

DE RENAISSANCE VAN HET GEHEUGENTHEATER door Peter Matussek | 4-8

Het concept van internet? Dat is al 450 jaar oud. Een cognitief informatienetwerk dat andere informatie toegankelijker maakt? Dat was de intuïtieve voorspelling van het renaissancegenie Giulio Camillo Delminio. Dr. Peter Matussek (°1955) is cultuurwetenschapper aan de Humboldt universiteit van Berlijn. Hij specialiseert zich in historische antropologie van mediafenomenen, meer bepaald de activering van episodische en emotionele 'geheugens' in de kunsten. In dit essay spitst hij zich toe op de verwantschap tussen Camillo's project, het Theater van het Geheugen, zijn implicaties, en hedendaagse digitale processen en vormen van netwerken.

De Sloveense theatermaker Emil Hrvatin maakt multimediatprojecten. Het korte artikel, geschreven door Janez Vrecko, dat voor het eerst in Maska, het Sloveense tijdschrift voor de podiumkunsten, verscheen, beschrijft zijn recente multimedia project 'Drive in Camillo'; dat de 'Manifesta 3' kunstmanifestatie opende in Ljubljana een jaar geleden. Het is Hrvatins derde creatie, geïnspireerd door de renaissance wetenschapper.

Giulio Camillo (1480-1544) was in zijn tijd ongeveer net zo beroemd als Bill Gates. Ook hij koesterde een visie van een universeel Storage and Retrieval System, en net zoals Microsoft Windows raakte zijn "Geheugentheater", ondanks zijn permanente herzieningen, nooit voltooid. Camillo's legendarische Geheugentheater bleef slechts een fragment, zijn zegeningen slechts een optie op de toekomst. Als het af was, zou de gebruiker - zo voorspelde hij - toegang krijgen tot alle kennis ter wereld. Vanwege zijn beloftevolle uitvinding noemden tijdgenoten Camillo "de goddelijke". Direct na zijn dood raakte hij echter in vergetelheid. Van zijn spectaculaire dataconstructie is geen spoor meer - behalve een klein traktaat, dat hij op zijn sterfbed dicteerde en dat geschreven is in de toekomstige tijd: "L'Idée del Theatro" (1550).

Pas in het computertijdperk duikt de naam van Camillo weer op uit de vergetelheid - eerst sporadisch in een paar gespecialiseerde artikelen in de jaren vijftig, daarna met toenemende intensiteit en enthousiasme, totdat Camillo de ware held is van boeken en congressen, zelfs van tv-programma's¹ en het internet². Hoe is die renaissance van deze Rena issa nee-encyclopedist ontstaan?

De katalysator was een toevallige gebeurtenis: Ernst Gombrich, directeur van het Warburg Institute in Londen, gaf het traktaat van Camillo te lezen aan zijn collega Frances Yates. Zij bestudeerde het kleine werkje grondig en was zo gefascineerd, dat zij het "Theatro" niet alleen voor haar geestesoog opnieuw tot leven liet komen, maar ook volgens de aanwijzingen van Camillo een reconstructietekening van het "Theatro" maakte. Het resultaat vormt de kern van een boek over de geschiedenis van de geheugenkunst, dat een van de invloedrijkste cultuurwetenschappelijke werken van de afgelopen decennia is.³ Na Yates zijn andere reconstructiepogingen gevolgd, waarvan de grote verscheidenheid aantoont hoe weinig we weten over

¹ Bolzoni, Lina: Il Teatro della Memoria; televisiefilm 1990

² Vgl. de becommentarieerde lijst koppelingen onder www.sfb-performativ.de/seiten/b7_links.html.

³ Frances Yates, The Art of Memory (Londen, 1966) 114ff.

Camillo.

De objectieve kennis die we hebben, is kort samen te vatten. Het geheel was een houten gebouw, waarschijnlijk een kamer groot, dat was geconstrueerd als een vitruviusisch amfitheater. De bezoeker stond op het podium met het gezicht naar het halfrond van het auditorium, waarvan de gelaagde, hemisferische constructie bijzonder geschikt was voor het overzichtelijk opbergen van de herinneringen - zeven secties, elk met zeven bogen die zeven stijgende rangen overwelfden. De zeven secties waren ingedeeld naar de toen zeven bekende planeten - ze verbeeldde de goddelijke macrokosmos van de alchemistische astrologie. De zeven rangen die van hieruit opstegen, gecodeerd met motieven van de antieke mythologie, representeerden de zeven sferen van het ondermaanse tot aan de elementaire microkosmos. Hierop stonden telkens emblematische beelden en tekens, naast openingen voor schriftrollen. Door middel van een associatieve combinatie van de emblematisch gecodeerde kennisindeling moest het mogelijk zijn alle denkbare micro- en macrokosmische verhoudingen in het eigen geheugen te reproduceren. Hoe dat precies in zijn werk ging, blijft het geheim van de hermetische occulte wetenschappen waarop Camillo zich baseerde.

Wat de studie van Yates echter zo boeiend maakt, is niet zozeer haar poging het geheim te ontsluiten - want die is intussen door verder onderzoek ontkracht - maar wel een nog gedurfdere hypothese die ze slechts in een voorzichtig terzijde oppert: het wezenlijke verband tussen de combinatorische dataconstructie van de Renaissancegeleerde en de werking van de huidige digitale rekenmachine. Deze hypothese vond veel bijval. Umberto Eco betitelde Camillo als een kabbalistische programmeerder⁴, Lina Bolzoni noemde zijn dataconstructie de "ultimate computer"⁵, Hartmut Winkler leidde uit het "Idea del Teatro" een volledige mediatheorie af⁶ en Stephen Boyd Davis beschouwde het als de historische voorloper op het ontwerp van een virtuele realiteit⁷.

Maar doen we het omineuze theater van Camillo geen onrecht als we het gelijkstellen met de Docuverse van het computertijdperk?

Een argument voor de historische verwantschap is dat we al geruime tijd een verschuiving in het heersende mensbeeld en in het digitale geheugenmodel kunnen observeren, namelijk van pakhuis naar theaterpodium.⁸ Het geheugen is voor ons geen passieve inventaris voor storting en opname meer; het is eerder een acteur in een opeenvolging van wisselende decors. Deze veelzeggende metafoorverschuiving

⁴ Eco, Umberto: Recensie van Maria Turella/Daniele Cortolezzis: *Anima Artificiale. Il Teatro magico di Giulio Camilla*. In: *L'Espresso*, 14.8.1988.

⁵ 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, p. 23.

⁶ Winkler, Hartmut [1994]: *Medien – Speicher – Gedächtnis*. Online: www.uni-paderborn.de/~winkler/gedacht.html.

⁷ Davis, Stephen Bayd [1996]: *The Design of Virtual Environments with particular reference to VRML*. Online: www.manae.uk/MVC/SIMA/vrml_design/title.html.

⁸ Cf. Bernard J. Baars, *Das Schauspiel des Denkens* (Stuttgart, 1998).

in de neurowetenschappen wordt weerspiegeld in de manier waarop we over computers praten. In het kielzog van de vooruitgang in interactieve toepassingen wordt de functie van digitale technologie niet langer zuiver beschreven in termen van "storage and retrieval", maar eerder in termen van de performativiteit van bewegende beelden.

In dit verband was een van de invloedrijkste boeken over het hedendaags design van computerinterfaces "Computers as theatre"⁹ van Brenda Laurel, hoewel zij zeker niet als eerste deze nieuwe perceptie van computers opperde. De geschiedenis van de nieuwere interfacetechnologie begint op hetzelfde moment met het "Spatial Data Management System", dat eind jaren zeventig werd ontwikkeld door Richard Bolt en Nicholas Negroponte van het MIT. Via dit systeem kon de gebruiker zittend in een cockpit heen en weer switchen tussen verscheidene schermen, waarop de beelden konden in- en uitzoomen, zodat de indruk ontstond van een navigatie door een "dataland".¹⁰

Deze nieuwe interface gaf een nieuwe invulling aan een oud inzicht uit de Romeinse retoricahandleidingen - namelijk dat de hoogste graad van mnemonische doelmatigheid wordt vertoond door technieken die gebruikmaken van de topografische schikking van mentale beelden (loci et imagines) Zoals Richard Bolt schrijft: "Een intrinsiek element van al het onderzoek uit het voorstel was een studie die refereerde aan het oude principe van het gebruik van ruimtelijke bakens als een hulpmiddel voor de prestaties en het geheugen" Dit noemde hij het "Simonides-effect"¹¹, zinspelend op de Griekse dichter Simonides von Keos, aan wie de Romeinse retorici de uitvinding van de oude geheugenkunst toeschreven. Ook de gebruikersinterface van Macintosh berust zoals Nicholas Negroponte stelde, op zo'n soort Simonides-effect.¹²

De *Human Interface Guidelines*,¹³ die de Human Interface Group van Apple in de jaren tachtig ontwikkelde, hadden inderdaad ontleend kunnen zijn aan de traditionele leerstelling van de retorische ars memoria. Naast het basisprincipe "See-and-Point", dat doet denken aan de oude loci et imagines, zijn de belangrijkste trefwoorden in de Guidelines "Feed back a nd Dialog", "Consistency" en "Perceived Stability" In de Rhetorica Ad Herennium lezen we dat uit het hoofd leren het succesvolst is "als we geen stem- en vormloze beelden gebruiken, maar beelden die iets in beweging zetten" ("Feedback and Dialog") Deze drijvende beelden (imagines agentes) moeten "op bepaalde vaste locaties worden geschikt" ("Consistency") En tot slot merkt de Rhetorica op, mag er geen kans bestaan dat we ons "per ongeluk vergissen in het aantallocaties" ("Perceived Stability").¹⁴ Psychologisch onderzoek van werkplekken heeft aangetoond dat deze principes het gemak waarmee het gebruik van

⁹ Brenda Laurel: *Computers as Theatre*; Reading (Mass.) 1991.

¹⁰ Richard A. Bolt: *Spatial Data Management*; Cambridge (Mass.) 1979, P.13.

¹¹ Ibid.8.

¹² Nicholas Negroponte, *Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder Die Zukunft der Kommunikation* (Munich, 1995) p. 135ff.

¹³ Apple Computer Inc., *Human Interface Guidelines: The Apple Desktop Interface*, (Reading, Mass., 1987).

¹⁴ Rhetorica Ad Herennium III,XVIIIf., Apple Computer 3ff.

besturingssystemen en softwaretoepassingen wordt geleerd, aanzienlijk vergroten.¹⁵

Gezien de explosie van gebruikgerichte opslagmogelijkheden is de kenmerkende geheugenarchitectuur van de bureaubladmetafoor uiteraard uit haar voegen gebarsten. Verder bordurend op deze historische analogie correspondeert de huidige situatie met de fase waarin de klassieke geheugenpaleizen van de oudheid bezweken onder de druk van de aanzwellende hoeveelheid vergaarde kennis.

Dat is precies de situatie waarin Camillo zich bevond ten opzichte van de scholastische verhandelingen van de Middeleeuwen. Die dwongen de overblijfselen van de productieve voorstelling van geheugenbeelden in het keurslijf van het repetitief van buiten leren van gebeden, deugden en lijsten met voorwerpen.¹⁶ Hiertegen reageert Camillo met zijn poging om weer leven te wekken in de nu mechanische en oncreatieve memoria. Hij herinnerde zijn tijdgenoten eraan dat de imagines agentes niet louter waren bedoeld voor de "schildering van het totaalbeeld", maar eerder voor het stimuleren van de verbeelding door hun bemiddeling. Camillo benadrukt uitdrukkelijk zijn streven: "in deze zeven omvattende en onderscheiden eenheden een orde vinden die de geest alert houdt en het geheugen wakker schudt".¹⁷

Geheugenbeelden waren dus geen zuiver middel om beter te onthouden, maar een medium voor een grotere opmerkzaamheid in het belang van een empathisch herinneren. Met dit doel bracht hij de arena van de ars memoria over van de traditionele schatkamers (*thesauri*) en geheugenpaleizen naar het Vitruviusische theater. Het "drama" dat hij op dit podium enceneerde, maakte gebruik van de leerstellingen uit de oudheid, maar doste die uit in hermetische, kabbalistische kostuums.

Ook in een ander opzicht nam Camillo echter afstand van de traditie: hij draaide de topografie van de neoklassieke theaterstructuur om. Door deze omkering kon hij de doelmatigheid van de oude geheugenarchitectuur aanzienlijk verhogen. De gebruiker kon naar eigen inzicht door de driedimensionale schikking navigeren en overeenkomstig zijn beeld variëren tussen dichtbij en ver.

De structurele verwantschap tussen deze ideeën en het digitale geheugentheater is onmiskenbaar. Er wordt al een paar jaar gewerkt aan visualisatieprocessen in 3D: vectorgestuurde cartografieën, zoals Hyper-G, VRML, Hyperbolic Tree, Hotsauce en Flythrough, die de afgebeelde ruimte met elke beweging van de muis, joystick of dataglove veranderen. Met dezelfde middelen wordt geprobeerd het aantal geheugenlocaties te verhogen zonder een gevoel van desoriëntatie te creëren.

¹⁵ Cf., e.g., Alexandra Altmann, "Direkte Manipulation: Empirische Befunde zum Einfluss der Benutzeroberfläche auf die Erlernbarkeit von Textsystemen," A&O: Zeitschrift für Arbeits- und Organisationspsychologie 3 (1987): 108-114.

¹⁶ Cf. Frances Yates, *The Art of Memory* (London, 1966) 114ff. This does not stand in contradiction to Horst Wenzel's observations on the participatory character of medieval memoria in Horst Wenzel, *Hören und Sehen. Schrift und Bild. Kultur und Gedächtnis im Mittelalter* (Munich, 1995).

¹⁷ ("la memoria percossa": 1550, S. 11)

Maar hoe verhoudt dit zich tot de kosmologische context waarin deze geldig waren? Is die niet totaal verschillend van de postmetafysische situatie van de geheugenarchitectuur? Merkwaardigerwijs is dat juist niet het geval, want de huidige technologie produceert vergelijkbare effecten. Het "pan-mnemisme"¹⁸ van onze tijd wordt gevoed door de droom van een universele, encyclopedische machine. Hypertext-goeroe Ted Nelson heeft bijvoorbeeld iets soortgelijks in gedachten:

"Universele links of grootlinks [...] betekenen [...] een toegankelijk weids universum van gekoppelde documenten en beelden. Dit idee wordt op dit moment door vele mensen gedeeld - het idee dat we alles kunnen vinden, aan alles kunnen toevoegen, alles kunnen bijhouden, alles kunnen koppelen, dat we alles kunnen hebben."¹⁹

Dit gaat niet meer over louter profane informatieopvraging, functionele organisatie en oproepen van geheugenlocaties, maar de betoverende aantrekkingskracht van een fantasie van almacht: beschikken over de totale som van alle wereldkennis - een zet die zijn patroon, de koning van Frankrijk, zeker behaagde. En dat niet alleen: ook de spirituele tendensen uit vergane tijden keren terug in het digitale geheugentheater. Brenda Laurel stelt:

"... als we het hoogste potentieel van de virtuele realiteit willen vervullen, dan moeten we de heilige plaatsen waar we samenwerken met de realiteit opnieuw uitvinden, zodat we de realiteit en onszelf kunnen transformeren."²⁰

Nu, het kenmerk van de droom van een totale encyclopedie is dat die een droom moet blijven. In dat opzicht is het vermeldenswaardig dat Camillo's *Idea del Teatro* in de toekomstige tijd was opgesteld - alsof het daadwerkelijke geheugentheater nog gebouwd moest worden. Onvoltooibaarheid is hier geen gebrek, maar eerder een troef, die het mysterie niet afzwakt, maar juist intensifieert. Ook het World Wide Web heeft zijn aura van pan-mnemistisch docuverse te danken aan de sfumato van een diffuse presentatie van data, met een incompleetheid die ons aanmoedigt onze vermoedens en intuïties te volgen en die ons vervult met dat gevoel van overstelpende ruimtelijke ervaring dat hartstochtelijke websurfers drijft. Het noodzakelijk beperkte raamwerk van het scherm verhoogt deze ervaring alleen maar door het kijkgateffect. Het voedt onze voyeuristische fantasie dat er altijd nog iets te ontdekken valt dat oneindig veel spannender is dan wat er op ons scherm te zien is.

Wat Camillo echter onderscheidt van de hedendaagse cybernauten en licht werpt op het mogelijk onbenut potentieel van het digitale geheugentheater, is het feit dat zijn dataconstructie altijd verschiJnt als theater. Het is niet zijn bedoeling dat de locaties en beelden van zijn model zonder meer fascineren; ze moeten worden gezien als geënceneerde voorwerpen.

¹⁸ Elisabeth van Samsonow, "Zeit bei Giordano Bruno oder: Zum Verhältnis von Kosmochronie und Mnemochronie," eds. Eric Alliez et al., *Metamorphosen der Zeit* (Munich, 1995).

¹⁹ cited in Robert E. Horn, *Mapping Hypertext: Analysis, Linkage, and Display of Knowledge for the Next Generation of On-Line Text and Graphics* (Waltham, 1989) 259.

²⁰ Laurel *ibid.* 196f.

De technische activering van beelden via computeranimatie leidt daarentegen niet tot beschouwingen, maar wordt integendeel passief waargenomen, in een soort reflex. Het geheugen wordt niet wakker geschud, maar geconditioneerd. Camillo's theater presenteert zich als een gesloten ruimte, en nodigt precies om die reden uit tot een transcendentie. De vormen van 3D visualisatie geven daarentegen de illusie van een eindeloze ruimte, maar verhinderen dat de data-reiziger zich realiseert dat het traject van zijn transit vastligt en ondermijnen zo het verlangen naar transcendentie. Want onze imaginatieve activiteit vermindert recht evenredig met de toegenomen activiteit op het scherm.

Een beslissend element in dit verschil is niet de externe, maar de innerlijke beweging. Bij computeranimatie is die ondubbelzinnig gericht op de consumptie van een voorwerp; bij Camillo impliceert de zelf-reflexieve bezinning van het voorwerp door een subject ook een terugkaatsende beweging naar het subject. Deze reflexiviteit blijkt duidelijk uit Camillo's omkering van de theaterstructuur, waarin de geheugenvoorwerpen plaatsnemen in de rangen, waar ze de blik van de toeschouwer beantwoorden, terwijl die op het podium staat en het centrum van de intellectuele activiteit vormt.

Maar waarom zou deze omkering Camillo's geheugentheater geen geschikt model maken voor het omvormen van de digitale encenering van informatie in een zelf-reflexieve vorm?

De afgelopen jaren zijn er inderdaad diverse artistieke pogingen geweest om Camillo te incorporeren. Die geven aan dat de anamnese van op de computer gepresenteerde data niet wordt aangemoedigd door de verdwijning van de interface, alsof die onder de waterspiegel wordt gedompeld, zoals de huidige pioniers van interfacedesign stellen, maar door de weerkaatsing van de waterspiegel terug naar de toeschouwer.

Opnieuw komt deze idee voort uit het boek van Yates. Robert Edgar maakte Bill Viola opmerkzaam op het boek en deze betitelde Camillo vanaf dat moment als de voorloper van de digitale "data space"²¹. Op basis daarvan realiseerde hij de ruimteinstallatie "Theatre of Memory" (1985), waarin de elektrische schakelprocessen van het menselijk geheugen worden geassocieerd met de elektronica van de videoteknik. Robert Edgar zelf programmeerde in hetzelfde jaar op een "Apple 11" zijn "Memory Theatre One", dat met de bescheiden mogelijkheden van de toenmalige computergrafiek de amfitheatrische gegevensarchitectuur van Camillo nabauwde. Midden jaren negentig las Agnes Agnes Hegedüs samen met haar levensgezel Jeffrey Shaw dat invloedrijke boek. Zij construeerde een "Memory Theater VR" (1997), dat de nieuwe mogelijkheden van de computersimulatie benut. Op de binnenmuren van een begaanbare rotonde, die fungeert als een soort "grot", worden met een 3D-muis beweeglijke panoramische beelden over de geschiedenis van het artificiële geheugen geprojecteerd. En sinds 1998 heeft de performancekunstenaar Emil Hrvatin diverse projecten uitgevoerd waarin de

²¹ Bill Viola [1983]: Will There be Candomoniums in Data Space? In: Ders.: Reasans for Knocking at an Empty House. London 1995, p. 98-111.

informatie-ensceneringen van onze tijd in het licht van Camillo in vraag gesteld worden.

Wat leren we uit deze bespiegelingen over de staat van het computertijdperk? In hoeverre geven zij ons uitsluitel over de manier waarop de informatie in de toekomst geënceneerd zal worden?

Zoals in het begin gesteld, blijft the Idea del Teatro grotendeels in het duister. De "openbaring" begint met een verwijzing naar het belang van stilte tegenover goddelijke geheimen. Ongetwijfeld had Camillo's mystiek alleen maar baat bij het feit dat hij slechts stukjes en beetjes prijs gaf van hoe zijn theater was opgebouwd. Slechts zolang als hij bleef werken aan de uitbreiding van het theater, zolang hij constant bleef proberen de architectuur en iconologie te herzien, kon hij zichzelf en anderen het gevoel geven dat hij op het spoor zat van het geheim van de alchemistische transformatie van geheugen in herinnering.