

Peter Matussek

## Gedächtnistheater im Dialog von Mediävistik und Medienwissenschaft

Giulio Camillos "Idea del Theatro" (1550) erfährt in der Computermoderne eine bemerkenswerte Rezeptionskonjunktur. Seit Frances Yates (1966, 192, 205 u. 231f.) erstmals auf Ähnlichkeiten zwischen der kombinatorischen Datenkonstruktion des Renaissancegelehrten und der Funktionsweise digitaler Rechenmaschinen verwiesen hatte, zieht die Suche nach kulturhistorischen Parallelen immer weitere Kreise.

Zunächst waren es Künstler, die sich von der Analogie angesprochen fühlten. Bill Viola (1983) bezeichnet Camillo als einen Vorläufer des digitalen "data space" und realisiert zwei Jahre später die Rauminstallation "Theatre of Memory", in der die elektrischen Schaltprozesse des menschlichen Gedächtnisses mit den elektronischen der Videotechnik assoziiert werden. Zur gleichen Zeit programmiert Robert Edgar auf einem *Apple II* sein "Memory Theatre One", das mit den schlichten Möglichkeiten der damaligen Computergrafik die amphitheatralische Datenarchitektur Camillos nachbildet. In einem Band der digitalen "Library" verrät Edgar (1985), daß auch er durch Frances Yates inspiriert wurde. Mitte der neunziger Jahre liest Agnes Hegedüs gemeinsam mit ihrem Lebensgefährten Jeffrey Shaw das einflußreiche Buch – und konstruiert ein "Memory Theater VR" (ZKM 1997), das neue Möglichkeiten der Computersimulation nutzt: Ein begehbare Rotundenbau dient als "Cave", auf deren Innenwände mit Hilfe einer 3-D-Maus bewegliche Panoramabilder zur Geschichte des künstlichen Gedächtnisses projiziert werden. Neuerding kursieren auch im Internet zahlreiche Camillo-Aktualisierungen, die sich ebenfalls durchgängig auf eine Yates-Lektüre zurückführen lassen.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Vgl. die kommentierte Linksammlung unter [www.sfb-performativ.de/seiten/b7\\_links.html](http://www.sfb-performativ.de/seiten/b7_links.html).

In der akademischen Forschung sind die Befunde der Gedächtnishistorikerin über das "Theatro della Memoria" zwar umstritten.<sup>2</sup> Doch bleibt es ihr Verdienst, sowohl der Mediävistik wie der Medienwissenschaft ein neues Problemfeld erschlossen zu haben, nämlich die Frage nach den eigentümlichen Verwandtschaften zwischen analogen und digitalen Gedächtnistheatern. Umberto Eco (1988) etwa sieht Camillo als kabbalistischen Programmierer, Lina Bolzoni (1991, 23) nennt seine Datenkonstruktion einen "ultimate computer", Hartmut Winkler (1994) leitet aus der "Idea del Theatro" eine ganze Medientheorie ab, und Stephen Boyd Davis (1996) nimmt sie als historischen Vorläufer für das Design Virtueller Realitäten. Die Vermutung, daß heutige Computer-Interfaces Reprisen historischer Gedächtnistheater seien, die sich nicht nur aus Oberflächenanalogien, sondern aus einer Vergleichbarkeit kulturhistorischer Konstellationen ergibt, teilt auch der Verfasser dieser Zeilen.<sup>3</sup> Doch der methodische Nachweis dieser Hypothese ist schwierig, da er an disziplinäre Grenzen stößt.

Eine Mediävistik, die auf sich hält, muß der Ähnlichseherei zwischen den Erinnerungskulturen der frühen Neuzeit und der Computermoderne mit Vorbehalten begegnen. Angesichts der Nivellierung historischer Differenzen, die entsprechende Vergleiche überhaupt erst zu ermöglichen scheinen, mag sie sich zum Rückzug auf ihre Kernkompetenzen gedrängt fühlen und den Epochenvergleich SpekulantInnen überlassen. Wer sie zur mediengeschichtlichen Modernisierung ihrer Methoden drängen wollte, müßte schon mit weniger vagen Konzepten aufwarten als etwa dem von der primären und sekundären Oralität (Ong 1982). Für den Gedächtnistheater-Vergleich jedenfalls besagt es wenig, denn der "performative turn" der beiden Memorialkulturen wurde nicht durch den Medienwechsel als solchen ausgelöst. Camillo erfand seine Konstruktion *innerhalb* der Ära des Buchdrucks, und die digitalen Gedächtnistheater kamen auf, *nachdem* sich mit dem Computer ein ganz anderer Typ der Wissenspräsentation bereits etabliert hatte. Was beide verbindet, ist nicht so sehr der Vollzug einer technologischen Konsequenz, sondern deren Konterkarierung durch Informationsinszenierungen, die sich gegen die Prägewirkungen der jeweils dominanten Leitmedien durchsetzten: Zu Camillos Zeit wurden die Standards der Wissensspeicherung durch die Statik der scholastischen Summenliteratur und ihren outrierten Gebrauch mnemotechnischer Verfahren repräsentiert, gegen die er

<sup>2</sup>Die Haupteinwände beziehen sich auf ihren assoziativen Argumentationsstil sowie ihre Überakzentuierung des hermetisch-okkulten gegenüber dem philosophisch-konstitutiven *memoria*-Begriff. – Vgl. Leinkauf (1993, 5, Anm. 12) und Kaube 1998.

mit großer Breitenwirkung theatrale Formen universalwissenschaftlicher Enzyklopädistik einforderte.<sup>4</sup> Heute ist es die topographische Wissensorganisation der Desktop-Metapher, die zunehmend durch dynamische Verfahren der 3-D-Visualisierung abgelöst wird. Freilich steht diese Reaktualisierung einer *Scientia universalis*, die den *Theatrum mundi*-Topos beerbt, vor dem Problem, daß sie sich nicht mehr auf die metaphysischen Verbindlichkeiten der Renaissance-Kosmologie stützen kann. Künstlerische Realisierungen digitaler Gedächtnistheater sind sich dieser historischen Differenz in der Regel durchaus bewußt. So schreibt etwa Robert Edgar in der erwähnten Yates-Passage seines "Memory Theatre One": "What, I wondered, would an art of memory be like today, when no cosmology can summarize even a single text?" Um so mehr stellt sich die Frage nach den Anlässen für die Renaissance des Gedächtnistheaters. Was verbindet sie mit dem Gedächtnistheater der Renaissance? Und welchen Anteil haben die unterschiedlichen Medialitäten an den historischen Ähnlichkeiten und Differenzen?

Um diese Fragen zu klären, bedarf es einer interdisziplinären Verschränkung ideen- und mediengeschichtlicher Ansätze. Weder ein rein philologischer noch ein ausschließlich technikhistorischer Blick vermag Aufklärung darüber zu geben, warum es in den Frühphasen von Gutenberg- und Turing-Galaxis zu jenen performativen Gegenbewegungen kam, die deren Speicherstrukturen dynamistisch zu überwinden suchten. Vielmehr gilt es, die "Wunschkonstellationen" (Winkler 1997, 15ff.) in den Blick zu bekommen, die sich in derartigen Gegenbewegungen äußern. Diese manifestieren sich nicht in geistes- oder technikgeschichtlichen Innovationen allein, sondern in der Art und Weise, wie beide aufeinander bezogen werden. Ein entsprechend übergreifendes Konzept, das solchen Konstellationen nachzufragen gestattet, ist das einer historischen Anthropologie medialer Praktiken (Matussek 2000). Wolfgang Müller-Funk (1996, 1) beschreibt deren Anliegen als den doppelten Versuch, "mediale Maschinerien als Spiegelungen von Bedürfnissen, Antrieben und Phantasmen einer Menschheit zu verstehen, die nicht zuletzt in Gestalt der *techné* praktische Anthropologie betreibt", und "danach zu fragen, wie diese mediale *techné* die Befindlichkeit des Menschen verändert, variiert und modifiziert". In diesem erweiterten Bezugsrahmen kann das Verständnis der Computermoderne gerade von der Mediävistik entscheidend profitieren. Denn welche "Bedürfnisse, Antriebe und Phantasmen" sich in den digitalen

<sup>3</sup>Vgl. Matussek (1997a u. 2001). Seit Anfang 2000 führe ich ein Forschungsprojekt zu diesem Thema durch; nähere Informationen online unter [www.sfb-performativ.de/seiten/b7.html](http://www.sfb-performativ.de/seiten/b7.html).

Gedächtnistheatern artikulieren, ist an deren aktuellen Erscheinungsformen oft weniger deutlich abzulesen als an dem latenten historischen Erbe, das sie mehr oder weniger bewußt herbeizitieren. Dies sei in der hier gebotenen Kürze an einem exemplarischen Teilaspekt unseres Themas verdeutlicht: dem Begriff der Animation.

Er spielt sowohl für das Gedächtnistheater Camillos wie für die heutigen Informationsinszenierungen eine zentrale Rolle. Seine Bedeutung hat sich freilich im Laufe der Zeit stark gewandelt. Unter einer "Animation" verstehen Computer-Programmierer die automatisierte Bildveränderung nach festgelegten Algorithmen. Doch die gegenwärtige Popularität dieses Terminus technicus verdankt sich einem älteren, sehr viel umfassenderen Begriffserbe: "Animation" bedeutete im neuplatonischen Kontext Beseelung toter Materie durch das Einhauchen von Lebensenergie: Das "Pneuma", heißt es im zehnten griechischen Traktat des "Corpus Hermeticum" (I, 107), "durchdringt das Blut und die Venen und Arterien und bewegt so das Lebewesen". Die hermetische Vorstellung transpersonaler Vitalkräfte liefert zugleich die Grundlage für ein Erinnerungskonzept, das die Möglichkeit der Wiedergeburt durch Anamnesis präexistenter Seelenzustände einschließt. Der durch Marsilio Ficino und Pico della Mirandola reaktualisierte Neuplatonismus verbindet sich im 16. Jahrhundert mit der inzwischen in Verruf geratenen antiken Mnemotechnik, die damit eine eigenwillige Neuaneignung erfährt: Die zentrale Anweisung der römischen Gedächtnistraktate, *imagines agentes* zu verwenden – Bilder also, die einen emotional "bewegenden" Charakter haben ("Rhetorica ad Herennium" III, 22, 37; Cicero, "De Oratore" II, 358) –, wird nicht mehr nur als bloßes Mittel zur besseren Einprägung verstanden, sondern als Medium der Selbsterfahrung und Selbsttransformation. So schreibt Camillo (1550, 11) unter Anspielung auf jene Anweisung, er beabsichtige, "eine Ordnung [...] zu finden, die den Geist aufmerksam erhält und das Gedächtnis erschüttert (*la memoria percossa*)". Diese Ordnung aber ist kosmologischer, also diviner Provenienz. Erinnerungsaktivierung wird deshalb als Erlebnis der Teilhabe an göttlichen Kräften verstanden, die den Menschen zum *alter deus* macht.<sup>5</sup> Auf den ersten Blick scheint diese Vorstellung vom heutigen Animationsbegriff vollständig verdrängt worden zu sein. Doch die Beobachtung des Computeralltags zeigt, daß auch von diesem eine eigentümliche, geradezu magische Faszination ausgeht (Turkle 1986; Knipp 1997). So faßt etwa die Interface-Designerin Brenda Laurel

<sup>4</sup>Explizit in der Nachfolge Camillos sehen sich z.B. Quiccheberg (1565), Lomazzo (1590), Marafiotus (1603), Weigel (1672) und Morhof (1688).

<sup>5</sup>Der Gedanke geht, wie Leinkauf (1993, 27 ff.) gezeigt hat, auf Bovillus (1510) zurück.

in ihrem einschlägigen Buch "Computers as Theatre" (1991, 196f.) ihr Animationscredo in das Postulat zusammen: "[...] for virtual reality to fulfill its highest potential, we must reinvent the sacred spaces where we collaborate with reality in order to transform it and ourselves". Wie kann eine rein technisch-instrumentelle Programmierstrategie derart religiöse Erwartungen wecken?

Auch bei der Klärung dieser Frage hilft der historische Vergleich. Denn ebenso wie die computeranimierten Informationsinszenierungen verdankte Camillos Theater sein Faszinosum weniger einem tradierten Glauben als vielmehr technisch induzierten Wahrnehmungseffekten. Die anamnetische Vergegenwärtigung des göttlichen mens kam nicht durch Zaubersprüche zustande, wie sie die mittelalterliche ars notoria verwendete (Hajdu 1936, 78ff), sondern beruht auf den mathematisch-kalkulatorischen Permutationsmaschinen der Lullisten. Das Erlebnis der Teilhabe am geheimnisvollen Wirken verborgener Kräfte verdankte sich der innovativen Verbindung von ars memorativa und ars combinatoria (Rossi 1960). Freilich war diese kalkulatorisch inszenierte Magie der frühneuzeitlichen Gedächtnistheatersysteme, wie Frances Yates (1966, 205) in Abgrenzung zu den heutigen "Denkmaschinen" hervorhebt, "kein Zweck an sich, sondern ein Mittel, um hinter den Erscheinungen zu dem Einen zu gelangen." Doch die erwähnten Befunde zeigen, daß ähnliche Sehnsüchte auch in der Computermoderne noch vorhanden sind – als ihrer selbst unbewußte Wunschkonstellation. Wenn also digitale Animationen bisweilen spirituelle Bedürfnisse ihrer Nutzer wecken, dann dürfte deren Ursache wie ehemals darin liegen, daß deren nüchtern algorithmische Natur der Wahrnehmung entzogen ist und deshalb als Leerstelle fungiert, die zur projektiven Ergänzung einlädt (Matussek 1999).

Wie sehr gerade die kalkulatorischen Animationstechniken der frühneuzeitlichen Gedächtnistheatersysteme die Phantasien ihrer Benutzer entfesselten, zeigt sich unter anderem an der harschen Kritik, die ihnen von den Ramisten entgegengebracht wurden. So polemisierte William Perkins (1592, Sig. F viii, recto) gegen Alexander Dicson, der – ganz im Sinne der hermetisch reaktualisierten klassischen Regel, "imagines agentes" zu verwenden – in seinem Traktat "De umbra rationis" (1584) eine "Animation" der Gedächtnisbilder gefordert hatte, mit den Worten: "Die Belebung der Bilder, die der Schlüssel des Gedächtnisses ist, ist gottlos; denn sie erweckt absurde, unverschämte, gewaltige Gedanken, die lasterhafte fleischliche Affekte anreizen und entflammen" (Übers. nach Yates 1966, 254). Die Animationstechnik wird hier nicht wegen ihrer intendierten spirituellen, sondern profanierenden Effekte verworfen. Das aber beweist nur, wie dicht beieinander liegt. Die Tatsache, daß wir auch hinsichtlich der von Computern evozierten Wunschprojektionen eine

Gleichzeitigkeit von gnostischer Entkörperlichungssehnsucht und ins Krude gesteigerter Sinnlichkeit beobachten können (Matussek 1997b), deutet auf ein Verwandtschaftsmerkmal analoger und digitaler Gedächtnistheater, das über die ideen- und mediengeschichtlichen Differenzen hinweg in einem anthropologischen Reaktionsmuster zu wurzeln scheint.

Es ist hier nicht der Ort, diese Hypothese zu vertiefen. Es sollte aber exemplarisch deutlich geworden sein, daß ihr Fragehorizont notwendig über etablierte Fachgrenzen hinausgeht, ohne deshalb die jeweiligen Kernkompetenzen zu verwässern. Im Gegenteil: Die seltsamen Affinitäten zwischen hermetischer Kosmologie und hypermedialer Algorithmik treten um so deutlicher hervor, je genauer ihre historische Differenzierung ist. Die Mediävistik wird nicht, wie manche befürchten, von der Medienwissenschaft verdrängt, sondern durch deren ungelöste Fragen zu sich selbst gebracht.

### Literaturverzeichnis

- Bolzoni, Lina: *The Play of Images. The Art of Memory from its Origins to the Seventeenth Century*. In: Corsi, Pietro (Hg.): *The Enchanted Loom. Chapters in the History of Neuroscience*. New York Oxford 1991.
- Bovillus, Carolus: *Opera*. Parisiis 1510.
- Camillo, Giulio Delminio: *L'Idea del Theatro*. Florenz 1550.
- Corpus Hermeticum. Übers. u. komm. v. Jens Holzhausen. 2 Bde. Stuttgart 1997.
- Davis, Stephen Boyd [1996]: *The Design of Virtual Environments with particular reference to VRML*. Online: [www.man.ac.uk/MVC/SIMA/vrml\\_design/title.html](http://www.man.ac.uk/MVC/SIMA/vrml_design/title.html).
- Dicson, Alexander: *De umbra rationis*. London 1584.
- Eco, Umberto: Rezension über Mario Turello/ Daniele Cortolezzis: *Anima Artificiale. Il Teatro magico di Giulio Camillo*. In: *L'Espresso*, 14.8.1988.
- Edgar, Robert: *Memory Theatre One: An Interactive Postmodern Metaphor*. 2 Disketten, USA 1985.
- Hajdu, Helga: *Das mnemotechnische Schrifttum des Mittelalters*. Budapest 1936.
- Kaube, Jürgen: *Forscher, Sterndeuter und Alchimist. Eine Potsdamer Tagung beschäftigt sich mit dem Werk von Frances Yates*. In: *FAZ*, 25.03.1998, S. N6.
- Knipp, Margit: *Die Magie des Computers*. In: *Archimedia* (Hg.): *Projekte 95/96*. Linz 1997, S. 24–38.
- Laurel, Brenda: *Computers as Theatre*. Reading (Mass.) 1991.
- Leinkauf, Thomas: *Scientia universalis, memoria und status corruptionis*. In: Berns, Jörg Jochen/ Neuber, Wolfgang (Hg.): *Ars memorativa. Zur kulturgeschichtlichen Bedeutung der Gedächtniskunst 1400-1750*. Tübingen 1993, S. 1–34.
- Lomazzo, Giovanni-Paolo: *L'Idea del Tempio della Pittura*. Mailand 1590.

- Marafiotus, F. Hieronymus: De arte reminiscendi per loca & imagines, ac per notas & figuras in manibus positas. Argentorati 1603.
- Matussek, Peter [1997a]: Computer als Gedächtnistheater. In: Darsow, Götz-Lothar (Hg.): Metamorphosen. Gedächtnismedien im Computerzeitalter. Stuttgart-Bad Cannstatt 2000, S. 81–100.
- Matussek, Peter [1997b]: www.heavensgate.com – Virtuelles Leben zwischen Eskapismus und Ekstase. In: Paragrana 6 (1997), H. 1, S. 129–147.
- Matussek, Peter: Der selbstbezügliche Blick. Ein Merkmal des erinnernden Sehens und seine medialen Metamorphosen. In: Zeitschrift für Germanistik 3 (1999), S. 637–654.
- Matussek, Peter: Mediale Praktiken. In: Böhme, Hartmut/ Matussek, Peter/ Müller, Lothar: Orientierung Kultuwissenschaft. Reinbek bei Hamburg 2000, S. 179–202.
- Matussek, Peter: Performing Memory. Kriterien für einen Vergleich analoger und digitaler Gedächtnistheater. In: Paragrana 10 (2001), H. 1, S. 291–320.
- Morhof, Daniel Georg: Polyhistor literarius, philosophicus et practicus. Lubecae 1688.
- Müller-Funk, Wolfgang/ Reck, Hans-Ulrich (Hg.): Inszenierte Imagination. Eine Einleitung. In: Ders./ Reck, Hans-Ulrich (Hg.): Inszenierte Imagination. Beiträge zu einer historischen Anthropologie der Medien. Wien New York 1996, S. 1–3.
- Ong, Walter J. [1982]: Oralität und Literalität. Die Technologisierung des Wortes. 2. Aufl. Opladen 1987.
- Quiccheberg, Samuel: Inscriptiones vel tituli theatri amplissimi.... München 1565.
- Rossi, Paolo: Clavis Universalis: arte mnemoniche e logica combinatoria da Lullo a Leibniz. Milano Napoli 1960.
- Turkle, Sherry: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Reinbek bei Hamburg 1986.
- Viola, Bill [1983]: Will There be Condominiums in Data Space? In: Ders.: Reasons for Knocking at an Empty House. London 1995, S. 98–111.
- Weigel, Erhard: Universi corporis pansophici Prodromus de gradibus humane.... Jenae 1672.
- Winkler, Hartmut [1994]: Medien – Speicher – Gedächtnis. Online: [www.uni-paderborn.de/~winkler/gedacht.html](http://www.uni-paderborn.de/~winkler/gedacht.html).
- Winkler, Hartmut: Docuverse. Zur Medientheorie der Computer. Regensburg 1997.
- Yates, Frances A. [1966]: Gedächtnis und Erinnern. Mnemonik von Aristoteles bis Shakespeare. 3. Aufl. Berlin 1994.