbeschreibungen zu begreifen und sie in diesem Sinne auch zur Bestimmung der spezifischen Medialität von Theater zu verwenden. Auf diese Weise erscheint es zugleich möglich, die vielfältigen Formen einer Theatralisierung von Kommunikation und Wissen in der digitalen Medienkultur der Gegenwart nicht in vordergründiger Weise von ihrer technologischen Seite her anzugehen, sondern sie einer kulturtheoretischen Analyse zu unterziehen, die die Fragen von Medialität und Theatralität zusammenführt.

‚Spiel‘ und ‚Maske‘, als strukturelle Begriffe verstanden, stehen zueinander wie die zwei Seiten einer Medaille. Auf den Zuschauer bezogen hat Theater die Struktur des Spiels (im Sinne des Eintretens in einen künstlichen, von der Wirklichkeit scharf abgegrenzten Raum). Bezogen auf den Schauspieler hat es die Struktur der Maske (im Sinne der unausweichlichen Zurschaustellung einer Differenz). Ein Theater, das um diese Voraussetzungen weiß, vermag zum Ort einer selbstreflexiven Künstlichkeit zu werden, wie sie heute auch unsere Alltagskultur zunehmend charakterisiert. Exemplarisch vorgeführt werden soll dies anhand einer Aufführungsanalyse, die eine aktuelle Inszenierung am Theaterhaus Jena zum Gegenstand hat. Es handelt sich dabei um eine Eigenproduktion des Ensembles mit dem Titel „Second Life - So real, wie du dich fühlst (1. Mose 1.2)“, die am 11. Oktober 2007 Premiere hatte und die den Versuch darstellt, die Internetplattform Second Life mit theatralischen Mitteln unter den Vorzeichen von ‚Spiel‘ und ‚Maske‘ zu thematisieren. Dabei kommt zum Vorschein, dass die digitale Medienkultur hinsichtlich des Verhältnisses von Subjekt und Welt Züge des barocken Welttheaters trägt.

Zur Person

Hans-Christian von Herrmann, Dr. phil. habil., Akad. Rat, Friedrich Schiller-Universität Jena, Kunsthistorisches Seminar; WS 2008/09 FU Berlin, Theaterwissenschaft, Vertretungsprofessur.

Publ.: Museum Meltdown. Tactile Reception in the Digital Age. In: Architektur der medialen Räume. Hg. von Joachim Krausse, Stephan Pinkau. Dessau 2008, S. 54-61.