

Peter Matussek

## Die Memoria erschüttern. Zur Aktualität der Gedächtnistheater

Seit Frances Yates in ihrer populären Studie über die Geschichte der *ars memoria*<sup>1</sup> an die Gedächtnistheater Giulio Camillos und Robert Fludds erinnerte, wird immer wieder, in jüngster Zeit verstärkt, die Aktualität dieser eigenwilligen Erinnerungstechnik hervorgehoben. Insbesondere Camillos *Theatro* – ein in Zeichen und Bildern der hermetischen Überlieferung chiffriertes und kombinatorisch dynamisiertes Datenuniversum – erscheint vielen Autoren als Vorgriff auf die Informationssysteme der Computermoderne. Umberto Eco etwa bezeichnet Camillos Konstruktion als das Werk eines kabbalistischen Programmierers,<sup>2</sup> Lina Bolzoni sieht es als einen "ultimate computer"<sup>3</sup> und Stephen Boyd Davis gar als einen Prototyp für das Design Virtueller Realitäten.<sup>4</sup> Das bleibt nicht reine Theorie. Mittlerweile gibt es zahlreiche Computerinstallationen und Websites, die sich explizit als "Memory Theater" verstehen.<sup>5</sup> Angesichts der eklatanten kulturhistorischen Differenzen freilich muß man sich über dieses Comeback eines lange vergessenen Renaissancephänomens wundern. Schließlich beruhen die Ordnungssysteme Camillos und Fludds auf metaphysischen Voraussetzungen, die in unserer enzauberten und dezentralisierten nicht mehr gelten. Warum aber kehren die Gedächtnistheater just heute wieder? Was legitimiert die Behauptung ihrer Aktualität?

<sup>1</sup> Frances A. Yates: *Gedächtnis und Erinnern. Mnemonik von Aristoteles bis Shakespeare*. 3. Aufl. Berlin 1994.

<sup>2</sup> Umberto Eco: Rezension über Mario Turello/ Daniele Cortolezzis: *Anima Artificiale. Il Teatro magico di Giulio Camillo*. In: *L'Espresso*, 14.8.1988.

<sup>3</sup> Lina Bolzoni: "The Play of Images. The Art of Memory from its Origins to the Seventeenth Century." In: Pietro Corsi (Hg.): *The Enchanted Loom. Chapters in the History of Neuroscience*. New York Oxford 1991, S. 16–65, hier S. 23.

<sup>4</sup> Stephen Boyd Davis: *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).

<sup>5</sup> Eine Dokumentation ist in Vorbereitung. Siehe die Website zum Projekt *Computer als Gedächtnistheater*: [www.sfb-performativ.de/seiten/b7.html](http://www.sfb-performativ.de/seiten/b7.html).

Eine naheliegende Antwort lautet: ihre Theatralität. Schon der Begriff "Gedächtnistheater" suggeriert ja Vorläuferschaft zur jüngsten performativen Wende unserer Memorialkultur, die das invariante Modell von *storage and retrieval* durch das dynamische der Aufführung ersetzt. Wenn heute Neurowissenschaftler das Gedächtnis als *Schauspiel* beschreiben,<sup>6</sup> Medientheoretiker den Inszenierungscharakter der Information hervorheben<sup>7</sup> und Interfacedesigner mit Buchtiteln wie *Computers as Theater* trendbestimmend sind,<sup>8</sup> dann drängt sich der Vergleich mit einer Zeitströmung, die ähnliche Werktitel hervorbrachte, geradezu auf.

Ein Blick auf die Begriffsgeschichte indessen weckt den Verdacht, daß das Verwandtschaftsgefühl auf bloßer Äquivokation beruhen könnte: Zwar findet sich *Theatrum* als Titelwort auf zahlreichen gelehrten Schriften des 16. Jahrhunderts, doch im seltensten Fall hat es die heute damit assoziierte Bedeutung. Ob man nun Quicchebergs *Inscriptiones vel tituli theatri amplissimi ...* (1565), Zwingers *Theatrum vitae humanae* (1565), Boaistuaus *Theatrum Mundi* (1581) oder Bodins *Universae Naturae Theatrum* (1597) aufschlägt – keines dieser Werke verwendete den Begriff in dem heute dominanten performativen Sinn. *Theatrum* stand in aller Regel nicht für eine inszenatorische, sondern repräsentative Form der Darstellung: den enzyklopädischen Überblick über ein Wissensgebiet bzw. das Universum des Wissens schlechthin. Dieser Wortgebrauch setzte sich in den folgenden Jahrhunderten fort – erwähnt seien nur Alstedts *Theatrum Scholasticum* (1610) oder Leupolds *Theatrum Machinarum Generale* (1724). So partizipieren auch Camillos *Idea del Teatro* (1544) und das *Theatrum Orbi* aus Fludds *Ars Memoriae* (1619) an einer begriffsgeschichtlichen Konvention, die das Theatrale als Ordnungsmodell begreift, nicht als Aufführungsgeschehen. Ihre Werktitel jedenfalls sind noch keine Indizien für eine performative Wende der Erinnerungskultur. Und ihre Inhalte? In Abgrenzung zu Yates sehen viele Wissenschaftshistoriker die Gedächtnistheater nicht als Orte magischer Kraftentfaltung, sondern lediglich Varianten der

<sup>6</sup> Bernard J. Baars: *Das Schauspiel des Denkens. Neurowissenschaftliche Erkundungen*. Stuttgart 1998.

<sup>7</sup> Manfred Faßler/ Wulf Halbach (Hg.): *Inszenierungen von Information. Motive elektronischer Ordnung*. Gießen 1992.

<sup>8</sup> Brenda Laurel: *Computers as Theatre*. Reading (Mass.) 1991.

universalwissenschaftlichen Tradition.<sup>9</sup> Im Unterschied zu anderen Werken dieses Genres allerdings beziehen sich Camillo und Fludd auf konkrete Theatervorbilder. Aber selbst das ist noch kein hinlänglicher Beleg für ihren performativen Charakter. So bringt Camillo die Memorabilia nicht etwa auf der Spielfläche des vitruvianischen Theaters in Aktion, sondern fixiert sie auf dem siebenstufigen Halbrund der Zuschauerränge – eine Maßnahme, die offenbar dem repräsentationistischen Interesse an einer übersichtlichen Anordnung geschuldet ist, und soweit noch keine dramaturgische Ambition erkennen läßt. Auch Fludds Adaption des *Globe Theatre*<sup>10</sup> scheint vor allem den Zweck zu haben, eine möglichst große Zahl von Speicherplätzen zu gewinnen: Alle Bühnen in seiner Kombinatorik von 2 mal 12 Haupttheatern mit den ihnen jeweils zugeordneten Nebentheatern sind leer: Sie bieten keine Schauspiele, sondern lediglich Spielorte.

Dieses enzyklopädische Verständnis von "Theatralität" aber kann heute ebenfalls Aktualität reklamieren. Die Erhöhung der Speicherkapazitäten, die Camillo und Fludd durch die Amalgamierung der klassischen *ars memoria* mit der lullistischen *ars combinatoria* erreichten<sup>11</sup> – erinnert in mancher Hinsicht an die kombinatorisch vernetzten Speichertechniken der elektronischen Datenverarbeitung. So sehen viele Autoren in dieser strukturellen Parallele der Wissensorganisationstechniken den Hauptanlaß für die gegenwärtige Rezeptionskonjunktur der Gedächtnistheater.<sup>12</sup> Und was unter diesem Titel im Internet firmiert, sind denn auch häufig enzyklopädische Projekte, die die historischen Vorbilder als Visualisierungshilfe einer topographischen Datenpräsentation nehmen.

Was dieser strukturellen Vergleichsperspektive indessen entgeht, ist der Mediengebrauch – und von ihm ist auszugehen, wenn man die Frage klären will, ob die Gedächtnistheater ein Signum unserer Memorialkultur sind. Sobald man sich in

<sup>9</sup> Wilhelm Schmidt-Biggemann: "Robert Fludds Theatrum memoriae." In: Jörg Berns / Wolfgang Neuber (Hg.): *Ars memorativa. Zur kulturgeschichtlichen Bedeutung der Gedächtniskunst 1400-1750*; Tübingen 1993, S. 154–170. – Thomas Leinkauf: "Scientia universalis, memoria und status corruptionis. Überlegungen zu philosophischen und theologischen Implikationen der Universalwissenschaft sowie zum Verhältnis von Universalwissenschaft und Theorien des Gedächtnisses." A.a.O., S. 1–34.

<sup>10</sup> Vgl. hierzu Yates, *Gedächtnis und Erinnerung*, S. 313 ff.

<sup>11</sup> Vgl. Paolo Rossi: *Clavis Universalis: arte mnemonice e logica combinatoria da Lullo a Leibniz*. Milano Napoli 1960.

die Situation des Benutzers der Gedächtnistheater Camillos und Fludds versetzt, offenbaren sie ihre performativen Züge. Camillo – und das unterscheidet ihn von allen anderen enzyklopädischen Autoren – baute schließlich sein "Theatrum"; Viglius berichtet in einem Brief an Erasmus, wie er den Schöpfer der Holzkonstruktion darin hantieren und Unmengen von ciceronianischen Schriften daraus hervorholen sah.<sup>13</sup> Robert Fludds *Theatrum Orbi* existierte demgegenüber zwar nur in der Bild- und Schriftform; doch auch hier finden wir die Besonderheit eines dezidiert performativen Ansatzes. Unter ausdrücklicher Anspielung auf die Bühnenpraxis seiner Zeit schreibt er: "Theatrum appello illud, in quo omnes vocabulorum, sententiarum, particularum orationis seu subjectum actiones anquam in theatro publico, ubi comœdiæ & tragœdiæ aguntur, demonstrantur."<sup>14</sup> Wie ein öffentliches Theater also, wo Komödien und Tragödien zur Aufführung kommen, sollte sein *Theatrum Orbi* bespielt werden.

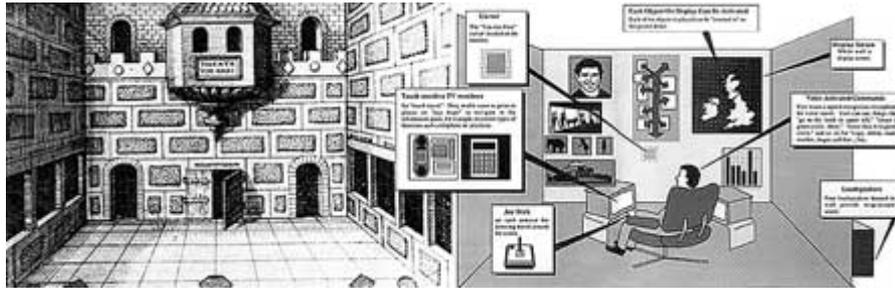
Diese Beobachtungen scheinen wiederum jener engeren Auslegung der Affinität zwischen historischen und aktuellen Gedächtnistheatern Auftrieb zu geben, die das inszenatorische Moment in der Wissensdarstellung beider Epochen hervorhebt. Auf dieser Linie scheint es auch zu liegen, wenn sich Brenda Laurel unter dem erwähnten Titel *Computers as Theatre* auf die antike Tragödie ebenso wie auf das Theater Shakespeares beruft, um den rituellen gegenüber dem kognitiven Aspekt zu betonen, den wir bisher mit digitalen Medien zu assoziieren gewöhnt sind. Das Spezifikum von Computern besteht ihr zufolge weniger darin, Wissen zu repräsentieren, als Handlungen zu performieren.<sup>15</sup> Von entsprechenden Leitbildern sind schon frühere Studien zur Mensch-Computer-Interaktion (HCI) inspiriert: Das in den siebziger Jahren am MIT von Richard Bolt und Nicholas Negroponte entwickelte *Spatial Data Management System* etwa versetzte den Benutzer in ein dreidimensionales "Dataland", das wie eine Theaterbühne als Ort einer performativen Wissensinszenierung fungierte.

<sup>12</sup> Exemplarisch Hartmut Winkler: *Suchmaschinen*. In: telepolis, 12.3.1997. Online: [www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1135/1.html](http://www.heise.de/tp/deutsch/inhalt/te/1135/1.html).

<sup>13</sup> *Opus Epistolarum des. Erasmi Roterdami denvo Recognitum et Auctum per P.S. Allen*, ed. by H.M. Allen and H.W. Garrod, Vol 9, 1530–32. Oxford 1938, S. 479.

<sup>14</sup> Robert Fludd: *Ars Memoriae*. In: Ders.: *Utriusque Cosmi Maioris Scilicet et Minoris Metaphysica, Physica atque Technica Historia*. In duo Volumina secundum Cosmi differentiam divisa; Oppenheimij Impensis Iohannis Theodory de Bry 1619, Vol. II, Tractatus Primi, Sectionis II, Portio III, S. 47 ff., hier S. 55.

<sup>15</sup> Laurel, *Computers*, S. 196 f.



Links: Das Theatrum Orbi aus Fludds *Ars Memoriae*, S. 55. – Rechts: Spatial Data Management System, Illustration aus Robert E. Horn: *Mapping Hypertext. Analysis, Linkage, and Display of Knowledge for the Next Generation of On-Line Text and Graphics*. Waltham 1989, S. 246 f.

Allerdings offenbart schon eine Parallelmontage der alten und neuen Bühnenarchitekturen ihre diametralen Gegensätze (s. Abb.): Auf der einen Seite sehen wir eine leere Kulisse, die erst in der schöpferischen Imagination des Rezipienten zum Ort einer Wissensinszenierung wird; auf der anderen Seite ein simultanes Informationsszenario, das die Regiekompetenz des Rezipienten auf die Selektion des Medienangebots reduziert. Daß heute ausgerechnet Installationen von der Art des *SDMS* als "interaktiv" bezeichnet werden, ist insofern verwunderlich, da es sich hier lediglich um Delegationsprozesse handelt – ein "interpassives" Verhältnis zu den Apparaten also<sup>16</sup> –, während Fludds Bühne gerade dadurch, daß sie keine Vorgaben macht, sondern vermöge visueller Leerstellen,<sup>17</sup> zur imaginativen Eigenaktivität herausfordert, dem Begriff weit eher gerecht wird.

Auch Camillo entgeht dem Verdikt der Interpassivität – allerdings durch eine andere visuelle Strategie. Bei ihm ist ja der Theaterraum keineswegs leer, sondern mit hunderten von Bildern und Zeichen vollgestellt. Und dennoch sorgt er durch seine Art der Datenpräsentation dafür, daß der Besucher nicht konsumistisch erschläft, sondern mental aktiv wird: Die Bildbedeutungen sind alles andere als eindeutig und eingängig, vielmehr in hohem Maße emblematisch und enigmatisch; diese Deutungsoffenheit veranlaßt den Besucher des Gedächtnistheaters zur

<sup>16</sup> Robert Pfaller (Hg.): *Interpassivität. Studien über delegiertes Genießen*. Berlin Heidelberg New York 2000.

<sup>17</sup> Ich verwende den Terminus Iser's hier in dem erweiterten Sinne, wie er unlängst in den Bildwissenschaften rezipiert wird: Vgl. Wolfgang Kemp: "Verständlichkeit und Spannung. Über Leerstellen in der Malerei des 19. Jahrhunderts." In: ders. (Hg.): *Der Betrachter ist im Bild. Kunstwissenschaft und Rezeptionsästhetik*. Berlin Hamburg 1992, S. 307-333. – Gottfried Boehm: "Sehen. Hermeneutische Reflexionen." In: Ralf Konersmann (Hg.): *Kritik des Sehens*. Stuttgart 1997, S. 272-299. – Edward Branigan: *Narrative Comprehension and Film*. New York 1998.

imaginativen Ergänzung des ikonisch Unbestimmten.<sup>18</sup> Ebenso wie Fludds Leerstellen haben also Camillos Unbestimmtheitsstellen<sup>19</sup> eine appellative Funktion für die Einbildungskraft des Benutzers. Die Memorabilia sind auch hier nicht schon gegeben, sondern werden erst im Vorgang der Enträtselung und Ergründung der allegorischen Bedeutungen hervorgebracht, ja erfunden.

Dieser kreative und inventive Charakter des Erinnerns, den Fludds und Camillos "Theater" evozieren, steht in dezidiertem Opposition zum Mainstream der Gedächtniskunst: *Memoria* wird hier nicht als *Ars*, als Technik der Einprägung, sondern als *Vis*, als Kraft erinnernder Selbsttransformation aufgefaßt<sup>20</sup> – eine Gegenströmung zur mnemotechnischen Tradition, die im Rekurs auf Mnemosyne das reflexive Moment des Erinnerns betont.<sup>21</sup>

Sinnfällig wird dieser reflexive Charakter in Camillos Vertauschung der Funktionen von Spielfläche und Zuschauerraum: Der Besucher sieht sich an die *Orchestra* versetzt, den Ort, der normalerweise der darstellerischen *actio* vorbehalten ist, während die allegorischen Bilder auf den Rängen um ihn herum die Betrachterposition einnehmen; im Prozeß ihrer aktiven Dechiffrierung schlagen die Emblemata gleichsam die Augen auf und wenden den Blick des Besuchers auf sich selbst zurück. Die Inversion der theaterarchitektonischen Funktionalitäten erfüllt also nicht einfach den Zweck einer übersichtlichen Anordnung; sie rückt diese zugleich in eine kontemplative Distanz.

Die Memoriatheater der Renaissance sind also weder in einem rein enzyklopädischen noch ungebrochen performativen Sinne "Theater". Eben diese Zwischenstellung sorgt dafür, daß sie eine besondere Art von Schauspielen hervorbringen – Schauspiele der Imagination. Was heute als Gedächtnistheater firmiert, neigt meist entweder dem einen oder dem anderen Pol zu, dem der Information oder dem der Interaktion im jeweils kruden Sinne; selten wird jene

<sup>18</sup>Vgl. Barbara Keller: "Mnemotechnik als kreatives Verfahren im 16. und 17. Jahrhundert." In: Assmann, Aleida / Harth, Dietrich (Hg.): *Mnemosyne*. Frankfurt am Main 1991, S. 200–218. – Dies.: *Heilsplan und Gedächtnis. Zur Mnemologie des 16. Jahrhunderts in Italien*. Heidelberg 2001.

<sup>19</sup> Zur Differenzbestimmung dieses auf Roman Ingarden zurückgehenden Terminus, der ebenfalls eine nachholende Rezeption in den Bildwissenschaften verdient hätte vgl. Wolfgang Iser, *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung*. München 1976, S. 267 ff.

<sup>20</sup> Vgl. zu dieser Gegenüberstellung Aleida Assmann: *Erinnerungsräume. Formen und Wandlungen des Gedächtnisses*. München 1999, S.27 ff.

Zwischenstellung und damit die reflexive Qualität erreicht, wie sie die historischen Beispiele auszeichnet. Zu den wenigen Ausnahmen gehören etwa Robert Edgars *Memory Theatre One* (1985) oder Agnes Hegedüs' *Memory Theater VR* (1997). Wie ist diese Diskrepanz zwischen Anspruch und Wirklichkeit der vielfach propagierten Gedächtnistheater-Renaissance zu erklären?

Nach Frances Yates' Darstellung beruhte die reflexive Qualität der hermetisch inspirierten Vorbilder auf ihren metaphysischen Implikationen: Ihre Adepten glaubten, daß sie sich durch die Memorierung der kosmischen Ordnung göttliche Kräfte aneigneten, da sie nun selbst die gesamte Schöpfung in sich trugen.<sup>22</sup> Demnach müßten heutige Gedächtnistheaterprojekte schon daran scheitern, daß ihnen die Glaubensgrundlagen fehlen. Doch es gibt eine andere Erklärung für das Faszinosum der Memoriatheater, die ihre Gültigkeit nicht verloren hat: Camillo und Fludd lebten bereits in einer historischen Phase, in der die Vorstellung einer geschlossenen Weltordnung unhaltbar wurde. Das Wissen der Zeit war längst in einer Weise angewachsen, daß die Ambition einer übersichtlichen Anordnung zum Scheitern verurteilt war, ja jede Zunahme an Systematisierung die Erfahrung des Chaotischen verstärken mußte. Am deutlichsten wird dieser paradoxe Zusammenhang in den Gedächtnissystemen Giordano Brunos. Wie schon Hegel beobachtete, läuft "in diesem Versuche zu ordnen alles aufs Unordentlichste durcheinander", gerade das aber mache Bruno zu einer der wenigen Ausnahmegestalten in der Geschichte der *ars memoria*, die der "der Kunst eine tiefere innere Bedeutung" gaben.<sup>23</sup> Denn die Konfusion, die er erzeugte, hatte den Effekt, die Konventionen des kollektiven Gedächtnisses zu subvertieren und dadurch das individuelle Erinnerungsvermögen zu aktivieren. Dieser Zusammenhang von Orientierungsverlust und Reflexionsgewinn ist eine anthropologisch allgemeine Erfahrung, die nicht an bestimmte metaphysische Voraussetzungen gebunden ist. Sie läßt sich bereits an der sokratischen Mäeutik beobachten – jener Erinnerungstechnik, die den Adepten zunächst in die Aporie führt, um ihn an den vermeintlichen Gewißheiten der Doxa, des

<sup>21</sup> Vgl. Peter Matussek: "Mnemosyne." In: Pethes, Nicolas / Ruchatz, Jens (Hg.): *Gedächtnis und Erinnerung*; Reinbek bei Hamburg 2001, S. 378–379.

<sup>22</sup> Yates, *Gedächtnis und Erinnern*, S. 141.

<sup>23</sup> Georg Wilhelm Friedrich Hegel: "Vorlesungen über die Geschichte der Philosophie III". In: *Werke in zwanzig Bänden*. Frankfurt am Main 1995, Bd. 20, S. 39 u. 33.

auswendiggelernten Wissens der kulturellen Überlieferung, irre werden zu lassen, so daß er sich selbst auf die Suche nach der Wahrheit begibt.<sup>24</sup> Der Neuplatoniker Camillo hat diese Erinnerungstechnik explizit zur Aufgabenstellung seines Gedächtnistheaterprojekts gemacht: "Wie finden wir" – so formulierte er sein zentrales Anliegen – "eine Ordnung, die den Geist aufmerksam erhält und das Gedächtnis erschüttert (la memoria percossa)?"<sup>25</sup> Daß Camillos Theater nicht fertig wurde, dürfte kein Zufall sein. Denn jene Ordnung, von der er sprach, ist per definitionem eine transitorische. Eben das bedingt entscheidend ihre Aktualität für die Computermoderne, die erstaunlich blind ist für die Hinfälligkeit ihrer Speichersysteme.

Für Gedächtnistheaterregisseure bleibt da noch einiges zu tun.

<sup>24</sup>Vgl. ausführlich hierzu Peter Matussek: "Hypomnemata und Hypermedia. Erinnerung im Medienwechsel: die platonische Dialogtechnik und ihre digitalen Amplifikationen." In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte, Sonderheft 1998: "Medien des Gedächtnisses", S. 264–278.

<sup>25</sup> Giulio Delminio Camillo: *L'Idea del Theatro*. Florenz 1550, S. 11.