

Geheugens

Denise Harleman

Masterscriptie
Studentnummer 0483028
Theaterwetenschappen
Faculteit Geesteswetenschappen
Universiteit Utrecht
Augustus 2011

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	4
DE GEHEUGENKUNST: EEN KORTE INLEIDING	4
TRANSFORMATIE VAN DE GEHEUGENKUNST	5
HET GEHEUGENTHEATER VAN GIULIO CAMILLO	5
HET GEHEUGEN ALS 'TRAVELLING CONCEPT'	6
DE CASESTUDIES EN OPBOUW VAN DEZE SCRIPTIE	7
HOOFDSTUK 1. HET GEHEUGENTHEATER VAN GIULIO CAMILLO	9
§1.1 CAMILLO'S LEVEN: EEN BEKNOPTTE BIOGRAFIE	9
§1.2 HET GEHEUGENTHEATER: EEN BESCHRIJVING	10
§1.3 HET GEHEUGENTHEATER: WERKING EN DOEL	11
SALOMO'S HUIS DER WIJSHEID	11
HET NEOPLATONISME	12
DE ZEVEN FASES VAN DE SCHEPPING	13
SAMENVOEGING VAN DE GODDELIJKE GEEST EN DE MNEMOTECHNIEK	14
AFFECTIEVE BEELDEN EN TALISMANNEN	15
FIGINO'S MAGIE	16
§1.4 CAMILLO'S GEHEUGENTHEATER EN HET GEHEUGEN: EEN CONCLUSIE	17
HOOFDSTUK 2 AGNES HEGEDÜS - MEMORY THEATER VR (1997)	19
§2.1 MEMORY THEATER VR: EEN BESCHRIJVING	19
DE ECHTE RUIMTE	20
DE SURROGAAT RUIMTE	20
DE VIRTUELE RUIMTE	21
VIRTUELE WERELD - ZUID	21
VIRTUELE WERELD - OOST	22
§2.2 MEMORY THEATER VR - DOEL EN WERKING	23
INTERACTIVITEIT	23
VIRTUELE REALITEIT	24
§2.3 CAMILLO'S GEHEUGENTHEATER VERSUS HEGEDÜS' MEMORY THEATER VR: EEN VERGELIJKING	25
ORDENING VAN INFORMATIE	25
INFORMATIE IN BEELD	26
INTERACTIVITEIT	27
IMMERSIE	28
§2.4 MEMORY THEATER VR EN HET GEHEUGEN: EEN CONCLUSIE	29
HOOFDSTUK 3 RIEKS SWARTE – HET THEATER VAN HET GEHEUGEN (1993)	31
§3.1 HET THEATER VAN HET GEHEUGEN: EEN BESCHRIJVING	32
PORTRETTENGALERIJ, BRIC-A-BRAC VERZAMELING EN DE RUSSISCHE PSYCHIATER LURIA: HET BEGIN VAN DE VOORSTELLING	
RECONSTRUCTIE VAN HET GEHEUGENTHEATER CAMILLO EN EEN PRAKTISCHE GEHEUGENTRAINING: HET VERVOLG VAN DE VOORSTELLING	

§3.2 HET THEATER VAN HET GEHEUGEN: DOEL EN WERKING	33
HET THEATER VAN HET GEHEUGEN ALS TIJDMACHINE	34
HOMO UNIVERSALIS	34
ASSOCIATIEF DENKEN EN VERBANDEN LEGGEN	35
§3.3 CAMILLO'S GEHEUGENTHEATER VERSUS HET THEATER VAN HET GEHEUGEN VAN RIEKS SWARTE: EEN VERGELIJKING	35
RECONSTRUCTIE	35
KENNISOVERDRACHT	36
§3.4 HET THEATER VAN HET GEHEUGEN EN DE KLASSIEKE GEHEUGENKUNST: EEN CONCLUSIE	37
HOOFDSTUK 4 JANEZ JANŠA – THE WAILING WALL (2011)	39
§4.1 THE WAILING WALL: EEN BESCHRIJVING	40
KABINET VAN HET INDIVIDUELE GEHEUGEN	41
KABINET VAN HET COLLECTIEVE GEHEUGEN	42
KABINET VAN HET FYSIOLOGISCH GEHEUGEN	42
THE WAILING WALL	42
§4.2 THE WAILING WALL: DOEL EN WERKING	43
MANIPULATIE VAN HET PERCEPTUELE KADER	43
EMOTIES IN DE MEDIA	44
THE WAILING WALL	45
§4.3 CAMILLO'S GEHEUGENTHEATER VERSUS THE WAILING WALL VAN JANEZ JANŠA	45
TERMINAL SPECTACTOR	46
TOESCHOUWER ALS COPRODUCENT VAN DE VOORSTELLING	47
VERSCHIL IN DOEL	48
§4.4 THE WAILING WALL EN HET GEHEUGEN: EEN CONCLUSIE	49
HOOFDSTUK 5 – CONCLUSIE	50
HET GEHEUGENTHEATER VAN CAMILLO	50
DE GEHEUGENKUNST EN HET GEHEUGEN IN DE RENAISSANCE	50
MEMORY THEATER VR, HET THEATER VAN HET GEHEUGEN EN THE WAILING WALL	51
INTERPRETATIE EN ASSOCIATIE	51
DE INVLOED VAN EMOTIES OP HET GEHEUGEN	52
DE VERSCHILLENDE OPVATTINGEN OVER HET GEHEUGEN	52
DE OPVATTINGEN BINNEN HET BREDERE LICHT VAN DE ONTWIKKELING VAN HET DENKEN OVER HET GEHEUGEN	53
HET GEHEUGEN ALS TIJDSGEBONDEN EN CULTUURBEPAALD CONCEPT	54
TOT SLOT	55
LITERATUUR	56

Tijdens een feestmaal dat wordt gegeven door de edelman Scopas uit Thessalië, draagt de Griekse dichter Simonides van Keos een lyrisch gedicht ter ere van zijn gastheer voor. Na zijn voordracht wordt Simonides weggeroepen met de boodschap dat er buiten twee mannen op hem wachten die hem willen spreken. Simonides stapt van tafel en gaat naar buiten, maar kan niemand vinden. Tijdens zijn afwezigheid stort het dak van de feestzaal in waarbij alle gasten dodelijk worden verpletterd door het puin. De lijken raken zodanig verminkt door dit ongeval, dat wanneer de familieleden hen willen komen halen zij niet meer in staat zijn de lijken te identificeren. Simonides weet de lijken echter wel te herkennen doordat hij zich de plaatsen die de gasten aan tafel innamen weet te herinneren. Hij realiseert zich dankzij deze gebeurtenis dat een ordelijke rangschikking van wezenlijk belang is om iets te onthouden en met deze bevinding zijn de algemene principes van de klassieke geheugenkunst een feit.¹

DE GEHEUGENKUNST: EEN KORTE INLEIDING

De geheugenkunst of *Ars Memorativa* ("de geheugenkunst" in het Latijn) is een algemene term die wordt gebruikt om een samenhangende groep van mnemotechnische principes en technieken aan te duiden. Deze kunst behoorde in de Klassieke Oudheid tot de retorica als een techniek waarmee de redenaar zijn geheugen kon verbeteren, zodat hij in staat zou zijn met onfeilbare nauwkeurigheid lange redevoeringen uit het hoofd te houden.²

De feitelijke basis van deze kunst bestaat uit de toepassing van de mnemotechniek, waarbij 'plaatsen' en 'beelden' in het geheugen worden geprent. Eén van de meest gebruikelijke vormen van dit geheugensysteem was het architectonische type.³ Een heldere beschrijving hiervan wordt gegeven door Quintilianus, een Romeinse hoogleraar in de retorica. "Om een reeks plaatsen in het geheugen te formeren, [zegt hij] moeten we ons een gebouw in gedachten nemen, en wel een zo ruim en gevarieerd mogelijk gebouw. De beelden waarmee de redevoering moet worden onthouden – als voorbeeld hiervan geeft Quintilianus een anker en een wapen – zetten we vervolgens in onze verbeelding op de plaatsen die we ons in het gebouw in het geheugen hebben geprent. Hierna worden, zodra we ons de feiten weer voor de geest willen roepen, al deze plaatsen om beurten bezocht en de verschillende desposito's van hun bewakers teruggevraagd".⁴

De klassieke redenaar moet dus voorgesteld worden als iemand die in zijn verbeelding

¹ Frances A. Yates, *De Geheugenkunst*, vertaald door Jacob Groot (Amsterdam: Uitgeverij Bert Bakker, 1990), 12.

² Yates, *De Geheugenkunst*, 13.

³ Yates, *De Geheugenkunst*, 13.

⁴ Yates, *De Geheugenkunst*, 13.

door zijn geheugengebouw beweegt terwijl hij zijn redevoering houdt, en van de in zijn geheugen geprente plaatsen de beelden wegneemt die hij daar heeft neergezet.⁵ Deze methode garandeert dat de verschillende punten van het betoog in de juiste volgorde worden onthouden, omdat de volgorde is vastgelegd in de opeenvolging van plaatsen in het gebouw.

TRANSFORMATIE VAN DE GEHEUGENKUNST

Echter, verandert door de jaren heen het doel waarvoor de geheugenkunst wordt gebruikt en daarmee ook de vorm. Waar de geheugenkunst in de Klassieke Oudheid nog dient als een geheugentraining, wordt deze kunst tijdens de Renaissance toegepast om alle kennis ter wereld toegankelijk te maken en in het geheugen te prenten. Daarbij verandert het oorspronkelijke geheugengebouw in een theater waarin de structuur van de kosmos wordt weergegeven. In 1966 schrijft Frances A. Yates een invloedrijk boek over de geschiedenis van de geheugenkunst genaamd *The Art of Memory* waarin zij de ontwikkeling van dit mnemotechnische systeem vanaf de klassieke periode van Simonides tot aan Gottfried Leibniz en het begin van de wetenschappelijke methode in de 17^e eeuw beschrijft.

Wat mij tijdens het lezen van Yates' boek opvalt is dat parallel aan de ontwikkeling van de geheugenkunst ook een andere opvatting over het geheugen zichtbaar wordt die mijns inziens ten grondslag ligt aan de nieuwe vormen die de geheugenkunst aanneemt. Deze observatie vormt de basis van deze scriptie waarin ik *Het Geheugentheater* van Giulio Camillo vergelijk met een virtuele installatie, een theatrale installatie en een theatervoorstelling en onderzoek welke verschillende opvattingen over het geheugen ten grondslag liggen aan de vorm en inhoud van deze werken. Voordat ik verder in ga op de structuur en inhoud van deze scriptie, geef ik eerst een korte introductie op *Het Geheugentheater* van Giulio Camillo.

HET GEHEUGENTHEATER VAN GIULIO CAMILLO

In de Renaissance wordt de geheugenkunst in overeenstemming gebracht met nieuwe stromingen uit deze tijd zoals Ficino's magie, het hermetisme en het kabbalisme zoals die vervat liggen in het Neoplatonisme van de Renaissance.⁶ *Het Geheugentheater* van Giulio Camillo is hiervan een beroemd voorbeeld. In zijn theater wordt de geheugenkunst versmolten tot een magische en occulte kunst.⁷

Camillo's theater representeert de structuur van de kosmos waarbinnen ook de verschillende stadia van de schepping worden verbeeldt. De (fictieve) ruimtes die oorspronkelijk dienden als geheugenplaats maken vanwege deze structuur plaats voor eeuwige, niet

⁵ Yates, *De Geheugenkunst*, 13.

⁶ Yates, *De Geheugenkunst*.

⁷ Anne Whitehead, *Memory* (Londen: Routledge, 2008), 35.

vergankelijke plaatsen die onderdeel uitmaken van de kosmos; de wereld van de Ideeën.⁸ De oorspronkelijk geheugenbeelden als een anker en een wapen worden in Camillo's theater omgeruild voor magische emblematische afbeeldingen die functioneren als talisman, waarbij ze krachten ontvangen uit de kosmos die door de afbeeldingen en structuur van het theater overgebracht worden op de bezoeker van Camillo's theater.⁹ De samenkomst van de filosofische stromingen uit de Renaissance en Camillo's transformatie van de mnemotechnische principes moesten er samen toe leiden dat zijn geheugentheater toegang gaf tot de volmaakte waarheid over de kosmos.

In hoofdstuk één ga ik dieper in op de constructie en het doel van Camillo' theater. Voor nu is het vooral belangrijk om te weten dat met Camillo de filosofie en psychologie achter de toepassing van de geheugenkunst totaal verandert, waarmee er ook een duidelijk andere opvatting over het geheugen zichtbaar wordt. Hierdoor, en door mijn nieuwsgierigheid naar de werking van zijn theater, heb ik gekozen om *Het Geheugentheater* van Camillo als beginpunt van mijn scriptie te nemen.

HET GEHEUGEN ALS 'TRAVELLING CONCEPT'

In deze scriptie vergelijk ik Camillo's theater met drie andere werken en onderzoek ik de verschillende opvattingen over het geheugen die aan deze werken ten grondslag liggen. Daarbij behandel ik het geheugen als iets dat Mieke Bal heeft gedefinieerd als een 'travelling concept'.¹⁰ Volgens Bal is de betekenis van concepten niet gefixeerd, maar kunnen betekenissen bewegen tussen disciplines, historische perioden en tussen geografisch verspreide academische gemeenschappen.¹¹

Zoals Yates heeft aangetoond met *The Art of Memory* verandert zowel het doel als de vorm van de geheugenkunst in verschillende historische perioden. Vervolgens heb ik, aan de hand van Yates' beschrijving, gesteld dat parallel aan deze verandering ook de opvatting over het geheugen verandert. Deze beweging en ontwikkeling die het geheugen maakt door de tijd heen toont aan dat het geheugen, net als de geheugenkunst, ook een geschiedenis heeft. Het geheugen is dan ook historisch geconditioneerd; het wordt niet in een tijdloze en onveranderlijke vorm van generatie op generatie doorgegeven, maar draagt daarentegen de indrukken van zijn eigen tijd en cultuur.¹²

Nadat ik heb onderzocht welke opvattingen over het geheugen door *Het Geheugentheater* van Camillo en de constructies van de drie andere werken worden geïmpliceerd, maak ik een

⁸ Yates, *De Geheugenkunst*, 148.

⁹ Yates, *De Geheugenkunst*, 165.

¹⁰ Whitehead, *Memory*, 3.

¹¹ Whitehead, *Memory*, 4.

¹² Whitehead, *Memory*, 4.

vergelijking tussen deze verschillende opvattingen. Hoe zijn deze verschillende opvattingen te plaatsen in de tijd en cultuur waaruit ze voortkomen? De drie casestudies die ik voor deze analyse heb gekozen zijn allemaal geïnspireerd op *het Geheugentheater* van Camillo. Daardoor kan ik goed overzien welke elementen uit zijn theater zijn overgenomen, welke zijn weggelaten en hoe deze keuzes vorm geven aan een verschillende opvatting over het geheugen in vergelijking tot Camillo's opvatting.

Hoewel ik een onderzoek naar de ontwikkeling in het denken over het geheugen in verschillende historische perioden ook had kunnen uitvoeren door theorieën over het geheugen uit deze tijden met elkaar te vergelijken, heb ik voor een meer praktijkgerichte aanpak gekozen waarbij ik vier werken bestudeer, Camillo's theater en drie moderne werken, die alle vier hun toeschouwers/bezoekers/participanten dwingen het eigen geheugen tijdens heel praktisch aan het werk te zetten: onder andere door ze herinneringen op te laten roepen, door het eigen associatieve vermogen te stimuleren of door ze een bepaalde geheugentechniek aan te leren. De inhoud en vormgeving van de werken in combinatie met de reacties en het gedrag van de bezoekers werpen vragen op met betrekking tot de mogelijkheden van het geheugen, de manier waarop het geheugen functioneert en hoe het geheugen van een mens en zijn/haar herinneringen zich eigenlijk vormen. Hoewel deze vragen ook gesteld worden binnen literatuurstudies van theorieën over het geheugen, vind ik het interessanter om een dergelijk onderzoek te starten vanuit de praktijk. In deze voorbeelden uit de performatieve praktijk wordt er activiteit van de bezoeker vereist die betrekking heeft op het eigen geheugen. De manier waarop de werken vorm hebben gekregen door hun makers vertelt veel over de opvattingen van deze makers over het geheugen, die samen een bepaalde tijd representeren. Door deze opvattingen te vergelijken met onderzoeken naar het geheugen, geven mijns inziens een completere weergave over waar het denken over het geheugen zich in de huidige maatschappij bevindt ten opzichte van de Renaissance.

DE CASESTUDIES EN OPBOUW VAN DEZE SCRIPTIE

In hoofdstuk één van deze scriptie bespreek ik het leven en het werk van Giulio Camillo. In hoofdstuk twee, drie en vier bespreek ik de drie andere casestudies waarin ik in de eerste paragraaf van deze hoofdstukken telkens beschrijf hoe het werk eruit ziet. In het tweede gedeelte van het hoofdstuk bespreek ik het doel en de werking van de desbetreffende casestudie en in de derde paragraaf vergelijk ik de casestudies met Camillo's geheugentheater. Tot slot bespreek ik in paragraaf vier welke opvatting over het geheugen mijns inziens aan deze casestudies ten grondslag ligt.

Hoofdstuk twee staat in het teken van de virtuele installatie *Memory Theater VR* van de Hongaarse kunstenaar Agnes Hegedüs. Deze installatie werd in 1998 gemaakt in het ZKM Media

Museum in Karlsruhe, Duitsland. Hoe ziet deze installatie eruit en welke elementen neemt Hegedüs over van *Het Geheugentheater* van Camillo? In dit hoofdstuk maak ik onder andere een vergelijking tussen Camillo's theater en deze installatie op het gebied van interactiviteit. Ten slotte concludeer ik welke opvatting over het geheugen spreekt uit *Memory Theater VR*.

Hoofdstuk drie gaat in op de theatervoorstelling *Het Theater van het Geheugen*. De Nederlandse theatermaker Rieks Swarte en zijn collega's Guy Cassiers, Ferdi Janssen en Sjoerd Wagenaar maakten deze voorstelling in 1993. Ook in dit hoofdstuk wordt gekeken naar de overeenkomsten en verschillen tussen dit werk en *Het Geheugentheater* van Camillo. Met welk doel nemen de makers elementen van Camillo over en wat zegt deze overname over hun visie op het geheugen. In dit hoofdstuk gaat het onder andere over het verschil in representatie tussen Camillo's geheugentheater en deze theatervoorstelling.

In hoofdstuk vier wordt de theatrale installatie *The Wailing Wall* besproken van de Sloveense maker Janez Janša. Dit werk is een remake van de eerdere installatie *Camillo Memo 4.0: The Cabinet of Memories – A Tear Donnor Session* die in 1998 werd gemaakt. In dit hoofdstuk gebruik ik onder andere de term SpectActor om Camillo's theater en deze installatie te vergelijken.

In hoofdstuk vijf worden de verschillende bevindingen met elkaar in verband gebracht. Welke verschillen in opvattingen over het geheugen blijken uit Camillo' theater en de moderne werken. Hoe zijn deze verschillen te plaatsen binnen de verschillende tijden en culturen waaruit ze voortkomen?

HOOFDSTUK 1 HET GEHEUGENTHEATER VAN GIULIO CAMILLO

De Italiaanse Renaissancedenker Giulio Camillo trachtte met zijn geheugentheater een visie op de wereld en de aard der dingen te geven. Alle beschikbare kennis ter wereld werd in zijn theater op encyclopedische wijze gestructureerd en gecommuniceerd via magische emblematische afbeeldingen. Dankzij dit systeem zou de bezoeker van het theater alle kennis ter wereld in het geheugen kunnen prenten. Van dit ambitieuze project bleef uiteindelijk alleen het kleine traktaat *L'Idea del Teatro* over. Wanneer deze beschrijving in de 20^e eeuw wordt herontdekt door Frances Yates, zorgt dit voor een opleving van het ooit zo befaamde geheugentheater van Giulio Camillo. Yates bestudeert het traktaat grondig en schrijft niet alleen een uitgebreide theoretische analyse van het werk, maar maakt ook een reconstructietekening van het theater volgens de aanwijzingen van Camillo. Het hoofdstuk dat nu volgt is volledig gebaseerd op Yates' reconstructie en interpretatie van *Het Geheugentheater* van Camillo.

§1.1 CAMILLO'S LEVEN: EEN BEKNOPTE BIOGRAFIE

Giulio Camillo Delmino wordt omstreeks 1480 geboren. Twintig jaar later, rond 1500, studeert hij aan de universiteit van Padua.¹³ Omstreeks 1521 bekleedt Camillo een professoraat aan de universiteit van Bologna, maar het grootste deel van zijn leven besteedt hij aan werkzaamheden aan zijn theater. De feitelijke werking van Camillo's theater, zo blijkt uit Yates' beschrijving, wordt slechts aan één persoon in de wereld uit de doeken gedaan en dat was de koning van Frankrijk. Via Lazare de Baïf, de Franse ambassadeur in Venetië, wordt Koning François de Eerste geïnformeerd over het theater van Camillo. In 1539 vertrekt Camillo naar Frankrijk, waar de koning hem geld geeft voor zijn werk met uitzicht op meer financiële steun. Dit alles onder de voorwaarde dat Camillo zijn ideeën aan niemand anders vertelt. Na dit bezoek keert Camillo terug naar Italië om zijn werk te vervolmaken.¹⁴

Uit Yates' bespreking blijkt dat de dukaten van de Franse koning uiteindelijk niet zo rijkelijk stroomden als Camillo had gehoopt. Hierop besluit De Marchese del Vasto (de Spaanse gouverneur van Milaan) Camillo een toelage te geven wanneer hij op zijn beurt in het 'geheim' wordt ingewijd. Dit aanbod wordt door Camillo aanvaard en hij brengt de rest van zijn leven

¹³ Kate Robinson, "The Celestial Streams of Giulio Camillo" (2005)
<http://adsabs.harvard.edu/full/2005HisSc..43..321R>

¹⁴ Yates, *De Geheugenkunst*, 141.

door als beschermeling van del Vasto in Milaan, waar hij in 1544 sterft.¹⁵ Nog voor zijn dood dicteert Camillo een schets van zijn theater aan Girolama Muzio. Na zijn dood gaat dit manuscript in andere handen over en wordt het in 1550 in Florence en Venetië gepubliceerd onder de titel *L'Idée del Teatro dell'ecceles. M. Giulio Camillo*.¹⁶ Het is dit traktaat dat theoretici zoals Frances Yates in staat heeft gesteld het theater van Camillo gedeeltelijk te reconstrueren.

§1.2 HET GEHEUGENTHEATER: EEN BESCHRIJVING

In haar bespreking van Camillo's geheugentheater heeft Yates een briefwisseling opgenomen tussen Viglius Zuichemus en Erasmus, tijdgenoten van Camillo, waaruit één en ander duidelijk wordt over Camillo's geheugentheater. In 1452 schrijft Viglius, die op dat moment in Padua is, aan Erasmus dat iedereen het op dat moment heeft over een zekere Giulio Camillo die een soort amfitheater heeft gebouwd.¹⁷ "Een wonderbaarlijk vernuftige constructie, waardoor een ieder die er als toeschouwer in wordt toegelaten in staat zal zijn over elk willekeurig onderwerp even vloeiend te spreken als Cicero. Er wordt gezegd dat deze architect in bepaalde plaatsen alle willekeurige onderwerpen die bij Cicero kunnen worden gevonden heeft opgesteld. Bepaalde ordeningen of rangen van figuren zijn er met enorme inspanning en goddelijke kundigheid in gerangschikt".¹⁸

In een volgende brief schrijft Viglius aan Erasmus dat hij (Viglius) naar Venetië is geweest en daar een ontmoeting heeft gehad met Camillo. Tijdens deze ontmoeting bezichtigt Viglius het theater en uit zijn beschrijving van het theater blijkt dat het theater heeft bestaan uit een gebouw, groot genoeg om op zijn minst twee mensen tegelijk binnen te laten.¹⁹ Het bouwwerk, zo schrijft Viglius verder, "is van hout en gemarkeerd met vele beelden en staat vol met kleine kisten; er zijn verschillende ordeningen en rangen in. Hij (Camillo) geeft elke afzonderlijke figuur en elk afzonderlijk ornament een eigen plaats. Hij maakt er aanspraak op dat alle dingen die de menselijke geest zich voor kan stellen en die we niet met het lichamelijke oog kunnen zien via naarstige meditatie samengebracht kunnen worden en vervolgens door middel van bepaalde stoffelijke tekens kunnen worden uitgedrukt, en wel op zo'n manier dat de toeschouwer met zijn ogen alles onmiddellijk waarneemt wat anders verborgen blijft in de diepten van de menselijke geest. En vanwege deze concrete aanblik noemt hij het een theater."²⁰

¹⁵ Yates, *De Geheugenkunst*, 144-145.

¹⁶ Yates, *De Geheugenkunst*, 145

¹⁷ Yates, *De Geheugenkunst*, 141-142.

¹⁸ Yates, *De Geheugenkunst*, 141-142.

¹⁹ Yates, *De Geheugenkunst*, 142.

²⁰ Yates, *De Geheugenkunst*, 142-143.

Uit deze briefwisseling blijkt dat Camillo's geheugentheater de vorm van een soort amfitheater had. Deze aanwijzingen maken het voor Yates waarschijnlijk dat Camillo aan het Romeinse theater heeft gedacht zoals dat door Vitruvius is beschreven. Net als in het vitruviaanse theater, waar de zitplaatsen in het auditorium werden verdeeld door zeven gangpaden, bestaat Camillo's theater ook uit zeven verschillende ordeningen en rangen. Deze zeven oplopende rangen zijn verdeeld door zeven gangpaden, die de zeven planeten voorstellen.²¹

§1.3 HET GEHEUGENTHEATER: WERKING EN DOEL

Yates stelt dat Camillo's theater echter afwijkt van het ontwerp van het echte vitruviaanse theater. Op elk van de zeven gangpaden bevinden zich namelijk zeven poorten of deuren. Deze poorten zijn rijk versierd met afbeeldingen. Tussen deze enorme en overvloedige gedecoreerde gangpoorten kan geen publiek plaatsnemen, want in Camillo's theater is de normale functie van het theater omgedraaid. Er zit geen publiek op de zitplaatsen, maar de toeschouwer staat op de plaats waar anders het podium zou zijn en kijkt in de richting van het auditorium, starend naar de negenenveertig afbeeldingen op de zeven maal zeven poorten van de zeven opklimmende rangen. Omdat Camillo het podium nergens in zijn beschrijvingen noemt, heeft Yates het podium op haar plattegrond weggelaten zoals ze aangeeft in *The Art of Memory*.²² De deuren die zich normaal gesproken in een echt vitruviaans theater bevinden, zijn vijf gedecoreerde deuren aan de achterzijde van het podium waar acteurs opkomen en afgaan. Door Camillo's verplaatsing van de imaginaire deuren van de *frons scaenae* naar de gangpaden in het auditorium gebruikt hij het ontwerp van het vitruviaanse klassieke theater, maar, zo stelt Yates, past hij het aan zijn mnemotechnische doeleinden aan.²³

SALOMO'S HUIS DER WIJSHEID

Het hele systeem van Camillo berust, zoals de plattegrond van Yates laat zien, op zeven pilaren, de zeven pilaren van Salomo's Huis der Wijsheid. "Salomo zegt in het negende hoofdstuk van de *Spreuken* dat Wijsheid voor zichzelf een huis heeft gebouwd en het op zeven pilaren heeft gegrondvest. In deze zuilen, die staan voor de meest duurzame eeuwigheid, moeten we de zeven Sefiroth van de bovenhemelse wereld zien, die de zeven maten van het stelsel van de hemelse en lagere wereld zijn, waarin de Ideeën van alle zowel in de hemelse als in de lagere wereld voorkomende dingen zijn vervat".²⁴ Camillo heeft het volgens Yates over de drie werelden van de kabbalisten; de bovenhemelse wereld van Sefiroth of goddelijke emanaties; de middelste

²¹ Yates, *De Geheugenkunst*, 146.

²² Yates, *De Geheugenkunst*, 147.

²³ Yates, *De Geheugenkunst*, 147.

²⁴ Yates, *De Geheugenkunst*, 147.

hemelse wereld van de sterren en de onder hemelse of elementen-wereld. De zeven Sefiroth, die dus de zeven maten van de hemelse en lagere wereld zijn, komen in alle drie de werelden voor, maar ze manifesteren zich in elk ervan verschillend. Als Sefiroth in de bovenhemelse wereld bijvoorbeeld worden ze gelijkgesteld met de platonische Ideeën. Het zijn deze Sefiroth, deze Ideeën die volgens Camillo de 'eeuwige plaatsen' van zijn geheugen moeten zijn en waar hij zijn geheugensysteem op baseert.²⁵

HET NEOPLATONISME

Om Camillo's toepassing van de geheugenkunst en de werking van zijn theater te doorgronden is het belangrijk om zijn theater onder andere te begrijpen vanuit de context van het Neoplatonisme. Centraal in deze filosofie staat het idee dat de kosmos een emanatie is van verschillende zijnsferen, waarbij de hoogste sfeer Het Ene is en de laagste sfeer de zintuiglijke/fysieke wereld. Door een mystieke beleving kan de mens boven het aardse zijn uitstijgen en deelhebben aan dit hoogste beginsel of de oerbron. Om dit punt te verduidelijken leg ik het Neoplatonisme uit aan de hand van de metafysische ideeën van Plotinus, die als de belangrijkste filosoof van deze stroming wordt gezien.²⁶

Plotinus' metafysica kan men zich voorstellen als een piramide met verschillende niveaus. In de punt van deze piramide bevindt zich Het Ene, een niveau lager volgt de Nous ofwel De Ideeën, daaronder zit het niveau van de ziel en het laagste niveau is het niveau van de materiële werkelijkheid. Het Ene is enkelvoudig en wordt ook wel Het Goede of Het Schone genoemd. Vanuit dit hoogste niveau emaneren (vloeien voort) de lagere niveaus. Het Neoplatonisme wordt over het algemeen als een religieuze filosofie beschouwd waarbij het Ene begrepen kan worden als de Godheid.²⁷

Het Ene/de Godheid is de bron van de hele wereld en is niet te bevatten/observeren want op het niveau van Het Ene kan men alleen Het Ene zijn. De Nous is de intelligentie die als eerste emanert uit Het Ene. Deze intelligentie omvat de Ideeën, een concept dat al was bedacht door Plato. Ideeën zijn abstracte, volmaakte waarheden en alles wat onder het niveau van deze Ideeën ligt is afgeleid van deze Ideeën, minder volmaakte kopieën als het ware. Vanuit dit opzicht kan men Het Ene ook zien als de meest abstracte, meest volmaakte waarheid, waar de Ideeën op hun beurt weer minder volmaakte kopieën van zijn. Onder de Nous ligt het niveau van de ziel. Deze

²⁵ Yates, *De Geheugenkunst*, 148.

²⁶ "Neoplatonism," Internet Encyclopedia of Philosophy" <http://www.iep.utm.edu/neoplato/>

²⁷ "Neoplatonism" <http://www.iep.utm.edu/neoplato/>.

ziel staat tussen de Nous en de fysieke wereld in en kan daardoor twee kanten opgaan; als de wereldse ziel behoort het tot de Nous, maar tegelijkertijd vertegenwoordigt deze ziel ook alle individuele menselijke zielen. Deze menselijke zielen kunnen ook proberen tot de wereld van de Ideeën te komen, maar kunnen tegelijkertijd in de fysieke werkelijkheid terechtkomen. Deze fysieke werkelijkheid is het laagste niveau en bestaat uit de wereld die wij direct met onze zintuigen kunnen waarnemen. Doordat dit niveau het verst van Het Ene afligt is dit niveau in vergelijking met de andere niveaus het minst perfect.²⁸

De Neoplatonisten geloofden dat de mens zich weer kon verenigen met het Ene. Om weer tot het Ene te geraken moesten verschillende stadia doorlopen worden, waarbij de mens zich vrij moest maken van de zintuiglijke wereld en in de verschillende zijnsferen verschillende vormen van morele excellentie moest nastreven.

Onder invloed van onder andere het Neoplatonisme gelooft ook Camillo dat de wereld is opgebouwd uit verschillende zijnsferen/werelden: namelijk de drie werelden van de kabbalisten met de bovenhemelse wereld van Sefiroth of goddelijke emanaties; de middelste hemelse wereld van de sterren en de onder hemelse of elementen-wereld. Camillo's indeling wijkt wel af van Plotinus' metafysica, vandaar ook dat ik in deze scriptie telkens de Ideeën als hoogste streven hanteer en niet het Ene. Ook volgens Camillo's wereldbeeld kan men tot de hoogste sfeer geraken en wel door zijn theater te bezoeken en de structuur van zijn theater te volgen zoals hij deze voor ogen had. Omdat de hoogste van de universele maten in zijn theater, de Ideeën oftewel de Sefiroth, onze kennis volgens Camillo te boven gaan, plaatst hij niet deze maar de zeven planeten op de eerste rang van zijn theater.²⁹

DE ZEVEN FASES VAN DE SCHEPPING

Volgens Camillo staan de planeten dicht bij ons en kunnen we hun beelden beter als geheugenbeelden vasthouden omdat ze opvallend van elkaar verschillen. Daarmee moeten de beelden en tekens van de planeten die op de eerste rang zijn geplaatst niet als eindpunt worden begrepen, maar eveneens als symbolen van de zeven hemelse maten. "Als hun samenhang eenmaal is begrepen en hun beelden en kenmerken in het geheugen zijn geprent, kunnen we in onze geest vanuit de middelste hemelse wereld twee kanten op; omhoog naar de bovenhemelse wereld van de Ideeën, de Sefiroth en de engelen, waarbij we Salomo's Tempel binnengaan; of omlaag tot in de onder hemelse wereld en elementaire wereld".³⁰

De zeven rangen in Camillo's theater vormen samen een weergave van de manier waarop het

²⁸ "Neoplatonism" <http://www.iep.utm.edu/neoplato/>.

²⁹ Yates, *De Geheugenkunst*, 149.

³⁰ Yates, *De Geheugenkunst*, 149.

(ook hierin is een overeenkomst met het Neoplatonisme te zien, namelijk de geest die ook hier als schakel functioneert tussen de wereld van de Ideeën en de elementaire wereld).

universum zich vanuit de Eerste Oorzaken door de verschillende stadia van de schepping uitbreidt. Wanneer men de samenhang van één rang begrijpt, kan men naar de volgende rang totdat men de hoogste rang heeft behaald, en daarmee ook de hoogst haalbare kennis. Zoals Yates stelt, tracht Camillo door middel van deze ordening de eeuwige waarheid weer te geven; “het universum wordt erin onthouden door alle delen ervan op een organische manier aan de aan hen ten grondslag liggende eeuwige ordening te koppelen”.³¹

SAMENVOEGING VAN DE GODDELIJKE GEEST EN DE MNEMOTECHNIEK

Een belangrijke gedachtegang achter Camillo's theater is het idee dat de menselijke geest een rechtstreekse weerspiegeling is van de Goddelijke geest. Volgens Yates citeert Camillo in zijn traktaat meerdere malen een uitspraak die wordt gedaan in de twaalfde verhandeling van de *Corpus Hermeticum*, die deze stelling ondersteunt, namelijk: “The intellect is drawn from the very substance of God. In men this intellect is God; and so some men are gods and their humanity is near to the divinity”.³² Dankzij het geloof in deze goddelijkheid van de mens, beweert Camillo in staat te zijn het universum in zijn geheugen te prenten door er van boven af, als ware hij God, vanuit de eerste oorzaken op neer te kijken. Ook in deze gedachtegang is de invloed van het Neoplatonisme op *Het Geheugentheater* van Camillo duidelijk terug te vinden. Echter, worden in Camillo's theater zijn geloof in de goddelijkheid van de wereld en de mnemotechniek samengevoegd.

Zijn theater is een systeem van geheugenplaatsen, hoewel, om met Camillo's woorden te spreken: “van een ‘verheven en onvergelykbare’ orde; het vervult de taak van een klassiek geheugensysteem voor redenaars door ‘de dingen, woorden en kunsten die aan het systeem worden toevertrouwd te bewaren’”.³³ Echter, waar klassieke redenaars delen van hun redevoeringen die ze wilden onthouden toevertrouwden aan ‘vergankelijke plaatsen’, de in het geheugen geprente plaatsen van een gebouw, wijst Camillo de kennis toe aan ‘eeuwige plaatsen’; de Ideeën.

Omdat Camillo, zoals ik hierboven stel, gelooft in de goddelijkheid van de menselijke geest, beweert hij dat de mens hierdoor, net als God, in staat is om het universum in het geheugen te kunnen weerspiegelen door er van boven af, als ware hij God, vanuit de Eerste Oorzaken op neer te kijken. In deze context, stelt Yates, krijgt de relatie tussen de mens, de microkosmos en de wereld, de macrokosmos, een nieuwe betekenis, want, aldus Yates: “De microkosmos kan de macrokosmos volledig begrijpen en volledig binnen zijn goddelijke

³¹ Yates, *De Geheugenkunst*, 148.

³² Frances A. Yates, *The Art of Memory* (Londen: Routledge, 1966), 147.

³³ Yates, *De Geheugenkunst*, 154.

geheugen vasthouden.”³⁴ De toepassing van de klassieke geheugenkunst in Camillo’s theater wordt hierdoor voor een breder doel ingezet dan oorspronkelijk de bedoeling was van deze kunst: van een eenvoudige geheugentraining is deze klassieke kunst getransformeerd tot een kunst die het de mens mogelijk maakt om alle kennis ter wereld te bezitten en in het geheugen te prenten.

AFFECTIEVE BEELDEN EN TALISMANNEN

Een laatste belangrijk onderdeel van *Het Geheugentheater* van Camillo is zijn gebruik van beelden. In zijn theater worden de geheugenplaatsen gevormd door poorten en hebben de negenenveertig afbeeldingen in zijn theater de functie van geheugenbeeld. Camillo’s afbeeldingen symboliseren op iedere rang een wisselende betekenis en het begrip van deze afbeeldingen verschaft toegang tot de hoogst haalbare kennis. Daarmee zijn deze afbeeldingen volgens Yates van fundamenteel belang voor de werking van *Het Geheugentheater* van Camillo.

De fundamentele beelden in Camillo’s theater zijn die van de planetaire goden. Een goed geheugenbeeld moet voldoen aan affectieve en emotionele aantrekkingskracht. Yates stelt dat de beelden van de planetaire goden aan deze regels voldoen, ze drukken bijvoorbeeld de kalmte van Jupiter uit, of de boosheid van Mars en de liefde van Venus. Vanuit deze planetaire bronnen lopen vervolgens verschillende emotionele stromingen door de zevenvoudige afdelingen van het theater en vervullen daarbij de taak van een emotionele prikkeling van het geheugen die in de klassieke geheugenkunst werd aanbevolen, maar vervullen, en wederom verhoudt een klassiek principe van de geheugenkunst zich in Camillo’s theater hiermee tot de aard en samenhang der dingen, die op een organische manier, in samenhang met de oorzaken.³⁵

Om Camillo’s artificiële geheugensysteem te begrijpen, moet men ook de typische Renaissancistische voorkeur voor visuele representaties, boven kennis gecommuniceerd door woorden, in gedachten houden. Over afbeeldingen, gevangen in een hiëroglief of een embleem werd namelijk gedacht dat zij een realiteit konden signifieren die door woorden niet gerepresenteerd kan worden. “The hieroglyph went beyond the written word to an eternal meaning”.³⁶ Hoewel het misschien tegenstrijdig mag lijken dat Camillo enerzijds alle kennis ter wereld toegankelijk tracht te maken en deze kennis anderzijds kennis codeert, is de keuze voor deze manier van kennisoverdracht te verklaren vanuit het geloof in de werking van deze

³⁴ Yates, *De Geheugenkunst*, 158.

³⁵ Yates, *The Art of Memory*, 144.

³⁶ Douglas Radcliff-Umstead, “Giulio Camillo’s emblems of memory,” *Yale French Studies* 47 (1972): 48.

emblematische afbeeldingen.

FICINO'S MAGIE

Camillo's theater is beïnvloed door uiteenlopende stromingen die door de Renaissance lopen. Naast onder andere het hermetisme en het kabbalisme wordt ook de zogenoemde Spiritusmagie van Marcilio Ficino in zijn theater toegepast. Hoe moet de werking van deze magie begrepen worden binnen een geheugensysteem dat op de klassieke manier van plaatsen en beelden gebruik maakt? Volgens Yates schuilt het geheim hiervan in het feit dat de geheugenbeelden werden beschouwd als zogenaamde innerlijke talismannen. Een talisman is, zo beschrijft Yates, een voorwerp voorzien van een ingegraveerde voorstelling, die verondersteld werd magisch te zijn geworden of een magische uitwerking te hebben doordat ze in overeenstemming met bepaalde magische regels was vervaardigd. Ficino's magische praktijken waren volgens Yates rechtstreeks gericht op het bereiken van een dusdanige gesteldheid van de verbeelding dat ze in staat zou zijn hemelse invloeden te ontvangen.³⁷ "Zijn talismanachtige beelden waren bedoeld om innerlijk, in de verbeelding van hun gebruiker, vastgehouden te worden. "Ficino beschrijft bijvoorbeeld hoe een aan de astraal georiënteerde mythologie ontleend beeld op een innerlijke manier zo krachtig in je geest kon worden geprent dat wanneer je met dit 'stempel' op je verbeelding naar buiten trad, in de wereld van de uiterlijke verschijnselen, deze één werden door de kracht van het innerlijke beeld dat was onttrokken aan de hogere wereld".³⁸

Volgens Yates ligt het geheim van de werking van Camillo's theater in zijn veronderstelling dat de fundamentele planetaire beelden talismannen te zijn en dat de van hen uitgaande astrale macht verondersteld wordt door de ondergeschikte beelden heen te lopen – een Jupiter-macht zou dan bijvoorbeeld door alle beelden in de Jupiter-serie heenlopen. Volgens Yates zou op deze manier het op kosmische grondslag functionerende geheugen niet alleen kracht uit de kosmos het geheugen binnentrekken, maar het geheugen ook één maken. Alle details van de in het geheugen weerspiegelde waarneembare wereld zouden dan namelijk binnen het geheugen organisch worden verenigd, omdat ze onder de hogere hemelse beelden, de beelden van hun 'oorzaken', zouden ressorteren en zo één konden worden.³⁹

Mijns inziens betreft Yates in haar interpretatie van de werking van *Het Geheugentheater* van Camillo het Neoplatonistische element van emanatie niet voldoende waarbij de mens namelijk meerdere stadia moet doorlopen om zich uiteindelijk te kunnen verenigen met de hoogste sfeer. Voor deze hereniging is onder andere een mystieke beleving nodig die ook zeker gezocht kan worden in de kracht van de afbeeldingen, maar er zijn mijns inziens meerdere

³⁷ Yates, *De Geheugenkunst*, 164.

³⁸ Yates, *De Geheugenkunst*, 164.

³⁹ Yates, *De Geheugenkunst*, 165.

stappen nodig om tot de hoogste sfeer te komen. Mijns inziens is Yates' uitleg over de werking van Camillo's theater iets te kort door de bocht. Echter, tracht ik met deze scriptie niet tot de essentie van de werking van Camillo's theater te komen en ben ik met deze laatste alinea aan het einde gekomen van mijn bespreking van *Het Geheugentheater* van Camillo.

§1.4 CAMILLO'S GEHEUGENTHEATER EN HET GEHEUGEN: EEN CONCLUSIE

In bovenstaande paragrafen is aan de hand van Yates' onderzoek uiteengezet hoe *Het Geheugentheater* van Camillo eruit moet hebben gezien. Het theater was een houten gebouw groot genoeg om er twee mensen tegelijkertijd in te laten. Vanaf het podium keek de toeschouwer richting het auditorium en zag daar zeven rijen maal zeven kolommen voor zich opdoemen. Op de punten waar deze rijen en kolommen elkaar kruisten, plaatste Camillo negenenveertig afbeeldingen. Samen vormden deze onderdelen een weergave van de opbouw van de kosmos. Camillo's idee van de kosmische structuur hangt samen met religieuze overtuigingen; God heeft het gehele universum met al zijn onderdelen gecreëerd en ook het menselijk intellect stamt af van God. Dankzij het geloof in de goddelijkheid van de mens, beweert Camillo in staat te zijn het universum in zijn geheugen te prenten door er van boven af, als ware hij God, vanuit de eerste oorzaken op neer te kijken.

Camillo gelooft ook dat ware kennis over de kosmos zich in de bovenhemelse wereld van de Sefiroth bevindt. Ooit heeft de menselijke ziel deze kennis ook bezeten, maar op het moment dat deze ziel zich tijdens de geboorte in een materieel lichaam nestelde, raakte de mens verwijderd van deze kennis, maar raakte de kennis niet kwijt. De menselijke ziel kan zich deze kennis echter niet meer herinneren omdat ze wordt afgeleid door de zintuiglijke wereld. Camillo verwijst naar deze 'verstopte' kennis op het moment dat hij aan Viglius tracht uit te leggen hoe het theater werkt. Camillo spreekt dan namelijk over het theater als iets dat alles representeert wat de ziel kan waarnemen en wat tegelijkertijd verstopt ligt in deze ziel. "Camillo spoke of it as representing all that the mind can conceive and all that is hidden in the soul".⁴⁰ Yates heeft over dit punt het volgende geschreven: "When man's mind falls into the body he does not lose this divinity of his mind and he can recover his full divine nature".⁴¹ Om zich deze kennis te herinneren moet de mens terugkeren naar de wereld van de Ideeën, waar zich de waarheid met betrekking tot de kosmos bevindt. Wat kan ik uit mijn analyse van *Het Geheugentheater* concluderen met betrekking tot de opvatting over het geheugen die uit dit theater spreekt?

Ten eerste spreekt uit Camillo's theater de opvatting dat er maar één plek is waar men ware kennis vandaan kan halen; de bovenhemelse wereld van de Sefiroth. Deze plaats geldt als autoriteit wat betreft ware kennis. Deze wereld is hierdoor te vergelijken met een

⁴⁰ Yates, *The Art of Memory*, 158.

⁴¹ Yates, *The Art of Memory*, 146.

allesomvattend en objectief geheugen. Mijn typering als objectief geheugen komt voort uit Camillo's geloof dat alleen deze wereld toegang geeft tot de feitelijke waarheid over het zijn van de wereld. Verder spreekt uit Camillo's theater de opvatting dat dit geheugen absoluut, eeuwig en onveranderlijk is en daarmee is de kennis die uit dit geheugen komt te allen tijde betrouwbaar.

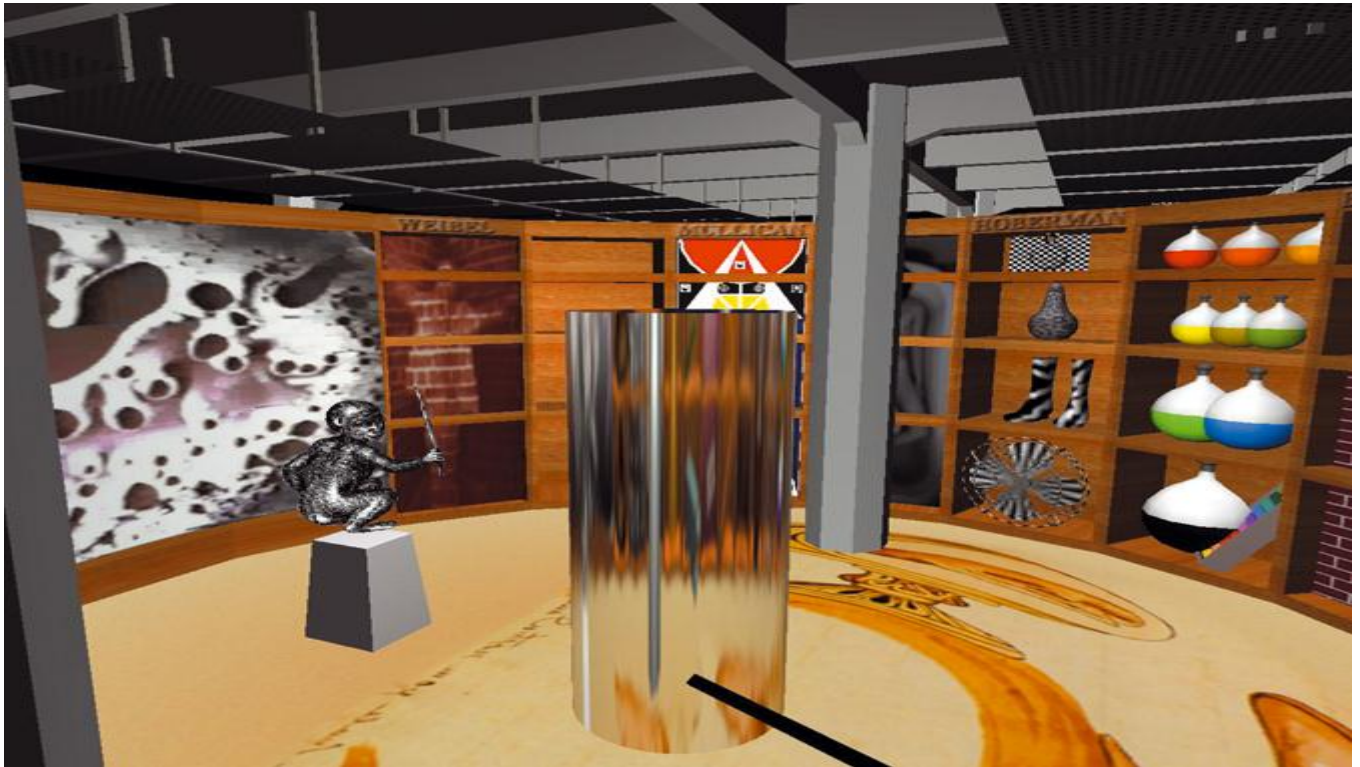
De menselijke geest is een afgeleide van de goddelijke geest en streeft naar een vereenzelviging met deze goddelijke geest. Om tot een vereniging met deze geest te komen moet de menselijke ziel vanuit de middelste wereld naar de bovenhemelse wereld 'oversteken'. Tegelijkertijd kan deze ziel ook afdalen tot de fysieke wereld en zich verliezen in zintuiglijkheid. Een dergelijk bestaan wordt afgedaan als een vals bestaan, waarin men leeft in een schijnwereld. Door de verering van de bovenhemelse wereld van de Sefiroth, die zo duidelijk spreekt uit Camillo's theater, zie ik deze wereld en het geheugen dat hieruit spreekt, als het streven van de mens uit de Renaissance. Daarom zie ik ook deze opvatting over het geheugen als representatief voor de Renaissance en neem ik deze mee in mijn vergelijking met de drie andere werken.

Hoe valt deze opvatting over het geheugen te plaatsen in de historische periode van de Renaissance? Hoewel ik hier in hoofdstuk vijf veel uitgebreider op in ga, wil ik in ieder geval stellen dat veel elementen uit Camillo's theater overeenkomen met algemene opvattingen uit de Renaissance. Een voorbeeld hiervan is het idee dat de menselijke geest goddelijk is geworden.

In de Middeleeuwen is deze religieuze factor ook al aanwezig binnen de geheugenkunst, maar in die periode is de gedachte dat het geheugen van de mens goddelijk is nog niet aanwezig. Het geheugen is tijdens de Middeleeuwen enkel een opslagplaats van religieuze kennis waarbij de geheugenkunst als techniek dient om deze kennis in het geheugen op te slaan. De Middeleeuwse geheugenbeelden vertonen daarom voornamelijk gelijkenissen met de kennis die ze over willen brengen. Camillo reageert met zijn geheugentheater tegen deze oncreatieve en mechanische toepassingen van de geheugenkunst en probeert met zijn geheugenbeelden het geheugen en verbeelding van de mens juist te stimuleren.

HOOFDSTUK 2 AGNES HEGEDÜS - MEMORY THEATER VR (1997)

“Agnes Hegedüs shows us how art, in alliance with databases, can enrich our own memories through associative combinations of stored image and sound documents”.⁴²



Memory Theater VR is een virtuele installatie die in 1997 werd gemaakt door de Hongaarse kunstenaar Agnes Hegedüs. Sinds de jaren '90 ontwikkelt Hegedüs interactieve installaties die, vaak door het gebruik van spelelementen of het adapteren van historische modellen, de fundamentele aspecten van perceptie en virtuele realiteit thematiseren. Met *Memory Theater VR* neemt Hegedüs in navolging van Giulio Camillo het historisch concept van *Het Geheugentheater* over, maar breidt ze de toepassing van dit theater uit met behulp van virtuele realiteit.

§2.1 MEMORY THEATER VR: EEN BESCHRIJVING

Memory Theater VR is een voorbeeld van een virtueel museum. Een beschrijving van deze

⁴² Oliver Grau, *Virtual Art: from Illusion to Immersion*, vertaald door Gloria Custance (Cambridge: MIT Press, 2003), 234.

installatie kan het best gegeven worden door de drie verschillende, maar onderling sterk verbonden ruimtelijke vormen, namelijk de echte, de surrogaat en de virtuele ruimte, te beschrijven.

DE ECHTE RUIMTE

De installatie is symmetrisch gebouwd rondom twee zuilen in het ZKM Media Museum in Karlsruhe, Duitsland. De buitenkant van de installatie bestaat uit een negen meter lange cilindrische muur opgebouwd uit rechthoekige panelen die lijken op de coulissen van een theater.⁴³ De ingang van de installatie is een opening in deze muur waarboven in neon letters *Memory Theater VR* staat geschreven. In het boek *Women, Art and Technology* (2003) legt uit dat Memory Theater verwijst naar de identiteit van de ruimte en dat VR de titel is van het werk.⁴⁴ Ondanks deze onderscheiding hanteert Hegedüs de naam *Memory Theater VR* in zijn volledigheid wanneer ze naar deze installatie verwijst en in navolging van Hegedüs doe ik dit ook wanneer ik over deze installatie spreek.

De binnenkant van de echte ruimte is beschilderd met zwart-wit beelden die zijn afgeleid van bekende expressionistische films zoals *The Cabinet of Dr. Caligari*. Verder bevindt zich in deze ruimte, tegenover de ingang, een groot gewelfd scherm dat is vastgemaakt aan de muur. De ruimte heeft geen plafond waardoor de bezoeker tijdens zijn/haar bezoek telkens wordt geconfronteerd met het 'echte' museum. Ook de zuilen die zich in deze ruimte bevinden horen bij het ZKM Media Museum. Verder staat er tussen het projectiescherm en de zuilen een wit voetstuk en tussen dit voetstuk en de ingang bevindt zich de surrogaat ruimte.⁴⁵

DE SURROGAAT RUIMTE

De surrogaat ruimte bestaat uit een volledig gedetailleerd en transparant plexiglas schaalmodel van de echte installatie: dit model bezit bijvoorbeeld ook de cilindrische muur, het projectiescherm en het witte voetstuk. In dit model bevindt zich de gebruikersinterface. Het is de bedoeling dat de bezoeker zijn hand in dit schaalmodel steekt en de interface in zijn hand houdt: de interface is namelijk een handapparaat en bevat een 3D-positie 'tracking device'. Met dit apparaat kan de bezoeker de binnen- en buitenkant van het model verkennen en tegelijkertijd controleert dit systeem, net als een virtuele camera, de computer gegenereerde virtuele omgevingen die worden geprojecteerd op het scherm in de echte installatieruimte.⁴⁶

⁴³ Agnes Hegedüs, "My Autobiographical Media History: Metaphors of Interaction, Communication, and Body Using Electronic Media," in *Women, Art and Technology*, ed. Judy Malloy (Cambridge: The MIT Press, 2003), 268.

⁴⁴ Hegedüs, "My Autobiographical Media History," 268.

⁴⁵ Hegedüs, "My Autobiographical Media History," 268.

⁴⁶ Hegedüs, "My Autobiographical Media History," 268.

DE VIRTUELE RUIMTE

Dit is de computergegenerateerde ruimte die wordt geprojecteerd op het scherm in de echte installatieruimte. In *Memory Theater VR* kan de bezoeker kiezen uit vier verschillende virtuele werelden. Door het gebruik van de interface is het voor de bezoeker mogelijk om door een van deze vier virtuele ruimten te navigeren. De virtuele werelden zijn replica's van de vorm en verschijning van de echte installatieruimte. In deze ruimten bevinden zich ook de twee zuilen, het witte voetstuk en het projectiescherm, allen optisch gerepresenteerd op schaal 1 op 1 in relatie tot de echte ruimte. Wanneer de bezoeker in de virtuele ruimte opkijkt, zal hij of zij ook in de virtuele ruimte een representatie, van schaal één op één, zien van het plafond van het Media Museum waarin de installatie zich bevindt.⁴⁷

Het gebruik van de interface in relatie tot het plexiglas model geeft de bezoekers een aantal mogelijkheden waardoor zij door de virtuele ruimtes kunnen navigeren. Ten eerste kunnen zij, door de interface boven het model te houden, uit een menu kiezen dat de bezoeker toestaat één van de vier virtuele werelden te kiezen. Ten tweede kunnen zij, door de interface binnen het schaalmodel te bewegen, de binnenkant van de virtuele werelden onderzoeken. Ten derde biedt het verplaatsen van de interface rond de buitenmuur van het schaalmodel de bezoeker de mogelijkheid om een deconstructie te zien van de manier waarop de omringende buitenmuur van de installatie is opgebouwd.⁴⁸

In *Memory Theater VR* heeft de bezoeker, zoals eerder beschreven staat, de mogelijkheid om vier verschillende virtuele werelden te bezoeken. Deze werelden worden zichtbaar zodra de interface boven het schaalmodel wordt gehouden. Het virtuele plafond wordt dan door de vier segmenten van een kompas verdeeld: Noord, Oost, Zuid en West. De keuze voor één van deze vier segmenten maakt de bezoeker door de interface in één van de vier delen te bewegen. Op ieder moment tijdens zijn/haar bezoek kan de bezoeker naar een andere virtuele ruimte verplaatsen door de interface boven het model te houden en één van de vier andere segmenten te kiezen. De inhoud van deze virtuele werelden is verschillend.⁴⁹ In het boek *Women, Art and Technology* (2003) geeft Hegedüs in het door haar geschreven hoofdstuk 'My Autobiographical Media History: Metaphors of Interaction, Communication, and Body Using Electronic Media' wel een toelichting op de werelden Zuid en Oost, maar ontbreken de beschrijvingen van Noord en West. Vandaar dat deze beschrijvingen ook in deze scriptie ontbreken.

VIRTUELE WERELD - ZUID

De virtuele wereld 'Zuid' is een virtueel museum over de vroege periode van VR. In deze ruimte

⁴⁷ Hegedüs, "My Autobiographical Media History," 269.

⁴⁸ Hegedüs, "My Autobiographical Media History," 269.

⁴⁹ Hegedüs, "My Autobiographical Media History," 269.

wordt op het virtuele projectiescherm een film getoond waarop Jim Clark (de oprichter van Silicon Graphics, een bedrijf dat in 1981 door hem werd opgericht en dat hard- en software ontwikkelt) de 'head-mounted display' van Ivan Sutherland gebruikt. De 'head-mounted display' is een apparaat dat wordt gedragen op het hoofd (als een helm) of als een bril waarbij het apparaat enkel de ogen bedekt. In het apparaat zit een afspeelfunctie die computer gegenereerde beelden laat zien, beelden uit de werkelijke wereld of een combinatie van beiden.⁵⁰

Op het voetstuk staat in deze wereld het 3-D logo van de eerste Internetbrowser van Mark Andreessen (softwareontwerper). Op de binnenkant van de muur worden typische beelden en landschappen uit een militaire vlucht simulator weergegeven. Verder wordt het interieur van deze wereld gevuld door een reproductie van het 3D wire-frame model van het laboratorium van Scott Fisher, een technoloog die zich heeft gespecialiseerd in Virtual Reality, bij de NASA (The National Aeronautics and Space Administration). Een wire-frame model is een visuele voorstelling van een driedimensionaal object en wordt gebruikt in 3D computer-graphics. Het gebruik van een dergelijk model maakt het mogelijk om de onderliggende structuur van een 3D-model weer te geven.⁵¹

VIRTUELE WERELD - OOST

Oost noemt Hegedüs de plaats van verbeelding en fantasie. Dankzij de optische indeling die in deze ruimte wordt toegepast ontstaat er een perspectief alsof je vanuit de ogen van een kind kijkt zoals in Tamas Waltzky's *The Garden*. Ook komen in deze ruimte verwijzingen naar *Alice in Wonderland* en *the Wizard of Oz* naar voren. Deze ruimte thematiseert vormen van optische manipulatie. Deze films maken namelijk allemaal gebruik van bepaalde vormen van optische vervorming waardoor de perceptie van de toeschouwer wordt gemanipuleerd. Ook in VR wordt er gespeeld met de waarneming van de participant/toeschouwer. Hegedüs benadrukt in segment Oost naar eigen zeggen dan ook de optische illusies in films als onderdeel van het verleden van VR.⁵²

Tijdens een bezoek aan *Memory Theater VR* wordt de bezoeker, aldus Hegedüs, geconfronteerd met verschillende referenties uit de geschiedenis van VR. De uiteenlopende aspecten uit dit verleden worden in de virtuele ruimtes bijeengebracht en het is de bedoeling dat de bezoeker verbanden legt tussen de verschillende objecten, beelden en filmpjes die in de verschillende virtuele werelden worden gepresenteerd. Niet alleen vormen de vier virtuele werelden hiermee samen een idiosyncratische geschiedenis van VR, waarin een breed spectrum aan VR technieken

⁵⁰ Hegedüs, "My Autobiographical Media History," 270.

⁵¹ Hegedüs, "My Autobiographical Media History," 270.

⁵² Hegedüs, "My Autobiographical Media History", 270.

zoals representatie, reconstructie en herbelichaming aan bod komt, maar wordt door het bestaan van de verschillende thematische werelden tegelijkertijd het bestaan van VR in een bredere context geplaatst.⁵³

§2.2 MEMORY THEATER VR - DOEL EN WERKING

INTERACTIVITEIT

Net als in Camillo's Geheugentheater biedt Hegedüs de bezoeker toegang tot een veelheid aan kennis en ervaringen en nodigt ze de bezoeker uit deze kennis tot zich te nemen door een relatie aan te gaan met deze filmpjes, beelden en objecten, ze onderling met elkaar te verbinden en er doorheen te browsen. Hoewel Hegedüs' installatie deze informatie tot op zekere hoogte inkadert (de vier thematische werelden), is het uiteindelijk aan de bezoeker om een narratief/structuur te creëren waarbinnen deze informatie een plaats vindt. Het is dan ook de bezoeker die *Memory Theater VR* als het ware vervolmaakt omdat iedere bezoeker hierdoor zijn eigen VR geschiedenis vormt met de informatie die Hegedüs over VR biedt.

Dankzij de hierboven beschreven structuur beschouw ik *Memory Theater VR* als een interactief werk; de toeschouwer krijgt in deze installatie een actieve rol toebedeeld waarin hij/zij moet leren interacteren met de virtuele omgeving om het werk in zekere mate te vervolmaken.⁵⁴ Echter, stel ik net als Tiffany Holmes, universitair hoofddocent aan the School of the Art Institute in Chicago, in haar artikel 'Rendering the Viewer Conscious: interactivity and dynamic seeing' dat het meest betrokken element aan interactieve werken niet zozeer de daadwerkelijke actie of handeling is die wordt uitgevoerd door de bezoeker/participant, maar eerder het proces waarin de participant zichzelf actief leert te sturen door het werk. De ervaring in een interactief kunstwerk bestaat daarmee uit twee fasen. De eerste fase beslaat het leren beheersen van de interface en de tweede fase bestaat uit het ontdekken van de inhoud die de kunstenaar in het werk heeft gestopt.⁵⁵ Ook in *Memory Theater VR* is er mijns inziens sprake van deze fasering waarbij de participant zichzelf eerst leert te sturen door de installatie om vervolgens de inhoud van het werk te ontdekken.

Wanneer de bezoeker door heeft hoe de installatie bestuurd moet worden, begint in het geval van *Memory Theater VR* een reis door een geschiedenis van VR. De bezoeker beweegt zich met behulp van de interface door de installatie en bezoekt de verschillende virtuele werelden in willekeurige volgorde. De ruimtes die de bezoeker bezoekt, corresponderen met kennis uit een bepaalde periode of thematiek uit de geschiedenis van VR. Door deze periodes in een

⁵³ Hegedüs, "My Autobiographical Media History", 270.

⁵⁴ Tiffany Holmes, "Rendering the Viewer Conscious: interactivity and dynamic seeing," in *Art, Technology, Consciousness*, ed. Roy Ascott (Bristol: Intellect Books, 2000), 89.

⁵⁵ Holmes, "Rendering the Viewer Conscious," 90.

willekeurige volgorde achter elkaar te bezoeken stelt de bezoeker als het ware zijn eigen geschiedenis van VR samen. Deze geschiedenis wordt nog persoonlijker doordat Hegedüs de bezoeker stimuleert zelf verbanden te leggen tussen de verschillende werelden en tussen de objecten en beelden in één wereld. Deze persoonlijke betekenisgeving wordt vooral gestimuleerd doordat Hegedüs zelf geen informatie geeft bij de beelden, filmpjes en andere informatie die ze presenteert.

VIRTUELE REALITEIT

Hegedüs neemt zoals gezegd met *Memory Theater VR* het historisch concept van *Het Geheugentheater* over, maar breidt de toepassing van dit theater uit met behulp van virtuele realiteit. In deze scriptie hanteer ik de definitie van Virtuele Realiteit die Gabriella Giannachi in haar boek *Virtual Theatres: an introduction* hanteert en zoals die oorspronkelijk door Linda Jacobson en Steve Tice is gedefinieerd in het artikel 'VR in visualization, animation, and entertainment' (1992). Zij stellen dat virtuele realiteit verwijst naar "technologies or environments that provide realistic cues to some or all the senses, sufficient to engender in the participant a willing suspension of disbelief".⁵⁶

Hoewel VR verschillende verschijningsvormen kan aannemen is de meest bekende variant de immersieve vorm, waarbij het voor de participant voelt alsof hij/zij zich in een grafische of virtuele wereld bevindt. Een tweede vorm die VR kan aannemen wordt vaak beschreven als 'third-person VR', waarbij de participant zichzelf in de virtuele wereld waarneemt en bestuurt. De derde en laatste vorm waarin er sprake kan zijn van virtuele realiteit is door middel van een desktop VR. Binnen deze vorm wordt een 3D-wereld bekeken op een scherm, waarbij de participant door de virtuele wereld navigeert door gebruik te maken van fysieke controlemiddelen, zoals een joystick die in verbinding staat of uitgerust is met speciale 3D data-input services.⁵⁷ Van deze laatste vorm is mijns inziens sprake in *Memory Theater VR*.

Over het algemeen geven 3D-werelden de bezoeker de illusie dat zij zich in een eindeloze ruimte bevinden.⁵⁸ In *Memory Theater VR* 'verliest' de toeschouwer zich echter niet in deze illusionaire wereld. Doordat in de virtuele werelden telkens wordt verwezen naar de 'echte' wereld, door bijvoorbeeld de pilaren en het plafond uit het museum over te nemen in de virtuele wereld, wordt de bezoeker continu herinnerd aan de ruimte waarin hij/zij zich daadwerkelijk bevindt. Dankzij deze constructie wordt *Memory Theater VR* een experiment met creatieve, actieve immersie waarbij de bezoeker wordt gedwongen om actief verbanden te leggen tussen de verschillende beelden. Deze manier van kennis construeren, gebaseerd op persoonlijke

⁵⁶ Gabriella Giannachi, *Virtual Theatres: an introduction* (Londen: Routledge, 2004), 9.

⁵⁷ Giannachi, *Virtual Theatres: an introduction*, 9.

⁵⁸ Peter Matussek, "De Renaissance van het Geheugentheater" http://www.peter-matussek.de/Pub/A_38_dutch.pdf

associaties en daarmee niet geheel waarheidsgetrouw, is wel een speelse manier om leerprocessen te onderzoeken. Om deze beschrijving met de woorden van Grau kracht bij te zetten, sluit ik deze paragraaf af met het volgende citaat: “[Memory Theater VR] encourages rapid combinatory interaction between the associative fields of images and promotes playful exploration of epistemological processes”.⁵⁹

§2.3 CAMILLO’S GEHEUGENTHEATER VERSUS HEGEDÜS’ MEMORY THEATER VR: EEN VERGELIJKING

ORDENING VAN INFORMATIE

Zowel Hegedüs’ installatie als Camillo’s theater kennen een specifieke ruimtelijke indeling aan de hand waarvan zij hun informatie hebben ingedeeld. Vanuit de klassieke geheugenkunst beschouwd, moet deze indeling in een bepaalde volgorde gevolgd worden om de informatie die ligt opgeslagen in de juiste volgorde op te halen. Hierin ligt echter een eerste verschil tussen het theater van Camillo en de installatie van Hegedüs.

Ondanks de ruimtelijke indeling wordt de bezoeker van *Memory Theater VR* namelijk niet gedwongen een bepaalde route door de installatie af te leggen waarmee de bezoeker een door Hegedüs vooraf gesteld kennis-/leerdoel moet behalen. In Hegedüs’ installatie creëert iedere bezoeker zijn/haar eigen weg door de installatie (en daarmee door de gepresenteerde informatie) en doordat er van te voren niet is vastgesteld met welke kennis de bezoeker de installatie moet verlaten, kan hij/zij vrij door de installatie bewegen zonder het gevaar dat zijn/haar route ‘fout’ is en essentiële onderdelen mist. Met andere woorden: Hegedüs’ installatie streeft niet een enkel lineair verhaal na. Veel meer dan dat is Hegedüs een schepper van een meerdimensionale ruimte waarbinnen verschillende paden gevolgd kunnen worden met als gevolg dat iedere bezoeker een individuele geschiedenis met betrekking tot VR kan samenstellen. Overigens zal een bezoeker vanzelfsprekend belangrijke onderdelen missen wanneer hij/zij bijvoorbeeld besluit maar drie van de vier werelden te bezoeken, maar ik probeer te beargumenteren dat Hegedüs’ installatie geen dwingend karakter heeft met betrekking tot de kennis die de bezoeker aan *Memory Theater VR* moet overhouden. Camillo’s theater heeft in vergelijking met Hegedüs’ installatie een veel dwingender karakter. Hoewel er meerdere wegen door zijn theater mogelijk zijn, is er maar een route die leidt tot het doel dat Camillo beoogt; het toegankelijk maken van kennis over de aard der dingen. De structuur van Camillo’s theater correspondeert met de structuur/opbouw van het universum. Zijn theater bezit een vaststaand narratief dat zijn bezoeker vanaf de Eerste Oorzaken door de verschillende stadia van de schepping leidt. Wanneer de bezoeker van Camillo’s theater de absolute waarheid

⁵⁹ Grau, *Virtual Art*, 233.

over deze schepping wil bezitten, moet de weg gevolgd worden zoals Camillo deze van te voren heeft vormgegeven, vanaf de eerste tot aan de zevende rang.

Het feit dat Camillo zijn bezoeker meer stuurt dan Hegedüs heeft te maken met de verschillende doelen die beiden makers beogen. De informatie die Camillo met zijn theater toegankelijk probeert te maken overstijgt het individuele geheugen en ligt besloten in de wereld van de Ideeën: een soort allesomvattend geheugen waarin de absolute waarheid over de wereld opgeslagen ligt. De weg hiernaartoe is tegelijkertijd onderdeel van het geheel aan informatie en dus is het van groot belang om de route te nemen zoals Camillo deze in gedachten had. Het kiezen van een andere route leidt onherroepelijk tot het verlies van informatie en geeft een onvolledig en waarschijnlijk zelfs onsamenhangend beeld van de kennis die Camillo met zijn theater toegankelijk probeert te maken.

INFORMATIE IN BEELD

Zojuist heb ik betoogd dat Camillo's theater aanstuurt op het volgen van één enkel narratief en dat zijn theater daarmee op een lineaire structuur aanstuurt. Hegedüs' installatie kent daarentegen een non-lineaire structuur waarin meerdere narratieven mogelijk zijn. Daarmee zijn zowel de vorm als het doel van het ordenen van informatie tussen Camillo's theater en Hegedüs' installatie verschillend. Maar hoe krijgt de informatie zelf vorm binnen Hegedüs' installatie in vergelijking tot Camillo's theater?

Zowel Camillo als Hegedüs werken niet met platte tekst zoals in een boek. Beiden presenteren de kennis die ze willen communiceren in beelden. Hegedüs laat bijvoorbeeld typische objecten uit de geschiedenis van VR zien, maar toont ook films die zich op een bepaalde manier verhouden tot deze geschiedenis. Camillo vervat de kennis die hij aan zijn bezoeker wilt meegeven in symbolische afbeeldingen. Hoewel op het eerste gezicht het beeldende aspect misschien een overeenkomst lijkt, ligt er een groot verschil tussen beide vormen van presentatie.

De beelden en filmpjes die Hegedüs toont in *Memory Theater VR* verhouden zich allen op eigen wijze tot de geschiedenis van VR. Om de precieze betekenis van deze afbeeldingen te weten, moet een individu kennis hebben van deze geschiedenis. Wanneer iemand deze kennis niet bezit, blijft een tweede optie open, namelijk om te raden naar bijvoorbeeld de functie van een bepaald object of de betekenis af te leiden uit de context waarbinnen het object zich bevindt. Doordat Hegedüs nergens in haar installatie informatiebordjes maakt met daarop uitgelegd wat het object is dat de bezoeker ziet en hoe het zich verhoudt tot de geschiedenis van VR, lijkt ze aan te sturen op deze tweede optie en de bezoeker uit te nodigen zelf betekenis toe te kennen aan wat hij/zij ziet.

Camillo's afbeeldingen zijn symbolisch van aard. Een symbool is een teken waarbij er geen natuurlijke relatie bestaat tussen het teken en de betekenis die ermee wordt uitgedrukt. Hoewel

de bezoeker bij Hegedüs niet van al het getoonde de betekenis zal weten, vallen de beelden en de betekenis van deze beelden in tegenstelling tot bij Camillo's afbeeldingen wel samen.

Bij het gebruik van reguliere symbolen valt de betekenis echter snel te achterhalen, omdat iedere cultuur bepaalde symbolen gebruikt waarvan de betekenis algemeen bekend is. Bij Camillo's afbeeldingen is de afstand tussen vorm en betekenis echter nog groter dan in het geval van 'normale' symbolen omdat zijn geheugenbeelden ten eerste geen oorspronkelijke symbolen zijn en ten tweede omdat zijn afbeeldingen geen 'normale' kennis bevatten, maar kennis die verwijst naar een hogere werkelijkheid die überhaupt niet met het lichamelijke oog kan worden waargenomen.

Ondanks Camillo's gecodeerde afbeeldingen is hij alsnog dwingender wat betreft het achterhalen van de betekenis van het beeld dan Hegedüs; zijn afbeeldingen bevatten dan ook een referentie naar niets meer of minder dan de ultieme waarheid en daar kan niet van afgeweken worden.

INTERACTIVITEIT

In mijn analyse van *Memory Theater VR* heb ik deze installatie getypeerd als een interactief werk; de toeschouwer krijgt in deze installatie een actieve rol toebedeeld waarin hij/zij moet leren interacteren met de virtuele omgeving om het werk in zekere mate te vervolmaken. Daarnaast heb ik gesteld dat het meest betrokken element aan interactieve werken niet zozeer de daadwerkelijke actie of handeling is die wordt uitgevoerd door de bezoeker/participant, maar eerder het proces waarin de participant zichzelf actief leert te sturen door het werk. Aan de hand van deze definitie van interactiviteit, met de nadruk op het sturingselement, maak ik nu een vergelijking tussen Camillo's theater en Hegedüs' installatie.

In *Memory Theater VR* heeft de bezoeker de mogelijkheid om vier verschillende virtuele werelden te bezoeken. De bezoeker moet tijdens de eerste ogenblikken van zijn bezoek aan deze installatie uitvinden dat deze werelden zichtbaar worden zodra de gebruikersinterface boven het schaalmodel wordt gehouden. Dit is een voorbeeld van kennis die een bezoeker van *Memory Theater VR* nodig heeft en dus moet uitzoeken om aan de slag te gaan met de inhoud van deze installatie. Wanneer iemand Camillo's theater binnenstapt ziet hij/zij een constructie van zeven rijen maal zeven kolommen met afbeeldingen op de negenenvertig plekken waar deze rijen en kolommen elkaar kruisen. Deze afbeeldingen vormen het inhoudelijke fundament van Camillo's theater waar die in Hegedüs' installatie worden gevormd door beelden, filmpjes en animaties. Voordat ik mijn betoog kan beginnen waarom Camillo's theater al dan niet gekarakteriseerd kan worden als een interactief werk wil ik eerst het volgende essentiële verschil tussen beide installaties nogmaals aanstippen. Hegedüs' installatie volgt geen lineair verhaal, geen vaste geschiedenis van VR die zij aan haar bezoeker wil presenteren. Veel meer dan dat is Hegedüs een

schepper van een meerdimensionale ruimte waarbinnen verschillende paden gevolgd kunnen worden met als gevolg dat iedere bezoeker een persoonlijke geschiedenis met betrekking tot VR kan samenstellen. Camillo's theater kent een veel dwingendere structuur. Hoewel er meerdere paden gevolgd kunnen worden, leidt maar één enkel pad tot het doel dat hij beoogt: het toegankelijk maken van kennis over de aard der dingen. Dit in het achterhoofd houdend stel ik dat wanneer Camillo's doel in deze beschouwing over het al dan niet interactieve karakter van zijn theater wordt meegenomen, er sprake is van een interactief werk. In dat geval moet de bezoeker namelijk uitvinden dat hij/zij de zeven treden van het theater vanaf de onderste tot aan de bovenste rang in hun logische volgorde moet volgen en dat de bezoeker onderweg de afbeeldingen moet decoderen van de rang waar hij/zij zich op dat moment bevindt. Deze informatie is namelijk essentieel om de daaropvolgende rang te ontcijferen. Wanneer je het doel dat Camillo met zijn theater beoogt buiten beschouwing laat, is er weinig tot geen gebruikersinformatie nodig; de bezoeker kan dan kriskras door het theater browsen terwijl hij/zij de afbeeldingen probeert te ontcijferen. Echter, verdwijnt dan de logische structuur waarbinnen Camillo zijn informatie heeft geordend en deze structuur is mijns inziens het fundament van dit theater. Zonder deze structuur is Camillo's theater niet meer wat het beoogt te zijn.

Concluderend stel ik dat in Camillo's theater geen sprake is van interactiviteit. Alleen wanneer het doel dat Camillo met zijn theater beoogt in beschouwing wordt genomen is er mijns inziens sprake van een 'handleiding' die de bezoeker nodig heeft om door het werk te navigeren. Echter, vind ik dit een enorme beperking van de mogelijkheden van de toeschouwer. Vanwege het lineaire verhaal waar Camillo sterk op aanstuurt, bestaat er voor de toeschouwer niet de mogelijkheid om zowel de volledige informatie uit de installatie te halen als tegelijkertijd de optie te bezitten meerdere paden door het werk te volgen. De definitie van interactiviteit die ik hanteer stelt, naast het leren beheersen van de interface als meest betrokken element, namelijk ook dat de toeschouwer het werk in zekere zin moet kunnen vervolmaken en vanwege Camillo's vooropgezette narratief is hier geen sprake van. Al deze argumenten bij elkaar nemend kan Camillo's theater mijns inziens niet als interactief werk gekarakteriseerd worden.

IMMERSIE

Zowel Hegedüs' installatie als Camillo's theater hebben de kennis van de *Ars Memorativa*, opgeslagen in de vorm van een boek, geanimeerd en zodoende 'tot leven gebracht'. Beide makers hebben er hierbij ook voor gekozen om de informatie die ze willen presenteren vorm te geven in beelden. Hegedüs presenteert deze beelden alleen in een virtuele omgeving en Camillo kiest voor een reële ruimte. Mijn volgende vergelijking heeft alles te maken met het verschil in de soorten ruimtes waarbinnen Hegedüs en Camillo hun informatie presenteren en gaat in op de

mate waarin een beschouwing in een virtuele ruimte al dan niet tot actief gedrag van een bezoeker leidt.

In zijn artikel 'De Renaissance van het Geheugentheater' schrijft Peter Matussek, hoogleraar mediaesthetiek aan de universiteit van Siegen, dat "de technische activering van beelden via computeranimatie niet leidt tot beschouwingen, maar [dat dit] integendeel passief wordt waargenomen, in een soort reflex. Het geheugen wordt niet wakker geschud, maar geconditioneerd".⁶⁰ Matussek stelt dat doordat Camillo's theater zich presenteert als een gesloten ruimte de informatie in zijn theater zijn eigen betekenis kan ontstijgen en kan overgaan in een nieuwe betekenis. "Camillo's theater presenteert zich als een gesloten ruimte, en nodigt precies om die reden uit tot een transcendentie".⁶¹ Volgens Matussek geeft 3D visualisatie daarentegen wel de illusie van een eindeloze ruimte die niet meer in contact staat met het hier en nu. De data-reiziger, om met Matusseks woorden te spreken, voelt zich daardoor niet uitgenodigd om een eigen wereld te construeren en daarvoor zijn/haar verbeelding en actieve vermogen aan te spreken.⁶²

Bij *Memory Theater VR* wordt de virtuele ruimte echter wel als een gesloten ruimte gepresenteerd. Ieder van de vier virtuele werelden is qua vorm gelijk aan de 'echte' ruimte van de installatie. Op het moment dat de bezoeker zich in één van de virtuele werelden bevindt, is deze wereld dus begrensd en zijn deze grenzen gelijk aan de grenzen van de echte ruimte. De bezoeker verliest zich hierdoor niet in een eindeloze virtuele wereld. Hoewel de bezoeker van *Memory Theater VR* zich dus in een 3D wereld bevindt, is er tegelijkertijd een omgeving gecreëerd waarbinnen hij/zij gedwongen wordt actief aan de slag te gaan met de informatie die hem/haar geboden wordt. Ook voor virtuele realiteit ligt er dus nog een wereld aan mogelijkheden waarmee het geheugen van een bezoeker actief kan worden gestimuleerd en *Memory Theater VR* is hier een goed voorbeeld van. Met deze laatste vergelijking is de beschrijving van deze installatie tot een einde gekomen. Welke opvatting over het geheugen impliceert de constructie van *Memory Theater VR*?

§2.4 MEMORY THEATER VR EN HET GEHEUGEN: EEN CONCLUSIE

Memory Theater VR heeft, zoals ik heb beargumenteerd, een interactief karakter. De bezoeker krijgt de vrijheid om eerst zelf de besturing van deze installatie te ontdekken, alvorens hij/zij op reis gaat door de geschiedenis van VR, waarbij historische beelden en objecten uit deze geschiedenis aan de bezoeker gepresenteerd worden. Onderweg wordt de bezoeker uitgedaagd om zich actief tot de informatie te verhouden: niet alleen omdat hij/zij zich-/haarzelf een weg

⁶⁰ Peter Matussek, "De Renaissance van het Geheugentheater".

⁶¹ Peter Matussek, "De Renaissance van het Geheugentheater".

⁶² Peter Matussek, "De Renaissance van het Geheugentheater".

moet banen door de werelden vol informatie, maar ook omdat hij/zij gestimuleerd wordt betekenis aan de informatie toe te kennen die de bezoeker op zijn/haar pad tegenkomt.

In *Memory Theater VR* zijn veel mogelijkheden wat betreft de chronologie waarin de verschillende werelden worden bezocht. De volgorde waarin de informatie wordt waargenomen is ook deels van belang in het leggen van verbanden tussen de verschillende werelden dus de vele mogelijkheden in chronologie, zorgen voor nog meer mogelijkheden voor de verbanden die gelegd kunnen worden. Daarbij zullen veel van de associaties die ontstaan van persoonlijke aard zijn: sommige mensen zullen misschien wel betekenis aan objecten toekennen vanuit een associatie met iets uit het eigen leven. Andersom kunnen de verbanden die de bezoeker legt tijdens zijn/haar bezoek aan *Memory Theater VR* in het dagelijks leven ineens binnen schieten omdat iets doet herinneren aan de gedachte die toen werd gevormd.

Vanuit welke kant het ook bekeken wordt, in ieder geval zorgt *Memory Theater VR* ervoor dat de herinneringen die een bezoeker al heeft worden aangesproken, aangepast en zelfs worden verrijkt door een bezoek aan deze installatie. Doordat Hegedüs amper op een bepaalde interpretatie aanstuurt, verlaat iedere bezoeker deze installatie met een andere ervaring en een ander idee over deze geschiedenis. De herinnering die wordt gevormd is daarmee subjectief van aard.

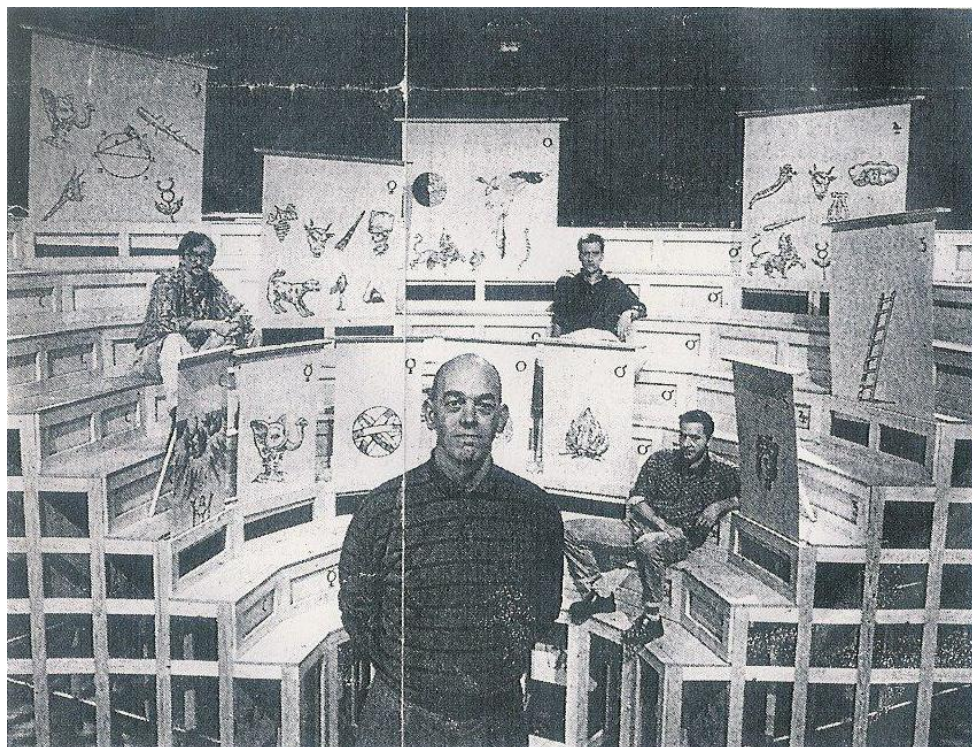
Een aantal belangrijke elementen uit de opvatting over het geheugen die uit *Memory Theater VR* spreekt, zijn nu al voorbij gekomen. Namelijk dat deze installatie de herinneringen van een bezoeker actief aanspreekt door het associatieve vermogen van de bezoeker aan te spreken. Dat met deze actieve benadering van het geheugen de herinneringen die zich al in het geheugen bevinden worden aangepast en uitgebreid (bijvoorbeeld door een bepaalde mate van herkenning tussen objecten thuis en objecten in de installatie, maar ook door kennis die iemand al had van VR en die door deze installatie nog meer leert), en dat nieuwe herinneringen zich door een bezoek aan deze installatie zullen vormen.

Het feit dat iedere bezoeker als het ware een eigen geschiedenis van VR vormt en er dus meerdere narratieven mogelijk zijn, wijst ook op de gedachte dat er geen sprake is van een ultieme waarheid, in dit geval met betrekking tot de geschiedenis van VR, maar breder getrokken met betrekking tot de geschiedenis van wat dan ook. De herinneringen van mensen aan de geschiedenis van WO2 zijn subjectief en daarom is er geen objectieve, collectieve geschiedenis te vormen waarbinnen ieder individu zijn eigen verhaal gerepresenteerd ziet.

Hoe deze opvattingen te passen vallen binnen de opvatting van het geheugen die kenmerkend is voor de huidige maatschappij bespreek ik in hoofdstuk vijf, wanneer ik de drie hedendaagse casestudies samenneem en tegenover Camillo's geheugentheater zet.

HOOFDSTUK 3
RIEKS SWARTE – HET THEATER VAN HET GEHEUGEN (1993)

“ In *Het Theater van het Geheugen* tonen Swarte en zijn collega’s een benadering van het verleden van de geheugenkunst. Aan de hand van historische bronnen en persoonlijke filosofieën wordt er een beeld geschetst van de geschiedenis van de geheugenkunst en de rol van het theater van Camillo da Vinci”.⁶³



Het Theater van het Geheugen of het mysterie van het verloren geheim, zoals de voorstelling volledig heet, is een theatervoorstelling die in 1993 werd gemaakt door de Nederlandse kunstenaar Rieks Swarte i.s.m. Guy Cassiers, Ferdi Janssen en Sjoerd Wagenaar. Sinds eind jaren '60 is Rieks Swarte (1949) als maker en speler actief in het theater, met de Toneelschuur in Haarlem als vaste speelplek. Swartes werk is naar eigen zeggen geïnspireerd op van alles: kinderboeken, afbeeldingen, toevallige artikelen, plotselinge buien, een goed boek, een film, een historisch moment of bijzondere plekken op de wereld - zo lang het intrigeert, kan het iets worden, aldus Swarte.

⁶³ Uit het originele voorstellingskrantje van de voorstelling.

§3.1 HET THEATER VAN HET GEHEUGEN: EEN BESCHRIJVING

Voor theatermaker Rieks Swarte vormden naar eigen zeggen de geheimen rond *Het Geheugentheater* van Camillo, zijn voorliefde voor curiosa en zijn eigen geheugenproblemen de aanleiding om de kunst van het memoreren tot thema te maken van zijn voorstelling *Het Theater van het Geheugen*.⁶⁴

Deze theatervoorstelling neemt zowel de vorm aan van een college over de geheugenkunst als van een rondleiding door een rariteitenmuseum. Daarnaast toont de voorstelling een praktische demonstratie van de werking van de klassieke geheugenkunst, gebaseerd op de principes van de mnemotechniek. Ook zijn er tijdens de voorstelling verschillende toneelscènes te zien waarin de acteurs personages vertolken die een bepaalde verhaallijn uitbeelden. Naar Swartes zeggen probeert hij door middel van deze verschillende methoden de klassieke manier van denken te reconstrueren; de kunst om een grote hoeveelheid kennis in het geheugen op te slaan en alles met alles in verband te brengen.⁶⁵

PORTRETTENGALERIJ, BRIC-A-BRAC VERZAMELING EN DE RUSSISCHE PSYCHIATER LURIA: HET BEGIN VAN DE VOORSTELLING

Wanneer de bezoekers de ruimte binnenkomen, krijgen zij eerst tijd om een verzameling voorwerpen te bekijken. Bizarre voorwerpen die in eerste instantie niets met elkaar te maken lijken te hebben, maar die later op bijzondere wijze met elkaar in verband worden gebracht tijdens de geheugentraining. Een zwart gevlekte koe, een porseleinen palmboom, een fietswiel, een kinderpiano, een takkenbos en een verzameling antieke zwaarden zijn onderdeel van deze bric-à-brac verzameling.⁶⁶ Ook worden op dit punt in de voorstelling eigentijdse geheugensystemen, gemaakt door decorbouwer Jan Klatter, aan de toeschouwers vertoond. Daaropvolgend wordt er een inleidend college over de geheugenkunst gegeven waarna ook een portretgalerij van personen die allen een rol hebben gespeeld in deze geschiedenis wordt bezocht. In de toneelscène die volgt speelt Ferdi Janssen de rol van een patiënt van de Russische psychiater Luria. Deze patiënt kon via een eigen mnemotechnisch systeem alles wat hij hoorde onthouden. Gedurende de voorstelling worden meer van dergelijke scènes gespeeld, zo vertolkt Guy Cassiers de rol van een gedreven wetenschapper die zich verliest in een lofzang op Camillo en speelt Sjoerd Wagenaar een zwijgzame kunstenaar.⁶⁷

⁶⁴ Uit mijn interview met Rieks Swarte op 03-05-2011.

⁶⁵ Maartje Somers, "Rariteitenmuseum van het geheugen," *Het Parool*, 1993.

⁶⁶ Saskia de Boer, "Spullenbaas zoekt naar het verloren geheim," *Haarlems Dagblad*, 5 juni 1993.

⁶⁷ Uit de registratie van de voorstelling

Het meest in het oog springende element van de voorstelling is een robuuste blankhouten constructie die in eerste instantie lijkt op een publiektribune. Echter, deze halfronde stelling is een reconstructie van het theater van Camillo. Het geheel bestaat uit een halve cirkel die is opgedeeld in zeven keer zeven elementen. De trapconstructie verbergt negenenveertig panelen/schotten die weer beschilderd zijn met verschillende zwart-wit afbeeldingen voorzien van allegorische betekenissen. Aan de hand van deze constructie wordt er tijdens de voorstelling een demonstratie gegeven van de mogelijke werking van *Het Geheugentheater* van Camillo en wordt de rol van dit theater besproken binnen de context van de geschiedenis van de geheugenkunst.⁶⁸

Vervolgens krijgt het publiek een geheugentraining waarin zij het gedicht *De Slaap* van Jorge Luis Borges uit het hoofd moet leren. Op de vloer ligt een houten plattegrond van het 'memorieklooster' van de laatmiddeleeuwse geheugenkunstenaar Romberch. Een verzameling voorwerpen ligt om de plattegrond heen. Telkens wordt één van deze objecten, die naar een bepaald gedeelte of een woord uit het gedicht verwijzen, op een plek in het klooster gelegd. "De voorwerpen op de plattegrond zorgen voor mijn persoonlijke associaties. Sommige woorden kun je gemakkelijk illustreren: de takkenbos slaat natuurlijk op 'vertakking'. Met woorden als 'eindeloos' wordt het al moeilijker. Voor 'wonderlijk' hebben we maar het wonderlijkste voorwerp uit mijn collectie genomen, een Spaanse verfspatmachine", legt Swarte uit.⁶⁹ Doordat de voorwerpen in een logische volgorde verspreid liggen door het klooster en de volgorde volgen van het gedicht is het eenvoudig voor het publiek om de inhoud van het gedicht te herinneren. Met deze training demonstreert Swarte op eenvoudige wijze de werking van de mnemotechniek.

§3.2 HET THEATER VAN HET GEHEUGEN: DOEL EN WERKING

Swarte schetst met zijn voorstelling *Het Theater van het Geheugen* een beeld van de geschiedenis van de geheugenkunst en de rol van Camillo binnen deze kunst. Volgens Swarte is de mens zijn hersenen in de loop van de geschiedenis anders gaan gebruiken en door middel van deze voorstelling wil hij onderzoeken hoe dat verschil precies is ontstaan. In *Het Theater van het Geheugen* gaat het daarom ook om het visualiseren van iets abstracts als de werking van het menselijk geheugen.

⁶⁸ Saskia de Boer, *Haarlems Dagblad*, 1993.

⁶⁹ Maartje Somers, *Het Parool*, 1993.

HET THEATER VAN HET GEHEUGEN ALS TIJDMACHINE

Met *Het Theater van het Geheugen* maakt Swarte iets voelbaar van het leven in een andere tijd. Doordat Swarte delen uit deze geschiedenis als het ware opnieuw laat plaatsvinden, wordt deze geschiedenis tot leven gewekt en wordt de toeschouwer meegezogen terug de tijd in. Hierdoor kan de voorstelling vergeleken worden met een tijdmachine; de toeschouwer wordt tijdens zijn bezoek aan deze voorstelling gedemoderniseerd en ontvankelijk gemaakt voor een andere manier van denken.

Het Theater van het Geheugen is daarbij geen gebruikelijke theatervoorstelling waarin alleen een (fictief) verhaal verbeeld wordt. Swarte en zijn collega's zoeken in deze voorstelling ook naar een toneelvorm waarin kennisoverdracht plaatsvindt zonder dat er letterlijk onderwezen wordt⁷⁰: zij trachten door middel van het theater iets te vertellen over de geschiedenis van de geheugenkunst. Hun benadering van het verleden, dat hier niet komisch of barbaars is, laat de toeschouwer daarbij kennismaken met een wereld die fundamenteel anders is dan de wereld zoals men die nu kent.

HOMO UNIVERSALIS

Het Theater van het Geheugen reconstrueert de klassieke manier van denken waarbij alles met alles in verband wordt gebracht. Deze gedachte is goed te plaatsen binnen de Renaissance waarin de homo universalis het ideaal was. De mens moest alles kunnen en weten.⁷¹ Camillo's geheugentheater is een duidelijk product van deze tijd; zijn theater probeert het complete universum te vatten in al zijn onderdelen en complexiteit en daar een systeem voor te bedenken waarmee alles met alles in verband gebracht kan worden. Dit in tegenstelling tot de huidige tijd waarin men veel meer is geneigd de wereld en alles wat daar bij hoort op te delen in deelgebieden, aldus Swarte. Daar komt bij dat men tegenwoordig computers heeft waarmee informatie opgezocht kan worden. Niet alleen wordt de mens hierdoor minder uitgedaagd zelf informatie te onthouden, tegelijkertijd zorgt de mogelijkheid tot een gerichte informatiezoektocht ervoor dat informatie vaak uit zijn verband wordt gehaald en dat de mens alleen de inhoud van dat deeltje informatie weet. Het vermogen om kennis te onthouden en om verbanden te leggen, lijkt bij de moderne mens dan ook een beetje te verslappen.⁷²

De demonstratie van de klassieke manier van denken in vergelijking tot de huidige manier van denken is daarom niet alleen interessant om te kijken hoe dat verschil precies is ontstaan, maar, om met Swartes woorden te spreken, "misschien kunnen we ook nog iets uit die

⁷⁰ Gerben Hellinga, "In de kamers van het geheugen," *Vrij Nederland*, 26 juni 1993.

⁷¹ Uit het originele voorstellingskrantje van de voorstelling.

⁷² Uit mijn interview met Riëks Swarte.

tijd meenemen".⁷³

ASSOCIATIEF DENKEN EN VERBANDEN LEGGEN

Deze verbanden ontstaan onder andere door het associatieve vermogen van de mens. Bepaalde objecten of gebeurtenissen doen denken aan andere objecten en gebeurtenissen en zo ontstaat er als het ware een verbinding binnen een netwerk van informatie en herinneringen in het geheugen.

De vertoning van curiosa en rariteiten in de voorstelling *Het Theater van het Geheugen* heeft, naast een demonstratieve functie (namelijk het demonstreren van de wijze waarop het associatieve denken een rol speelt binnen de klassieke geheugenkunst) dan ook tot doel om de verbeelding van en het associatieve denkvermogen bij de toeschouwers te stimuleren. Binnen de theatrale omgeving van de voorstelling zijn deze voorwerpen ontdaan van hun oorspronkelijke betekenis en context waardoor de toeschouwer zijn/haar eigen verhalen over deze voorwerpen kan vormen. Geen enkel object is hierdoor meer wat het lijkt. Daardoor wordt de toeschouwer ook uitgedaagd zijn/haar eigen (fantasierijke) verbanden tussen de voorwerpen te leggen. Swarte zegt hier het volgende over: "in deze voorstelling maakt iedereen zijn eigen associaties en daarmee zijn eigen universum en daar gaat de voorstelling ook over, in al zijn gecompliceerde eenvoud".⁷⁴

§3.3 CAMILLO'S GEHEUGENTHEATER VERSUS HET THEATER VAN HET GEHEUGEN VAN RIEKS SWARTE: EEN VERGELIJKING

RECONSTRUCTIE

Een belangrijk element uit de voorstelling *Het Theater van het Geheugen* is de reconstructie van Camillo's theater. Net als *Het Geheugentheater* (uitgaande van Yates' beschrijving) heeft ook Swartes reconstructie de halfronde vorm van een amfitheater en kan hierbinnen geen publiek plaatsnemen. Ook is deze reconstructie opgedeeld in zeven rijen keer zeven kolommen, waarbij deze constructie negenenveertig panelen verbergt die zijn beschilderd met afbeeldingen voorzien van allegorische betekenissen.

Door de reconstructie van Camillo's theater binnen *Het Theater van het Geheugen* is er sprake van een verdubbeling van de theatrale ruimte. Onder theatrale ruimte versta ik de ruimte waarin de voorstelling zich afspeelt. Deze ruimte bestaat uit twee componenten: de scenische ruimte en de geïmpliceerde ruimte. De scenische ruimte is hierbij zintuiglijk waarneembaar; hier wordt met behulp van decor, rekwisieten, licht en geluid een fictieve wereld gecreëerd. De geïmpliceerde ruimte is een wereld die niet zintuiglijk waarneembaar is, maar die de

⁷³ Uit het originele voorstellingskrantje van de voorstelling

⁷⁴ Saskia de Boer, *Haarlems Dagblad*, 1993.

toeschouwer in zijn hoofd construeert.⁷⁵ Ik wil de afbakening van de scenische ruimte in het geval van Camillo's theater iets oprekken. In dit geval is er niet enkel sprake van een scenische ruimte wanneer binnen deze ruimte, met behulp van theatrale middelen, een fictieve wereld wordt gecreëerd, maar telt de fysieke en begrensde ruimte van het theater zelf als scenische ruimte. De geïmpliceerde ruimte binnen *Het Geheugentheater* komt mijns inziens wel overeen met de definitie: de toeschouwer creëert ook in de aanschouwing van *Het Geheugentheater* een wereld in zijn hoofd die niet zintuiglijk waarneembaar is, echter is dit construct in het geval van *Het Geheugentheater* wel een letterlijke weergave van de 'echte' wereld.

Echter, vanwege de reconstructie van Camillo's theater binnen *Het Theater van het Geheugen* verschuiven de grenzen van de theatrale ruimte van Camillo's theater. Binnen de theatervoorstelling is de scenische ruimte namelijk de ruimte waarbinnen de voorstelling zich afspeelt en deze ruimte is groter dan alleen de fysieke ruimte die Camillo's theater binnen deze voorstelling inneemt. Verder is het ook waarschijnlijk dat de geïmpliceerde ruimte van *Het Theater van het Geheugen* verschilt van de geïmpliceerde ruimte van *Het Geheugentheater*. Omdat de kennis die Camillo's theater en Swartes voorstelling willen overdragen verschilt, verschilt mijns inziens ook de invulling die de toeschouwer geeft aan de geïmpliceerde ruimte.

Naast de verschuiving van de grenzen van de theatrale ruimte, verschuift ook de functie van Camillo's theater binnen Swartes theatervoorstelling. Als op zichzelf staand theater is *Het Geheugentheater* een middel waarmee kennis over de aard der dingen toegankelijk wordt gemaakt, maar in Swartes voorstelling dient het theater als een object aan de hand waarvan een demonstratie wordt gegeven over de eventuele werking van dit theater. Camillo's theater heeft binnen de grenzen van Swartes voorstelling zijn oorspronkelijke doel verloren.

KENNISOVERDRACHT

Zowel Swartes voorstelling als Camillo's theater brengen kennis over op hun toeschouwers. Echter, schetst Swarte een beeld over de geschiedenis van de geheugenkunst en demonstreert daarbij de klassieke manier van denken terwijl Camillo tot doel heeft kennis over de aard der dingen over te brengen door middel van een vorm van geheugenkunst. In Swartes voorstelling is de geheugenkunst daarmee het onderwerp van de voorstelling: hij visualiseert de constructie en werking van Camillo's theater en laat daarbij ook zien hoe dit theater zich verhoudt tot de klassieke manier van denken. In Camillo's oorspronkelijke theater is de toepassing van de geheugenkunst het middel tot iets anders: de rol die de geheugenkunst speelt in Camillo's geheugentheater en Swartes voorstelling verschilt daarom.

Beide beogen iets anders met hun creatie en daardoor verschilt ook de kennis die ze overbrengen. Naast de inhoud is ook de vorm van de kennis anders. Camillo's informatie is

⁷⁵ http://wiki.theaterencyclopedie.nl/wiki/Theatrale_ruimte

gefixeerd. Ondanks het gebruik van symbolische afbeeldingen die het associatieve vermogen van de mens stimuleren, wordt zijn toeschouwer alsnog gestuurd in zijn/haar interpretatie en begrip: de betekenis van de informatie in zijn theater ligt vast. Swarte brengt bepaalde kennis over, maar stimuleert binnen deze overdracht de toeschouwers juist om op bepaalde momenten een eigen interpretatie te vormen met betrekking tot de informatie die aan hen gepresenteerd wordt.

§3.4 HET THEATER VAN HET GEHEUGEN EN DE KLASSIEKE GEHEUGENKUNST: EEN CONCLUSIE

Het Theater van het Geheugen brengt Swartes benadering van de geschiedenis van de geheugenkunst in beeld. Het doel hiervan is om de klassieke manier van denken te reconstrueren en aan de toeschouwers te demonstreren. Daarbij tracht Swarte te onderzoeken hoe het verschil tussen de klassieke manier van denken ten opzichte van de moderne manier van denken is ontstaan.

Één van de verschillen tussen de klassieke en moderne manier van denken die Swarte met zijn voorstelling benadert, is het feit dat de moderne mens minder denkt vanuit een geheel/een netwerk van informatie, waarbinnen de informatie met elkaar verband heeft, maar vooral denkt vanuit specialisaties en deelgebieden en daarmee zo nu en dan het grotere geheel uit het oog verliest.

Daarbij is de mens door de komst van de computer meer geneigd informatie op te zoeken. Dit heeft een aantal dingen tot gevolg aldus Swarte. Ten eerste is de mens hierdoor minder gedwongen informatie te onthouden. Ten tweede heeft het opzoeken van specifieke informatie vaak een beperkte weergave van de kennis tot gevolg: men leest wat hij/zij zocht en verder niets. De mens hoeft dus én minder te onthouden én zoekt minder snel verbanden tussen de informatie die hij/zij tot zich neemt. In mijn interview met Swarte stelt hij dan ook dat onze hersenen een beetje zijn verslapt: we zijn minder kritisch, minder actief en ons associatieve vermogen wordt minder uitgedaagd.

Door de klassieke manier van denken te demonstreren/visualiseren, lijkt Swarte deze vermogens met zijn voorstelling te willen stimuleren. Hoewel een deel van zijn voorstelling vrij expliciet is wat betekenis betreft, bijvoorbeeld tijdens de demonstratie van de geheugentraining, laat Riex op andere momenten tijdens de voorstelling de verbeelding van de toeschouwer de vrije loop. In deze voorstelling gaat het niet om de perfecte verbeelding van de geschiedenis van de geheugenkunst, maar tracht Swarte door middel van zijn encenering mensen mee te laten fantaseren over de geschiedenis. Daarbij visualiseert Swarte de klassieke associatieve manier van denken met de gedachte dat de toeschouwer misschien iets van deze vermogens meeneemt de moderne tijd in.

Welke opvatting over het geheugen spreekt uit deze voorstelling? Ten eerste verbeeldt

Swarte met deze voorstelling zijn interpretatie van de geschiedenis van de geheugenkunst. Zo probeert hij door middel van deze voorstelling vragen uit dit verleden te beantwoorden vanuit de kennis die men nu, in het heden, over het verleden heeft. Wanneer Camillo's theater in de voorstelling wordt besproken fantaseren de makers bijvoorbeeld over waarom *Het Geheugentheater* zo snel is verdwenen: was Camillo te bedreigend voor de macht van het katholicisme?⁷⁶

Swarte's voorstelling impliceert mijns inziens de opvatting dat er geen sprake is van één geschiedenis, maar van meerdere geschiedenissen. Herinneringen zijn subjectief van aard en per persoon verschillend. Omdat ieder mens andere herinneringen aan eenzelfde gebeurtenis over kan houden, kan er niet gesproken worden over de geschiedenis: door deze subjectiviteit herinnert iedereen zich het verleden anders. Daarmee ondersteunt deze voorstelling Swartes opvatting dat iedereen zijn eigen universum creëert.

Het Theater van het Geheugen impliceert niet de opvatting dat er zoiets als een objectief geheugen bestaat. Swarte probeert met deze voorstelling niet zijn toeschouwers de ultieme waarheid over de geschiedenis van de geheugenkunst te presenteren, maar triggert de fantasie van zijn toeschouwers om zelf de mysteries in te vullen.

⁷⁶ Uit de registratie van de voorstelling en uit het voorstellingskrantje

HOOFDSTUK 4
JANEZ JANŠA – THE WAILING WALL (2011)

“In this intimate performative event, we still “self-perform”, “we play” to ourselves our own selves or our role, and confront both of them – also with the help stimuli, which are in today’s collective memory similar to what they used to be in the past – in such an apparently private act as crying or the secretion of tears”.⁷⁷

⁷⁷ Blaž Lukan, “When the wall wails with (for us),” in *The Wailing Wall*. (Ljubljana: Novo Mesto, 2011), 15.



De installatie *The Wailing Wall* werd in 2011 gemaakt door de Sloveense kunstenaar Janez Janša. Deze installatie/ performance is een remake van een eerdere installatie, *Camillo Memo 4.0: The Cabinet of Memories – A Tear Donnor Session*, die Janez Janša in 1998 maakte toen hij nog Emil Hrvatin heette. Janša begon zijn theatercarrière aan het einde van de jaren '80. Hij maakt deel uit van een generatie Sloveense kunstenaars waarvan het werk zich vooral concentreert op het ontdekken en verbreden van (nieuwe) performance ruimtes. Ook in het werk van Janša is dit onderwerp veelvuldig aanwezig. Verder confronteren Janša's installaties het publiek met verborgen filosofische vraagstukken en raakt zijn werk aan belangrijke vraagstukken binnen het bredere veld van de culturele studies.⁷⁸

§4.1 THE WAILING WALL: EEN BESCHRIJVING

In onze huidige hyper-affectieve maatschappij vliegen de emoties in het rond: in tv-shows (reality shows), magazines en in (auto)biografische boeken delen mensen hun meest persoonlijke verhalen en de daarbij behorende emoties. Ook binnen het politieke debat zijn de emoties niet van de lucht: vaak worden ze hier bewust ingezet om een bepaalde boodschap

⁷⁸ Luk van den Dries, "Tear-jerkers and Mindgames," in *Memory, Privacy and Spectatorship*, ed. Maja Žerovnik. (Ljubljana: Maska, 2003)

sterker over te laten komen met het gevolg dat de boodschap beter wordt onthouden. Emotionele stimuli interfereren namelijk met de manier waarop gebeurtenissen en informatie worden waargenomen: dingen met een emotionele lading worden beter onthouden. Naast het feit dat men vaak zijn emoties toont, worden emoties in de huidige maatschappij dus ook gebruikt om een bepaalde boodschap of ideologie sterker uit te dragen met het doel dat iemand de boodschap ook sterker ervaart. Maar hoe echt zijn al die emoties nog die de mens ervaart? *The Wailing Wall* speelt met deze waardering van emoties.⁷⁹

The Wailing Wall is een installatie voor één persoon, waarbij deze persoon drie verschillende ruimtes binnen kan gaan. In deze ruimtes wordt er van de bezoeker verwacht dat hij herinneringen oproept. Om te testen of de bezoeker hier daadwerkelijk in is geslaagd moet de bezoeker tranen doneren: het gaat in deze installatie dus om de oproep van emotionele herinneringen. Om de tranen op te vangen krijgt de bezoeker een bril op gezet met daaraan piramidevormige glaasjes gehangen, de zogenaamde 'test-tube eyeglasses'. In twee van de drie kabinetten/ruimtes wordt het emotionele geheugen van de bezoeker aangesproken; in het kabinet van het Individuele Geheugen en in het kabinet van het Collectieve Geheugen. In het derde kabinet, het kabinet van het Fysiologische Geheugen, worden er tranen opgewekt doordat er een bord uit onder de ogen van de bezoeker wordt geplaatst.⁸⁰

Aan de hand van zijn/haar donatie van tranen wordt de bezoeker met een certificaat beloond. Voor de tranen die worden gelaten in het kabinet van het Individuele Geheugen een gouden, deze herinneringen worden als het puurst en meest authentiek gewaardeerd, een zilveren certificaat voor de tranen in het kabinet van het Collectieve Geheugen want de herinneringen in dit kabinet zijn minder authentiek door bijvoorbeeld de tussenkomst en invloed van de media, en een betuiging van deelname in het kabinet van het Fysiologisch Geheugen.⁸¹ Tussen het kabinet van het Collectieve Geheugen en het kabinet van het Individuele Geheugen staat *The Wailing Wall* geïnstalleerd waar men, na het bezoek aan (één van) de kabinetten, een wens kan achterlaten.

KABINET VAN HET INDIVIDUELE GEHEUGEN

In dit goudkleurige kabinet hangt enkel een spiegel ter bevordering van het ophalen van herinneringen. Wanneer de deur van dit kabinet sluit, bevindt de bezoeker zich alleen met zichzelf en zijn/haar herinneringen in deze ruimte. De bezoeker mag zo lang als nodig is in het kabinet blijven om tranen op te wekken.

⁷⁹ Luk van den Dries, *Memory, Privacy and Spectatorship*, 15.

⁸⁰ Luk van den Dries, *Memory, Privacy and Spectatorship*, 14-15.

⁸¹ Luk van den Dries, *Memory, Privacy and Spectatorship*, 14-15.

KABINET VAN HET COLLECTIEVE GEHEUGEN

In dit kabinet zit een televisiescherm waarop de bezoeker, door het scherm aan te raken, uit een verzameling televisie- en filmbeelden kan kiezen. Omdat de inhoud van een collectief geheugen verschilt per situatie en per land verschilt de inhoud van de film- en televisiebeelden in deze installatie ook per land. Dit is omdat de herinneringen in een collectief geheugen onder andere worden opgebouwd uit iconen, emblemen en een gedeeld verleden: elementen die specifiek toebehoren aan een bepaald land of een bepaalde gemeenschap.

Voorbeelden van beeldfragmenten zijn beelden van stervende kinderen in Sudan, de dood van Tito in 1980, de voetbalwedstrijd tussen Kroatië en Duitsland waarin Kroatië met 3-0 won, de dood van prinses Diana, de film *Dead Poets' Society* en de onafhankelijkheidsverklaring van Slovenië in 1991. De beeldfragmenten in dit kabinet moeten de bezoeker ondersteunen in het oproepen van een collectieve herinnering die een emotie bij de bezoeker teweegbrengt.⁸²

KABINET VAN HET FYSIOLOGISCH GEHEUGEN

In dit kabinet steekt de participant zijn hoofd door een opening in een ronde rode horizontale schijf die wordt overdekt door een plastic overkoepeling. Onder de neus van de participant wordt een bord verse ui neergezet. De meest voorkomende fysieke reactie van het menselijk lichaam op een ui is een tranend oog. In dit kabinet komen er dus geen herinneringen meer te pas aan het opwekken van tranen, maar wordt er volledig vertrouwd op de fysieke reactie van het lichaam. Deze pure fysiologische reactie wordt het minst gewaardeerd en een bezoeker die slaagt in dit kabinet wordt enkel beloond met een certificaat dat deelname betuigt.

THE WAILING WALL

Dit element van de installatie bestaat uit de vertoning van een film waarop een smeltende sculptuur, bestaande uit 9 ton ijsblokken, is te zien. Deze sculptuur is een 'kopie' van de originele Klaagmuur in Jeruzalem. Onderaan het statief waarop het televisiescherm staat, bevindt zich een houten kistje waarin de bezoekers van deze installatie een briefje met daarop hun wens kunnen achterlaten.

De originele Klaagmuur is een heilige plek binnen het Jodendom. De muur dankt zijn naam aan de Joodse traditie om naar deze plek te komen en de Joodse geschiedenis, met name de destructie van de Joodse Tempel, te beklagen. De Klaagmuur is hierdoor het symbool van het lijden van het Joodse volk. Voor de muur is een groot plein aangelegd om de duizenden gelovigen die bij de Klaagmuur komen bidden te kunnen herbergen. Veel gelovigen verbergen in de voegen

⁸² Marina Gržinić, "Memory Cabinets," in *Memory, Privacy and Spectatorship*, ed. Maja Žerovnik. (Ljubljana: Maska, 2003), 34.

tussen de vierkante blokken van de muur, papiertjes met daarop een gebed geschreven dat slechts voor de ogen van God bestemd is.⁸³ De originele Klaagmuur is een belangrijk onderdeel van het collectieve geheugen van de Joden.

§4.2 THE WAILING WALL: DOEL EN WERKING

Met zijn werk tracht Janša het perceptuele kader waarbinnen en de codes waarmee de mens de wereld om hem/haar heen waarneemt te manipuleren.⁸⁴ In *The Wailing Wall* doet hij dit door te spelen met het emotionele geheugen van bezoekers en tracht hij hierbij een bewustzijn uit te lokken met betrekking tot de dunne grens die er bestaat tussen valse en echte emoties.⁸⁵

Het geheugen bestaat uit meerdere geheugensystemen en een van deze systemen is het emotionele of affectieve geheugen. Dit geheugen is bijvoorbeeld verantwoordelijk voor de uiting van angst. Een ander geheugensysteem is het episodische of declaratief geheugen dat gebeurtenissen en ervaringen opslaat. Dit is het geheugensysteem waar men over het algemeen aan denkt wanneer de term geheugen wordt gebruikt. Hoewel deze verschillende systemen onafhankelijk van elkaar kunnen functioneren, werken ze op subtiele wijze samen wanneer het om emotionele gebeurtenissen gaat. Emotionele prikkels zorgen er namelijk voor dat een gebeurtenis en/of informatie beter wordt onthouden: emotionele gebeurtenissen worden daardoor beter onthouden dan neutrale gebeurtenissen, waardoor ze ook langer opgeroepen kunnen worden uit het geheugen.⁸⁶

MANIPULATIE VAN HET PERCEPTUELE KADER

Emoties en gevoelens worden in het mediale landschap van onze maatschappij te pas en te onpas gebruikt en getoond. Ze dienen ter amusement, maar worden ook gebruikt om bepaalde informatie kracht bij te zetten. Het overbrengen van kennis geschiedt namelijk beter, zoals ik hierboven heb toegelicht, wanneer deze presentatie vergezeld gaat met een emotionele prikkel. Doordat in onze affectieve maatschappij zoveel gebruik wordt gemaakt van emotionele stimuli is ons perceptuele kader mijns inziens gewend geraakt aan deze manier van communiceren. Er kan haast gesteld worden dat onze (kritische) houding ten opzichte van emoties die worden getoond is verschoven: sommige mensen zijn immuun geworden voor deze emotionele stimuli en andere mensen raken vaak over geëmotioneerd.

Het punt waar het in deze installatie mijns inziens echter voornamelijk om draait, heeft te maken met het feit dat door het gebruik van al deze emotionele stimuli gebeurtenissen,

⁸³ <http://israelreis.schouwstra.info/klaagmuur.htm>

⁸⁴ Luk van den Dries, *Memory, Privacy and Spectatorship*, 13.

⁸⁵ Luk van den Dries, *Memory, Privacy and Spectatorship*, 16.

⁸⁶ P.J. van Koppen, *Het recht van binnen: psychologie van het recht* (Deventer: Uitgeverij Kluwer, 2002), 407.

verhalen, en ervaringen vaker een emotionele reactie teweegbrengen die niet overeenkomt met de indruk die een gebeurtenis heeft achtergelaten. Onze emotionele reacties zijn als het ware vertroebeld geraakt en Janša bevraagt met *The Wailing Wall* eigenlijk de leegte van onze emotionele reacties en probeert een bewustzijn te creëren over de dunne grens tussen valse en echte emoties.

In de kabinetten wordt de bezoeker daarom gedwongen met zijn geheugen te onderhandelen welke herinnering het allerergst, -leukst, of meest bijzonder is en waardoor er tranen opgewekt worden. Tijdens de zoektocht naar deze herinnering herwaardeert de bezoeker zijn herinneringen totdat hij er één heeft gevonden die de meest pure emotionele waarde heeft met deze reactie tot gevolg. Deze zoektocht is daarom een confrontatie met het eigen geheugen: welke herinnering correspondeert eigenlijk met een echte pure emotie en welke niet? Hierdoor ontstaat ook een bewustzijn over de dunne lijn tussen valse en echte emoties.

Door het toekennen van een waarde aan de emoties van de bezoeker wordt de bezoeker tegelijkertijd geconfronteerd met het oordeel dat tranen die voortkomen uit het collectieve geheugen minder waard zijn dan de tranen uit het individuele geheugen. Dit komt de emotionele transactie in het Kabinet van het Collectieve Geheugen plaatsvindt met behulp van een 'prothese'; film- en televisiebeelden die helpen bij het oproepen van een emotie. Er is in dit kabinet dus sprake van een tussenkomst tussen iemands herinneringen en het zelf met het gevolg dat deze emoties als minder authentiek beoordeeld worden.⁸⁷

EMOTIES IN DE MEDIA

Niet alleen speelt Janša met het classificeren van herinneringen, tegelijkertijd onderzoekt hij tot op welke hoogte onze persoonlijke herinneringen worden beïnvloed door het collectieve geheugen zoals deze onder andere door de media wordt gevormd.⁸⁸ De media maken gebruik van verborgen (emotionele) overtuigingen die het emotionele bewustzijn van de mens onbewust vergroot.⁸⁹ Door het gebruik van een emotionele toon is de mens ten eerste ontvankelijker voor de boodschap, de boodschap wordt kracht bijgezet én dergelijke informatie wordt daardoor ook beter onthouden en opgeslagen. Gebeurtenissen waar een individu zich bijvoorbeeld in eerste niet persoonlijk toe lijkt te verhouden, sijpelen toch ons emotionele bewustzijn binnen door de wijze waarop de media de gebeurtenis presenteert. Hierdoor wordt deze gebeurtenis alsnog in een bepaald (emotioneel) licht opgeslagen, zonder dat een persoon deze gebeurtenis en de daarbij behorende emotie daadwerkelijk zo heeft ervaren. In het Kabinet van het Collectieve Geheugen wordt daarom de vraag gesteld in hoeverre de media onze individuele herinneringen

⁸⁷ Barbara Orel, "Cabinet of Tears: The Art of Memory, Configuration of Perception and Digital Technologies," in *The Wailing Wall*. (Ljubljana: Novo Mesto, 2011), 39.

⁸⁸ Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 39.

⁸⁹ Luk van den Dries, *Memory, Privacy and Spectatorship*, 15.

beïnvloeden.

THE WAILING WALL

Nadat de bezoeker de kabinetten heeft bezocht, vindt hij/zij even een moment van bezinning in het aanzien van de smeltende Klaagmuur. Deze smeltende sculptuur heeft meerdere functies binnen het geheel van de installatie. Ten eerste verwijst deze smeltende Klaagmuur naar de originele Klaagmuur in Jeruzalem, waar mensen komen om hun gevoelens van rouw en hoop te uiten, net als bij de smeltende muur.

Echter, in het geval van de smeltende muur lijkt het alsof deze muur het gebed of de wens van de bezoeker heeft gehoord en tot zich heeft genomen. Door het smeltende ijswater krijgt de muur namelijk een empathisch vermogen als meevoelen en huilen toegeschreven: alsof de muur lijdt voor jou.

Verder neemt de muur de wens uit het individuele geheugen over en daarmee wordt de wens en emotie weer onderdeel van het collectief. Deze spanning en eigenlijk ook de cirkel die tussen het collectieve en het individuele geheugen, tussen de publieke en private sfeer bestaat, is een belangrijk onderdeel van *The Wailing Wall*.

§4.3 CAMILLO'S GEHEUGENTHEATER VERSUS THE WAILING WALL VAN JANEZ JANŠA

Zoals in de beschrijving van Camillo's theater naar voren komt, tracht Camillo met behulp van negenenveertig emblematische afbeeldingen zowel beelden uit het individuele geheugen van de bezoeker van zijn theater op te roepen als uit een soort allesomvattend collectief geheugen van het universum en de mens: de bovenhemelse wereld van de Sefiroth. Camillo's toeschouwer kan vanwege deze specifieke constructie gezien worden als een punt te midden van verschillende informatieve netwerken waarbij zijn bezoeker functioneert als een verzamelpunt van individuele en collectieve kennis.⁹⁰ Janša linkt dit specifieke element van Camillo's theater in *The Wailing Wall* aan de mogelijkheden van digitale technologie en de manier waarop een individu zich tot het Internet verhoudt. Hij bedenkt de term Terminal SpectActor om een nieuwe type toeschouwer te beschrijven die in zekere zin doet denken aan Camillo's toeschouwer, een verzamelpunt van informatie binnen een informatief netwerk. Tegelijkertijd ondersteunt deze term ook Janša's artistieke zoektocht naar een antwoord op de vraag of er een sprake kan zijn van een performance wanneer er geen publiek aanwezig is.⁹¹ Op dit punt kom ik later in mijn bespreking terug.

Aan de hand van de term Terminal SpectActor maak ik een eerste vergelijking tussen Camillo's theater en *The Wailing Wall* van Janša, maar voordat ik aan deze vergelijking begin, leg

⁹⁰ Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 42.

⁹¹ Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 41-42.

ik eerst uit wat deze term inhoudt.

TERMINAL SPECTACTOR

Eerder heb ik gesteld dat Janša met zijn werk het perceptuele kader van de mens wil manipuleren. Daarnaast houdt Janša zich binnen zijn werk bezig met de vraag of er een performance kan bestaan zonder de aanwezigheid van een publiek. In zijn pogingen deze vraag te beantwoorden, bevraagt Janša het constitutieve element van het theater. Het theater kan namelijk gekarakteriseerd worden als een performatieve situatie,⁹² een situatie waarbij het ene subject zich in scène zet (zich 'toont') en waarbij het andere subject waarneemt. Daarbij is het theater ook transitorisch van karakter en manifesteert het zich onder andere in tijd: het gebeurt in het hier en nu zonder de tussenkomst van opnameapparatuur, en heeft enkel een begin- en eindpunt in tijd⁹³ waardoor er na de voorstelling niets overblijft. De theatervoorstelling bestaat hierdoor enkel in de waarneming van deze voorstelling door een publiek. Door aan deze theatrale constructie, waarin iemand toont en iemand waarneemt, te sleutelen, speelt Janša met het constitutieve element van theater.

Een oplossing voor dit vraagstuk is het samen laten vallen van performance en toeschouwer: een belangrijk element van *The Wailing Wall*. Ter verduidelijk van dit punt gebruik ik een citaat uit het artikel 'The Rhetorics of Looking' waarin staat dat: "Hrvatín's (Janša's) ambition is to relocate the theatrical event in the body of the spectator and to establish theatre there in".⁹⁴ Dit betekent dat de rol van toeschouwer en performer samenvallen en dat de performance plaatsvindt binnen het lichaam van de toeschouwer/performer. Door deze verschillende rollen samen te voegen, ontstaat er een nieuw type toeschouwer dat Janša beschrijft met de term Terminal SpectActor. Dit nieuwe type toeschouwer is niet langer een passieve observator, maar neemt tegelijkertijd niet actief deel aan de gebeurtenis. Beter kan deze nieuwe toeschouwer beschreven worden als een link binnen een netwerk van performatieve activiteit. "(S)he becomes a terminal, as (s)he is in fact the link in a broadly established programme of pulses – a terminal that receives and sends all sorts of signals".⁹⁵ Op deze manier maakt deze nieuwe toeschouwer deel uit van het informatieverkeer op zowel een actieve als passieve wijze en is er geen sprake van een eenduidige actieve of passieve rol.

Hoewel zowel Camillo's als Janša's bezoeker gezien kan worden als een link binnen een informatienetwerk, bestaat er een essentieel verschil in beide vormen van toeschouwen. Camillo's toeschouwer vervult de functie van 'terminal' tijdens de Renaissance, een tijd waarin

⁹² Chiel Kattenbelt, "Theater als artefact, esthetisch object en scenische kunst," in *Syllabus 2 verbeeldingsprincipes* (2005-2006), 6.

⁹³ Chiel Kattenbelt, "Theater als artefact," 9.

⁹⁴ Barbara Orel, "The Rhetorics of looking," in *Memory, Privacy and Spectatorship*, ed. Maja Žerovnik. (Ljubljana: Maska, 2003), 52.

⁹⁵ Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 41-42.

men kennis nog begrijpt als iets dat bestaat in een ongedefinieerde ruimte, geïsoleerd en gescheiden van de mens, aldus Barbara Orel in het artikel 'Cabinet of Tears: The Art of Memory, Configuration of Perception and Digital Technologies'.⁹⁶ Verder stelt zij dat: "This means that the world of ideas –as well as knowledge- is established as an order of the absolute that is completely independent of external influences and is therefore separated from the world of visible phenomena".⁹⁷ Hoewel Camillo's toeschouwer wel signalen ontvangt, de negenenveertig emblematische afbeeldingen stimuleren de menselijke psyche zodanig dat er schat aan kennis vanuit de zojuist beschreven Wereld der Ideeën aan deze bezoeker geopenbaard wordt, kan hij geen signalen teruggeven aan de verzender van deze signalen en deze signalen weer opnieuw vormgeven. Dit omdat deze kennis, en hierin ligt de functie van bovenstaand citaat, onafhankelijk bestaat van de zichtbare wereld in een absolute vorm. Het signaal komt daardoor ten eerste niet aan en ten tweede kan deze kennis niet opnieuw vorm krijgen. Camillo's toeschouwer is daarmee enkel ontvanger. Vanwege dit verschil zie ik Camillo's toeschouwer niet als een SpectActor.

Janša's SpectActor kan, geïnspireerd door het huidige denken over perceptie in een tijd van digitale technologie, de wereld juist vormgeven door zelf actief signalen af te geven en ontvangen signalen te modificeren. Ik zie Janša's toeschouwer daardoor als iemand die de wereld actief coproduceert met de rest van de wereldbevolking en dit is geheel tegengesteld aan de eenzijdige rol die Camillo's toeschouwer mijns inziens krijgt toebedeeld.

TOESCHOUWER ALS COPRODUCENT VAN DE VOORSTELLING

In zowel Camillo's theater als in Janša's installatie vindt de performance plaats in het lichaam van de toeschouwer: Camillo's bezoeker ziet het ontstaan van het universum in zijn hoofd aan zich voorbijtrekken en aan Janša's bezoeker worden delen uit het eigen leven getoond. In *The Wailing Wall* en in de vroegere versie van dit werk genaamd *The Cabinet of Memories* komt dan ook het idee van het bestaan van een toeschouwer zonder performance het meest tot uiting. De toeschouwer is binnen deze installaties het centrum van de activiteit en is zowel het subject dat toont als het subject dat waarneemt en dus ook de enige 'maker' van deze theatrale gebeurtenis die zich afspeelt in de ruimte van het geheugen.⁹⁸

In Janša's werk wordt de toeschouwer echter anders geïnterpreteerd dan bij Camillo. Janša is erin geïnteresseerd om de toeschouwer binnen de theatrale gebeurtenis te plaatsen. "Not just on the other side of the ramp but within the fictional structure of the event itself, in which the spectator would assume a position equal to the performer's and together with the

⁹⁶ Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 42.

⁹⁷ Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 42.

⁹⁸ Barbara Orel, "The Rhetoric of looking," 56.

latter create theatre".⁹⁹ Bij Camillo is de toeschouwer wel onderdeel van de structuur van de gebeurtenis, hij moet namelijk signalen ontvangen waardoor de onzichtbare performance zich vormt in zijn/haar hoofd, maar hij krijgt niet de mogelijkheid om de performance te coproduceren.

VERSCHIL IN DOEL

De laatste vergelijking tussen Camillo's theater en Janša's installatie leid ik in met het volgende citaat van Barbare Orel: "With the development and mass consumption of telecommunicational technologies, the once-homogeneous realm of perception has been disintegrated. New circumstances of perception have given birth to a new type of subject".¹⁰⁰ Mijns inziens stelt *The Wailing Wall* ook de vorming van dit nieuwe subject en zijn/haar geheugen ter discussie.

In tegenstelling tot face-to-face communicatie leidt elektronisch gemedieerde communicatie tot een nieuw soort vorming van het zelf. De internetgebruiker kan namelijk een geheel nieuwe identiteit samenstellen waarbij hij zichzelf onder andere een ander uiterlijk, andere karaktereigenschappen en andere ideeën kan toeschrijven. Gebruikers van internetfora maken online dan ook vaak gebruik van andere namen voor deze nieuwe 'ik'. Met andere woorden: online representeert men zichzelf en neemt zichzelf daardoor als de verbeelde ander waar.¹⁰¹ Deze nieuwe mogelijkheden van het Internet hebben ertoe geleid dat iemands identiteit niet alleen meer wordt gevormd door de verschillende identiteiten die horen bij de verschillende sociale groepen waartoe iemand behoort, maar ook bestaat uit verzonnen identiteiten.

Deze ervaring van de verbeelde ik, van het zelf als De Ander, wordt mijns inziens ook bewerkstelligd gedurende een bezoek aan *The Wailing Wall*. Terwijl een bezoeker in de spiegel kijkt en met zichzelf onderhandelt over zijn meest pure herinnering, ziet hij/zij een gerepresenteerde versie van hem- of haarzelf. "In the cabinet of individual memory, one experiences oneself as somebody else: the visitor's mirror image is given the status of representation".¹⁰² In het Kabinet van het Individuele Geheugen zet de bezoeker zichzelf als het ware in scène, waarbij de mens een toeschouwer van zichzelf is. Dit is mijns inziens ook wat er online gebeurt. In het digitale tijdperk representeert de mens zichzelf dan ook niet alleen meer als De Ander, maar neemt zichzelf ook als De Ander waar.

Concluderend vertoont Camillo's subject in vergelijking met Janša's subject, naast enige overeenkomst in het feit dat beiden ontvangers van informatie zijn, weinig overeenkomsten. Janša speelt in zijn installatie met de manier waarop een individu zijn geheugen vormgeeft, maar toont ook de invloed die bijvoorbeeld de media hierop uitoefent. De media interfereert met het

⁹⁹ Barbara Orel, "The Rhetoric of looking," 57.

¹⁰⁰ Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 44.

¹⁰¹ Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 44.

¹⁰² Barbara Orel, "Cabinet of Tears," 45.

individuele geheugen waardoor dit geheugen als het ware 'besmet' raakt met ideeën en ideologieën die door de media worden gepresenteerd. Daarnaast speelt Janša met het idee dat de menselijke identiteit een construct is van de manieren waarop de mens zichzelf representeert en waarneemt, onder andere door de mogelijkheden van het internet. Janša's subject is een duidelijk product van het huidige digitale en mediale tijdperk.

Camillo's subject wordt daarentegen gevormd door een tijdsgeest waarin men nog gelooft in een absolute waarheid die ligt opgeslagen in een onzichtbare wereld. Zijn bezoeker hoeft enkel open te staan voor de invloeden uit deze bovenhemelse wereld waar zich de ultieme waarheid over alles bevindt. De rol en inhoud van het geheugen is bij Camillo daardoor veel stabiel en eenduidiger. Daarbij speelt Janša in zijn installatie met de verhouding tussen emoties en het geheugen en legt Camillo dit verband in zijn theater niet. Hoewel deze laatste vergelijking al één en ander beschrijft over de verschillende opvattingen over het geheugen, wordt hier verder op ingegaan in de conclusie van dit hoofdstuk hieronder.

§4.4 THE WAILING WALL EN HET GEHEUGEN: EEN CONCLUSIE

Janša's installatie wordt gevormd door drie kabinetten en een opname van een smeltende muur van ijs. In het eerste kabinet, het Kabinet van het Individuele Geheugen, onderhandelt een individu met zijn eigen geheugen om de meest authentieke herinnering en de daarbij behorende emotie op te halen. Tegelijkertijd speelt Janša in dit kabinet met het idee van het zelf als de verbeelde ander. Daarmee verwijst Janša naar de mogelijkheden online om een andere identiteit aan te nemen waardoor de mens zich online als een ander representeert en waarneemt. In het Kabinet van het Collectieve Geheugen wordt vooral gespeeld met de invloed van de media waarbij Janša onderzoekt in hoeverre de persoonlijke herinneringen van de mens worden beïnvloed door het collectieve geheugen zoals dit vorm krijgt in de media. Welke opvatting over het geheugen spreekt uit de inhoud van deze installatie?

Mijns inziens impliceert deze constructie de opvatting dat het geheugen een construct is waar men actief vorm aan geeft. Het geheugen heeft geen tijdloze, onveranderlijke vorm, maar verandert in de loop van tijd. Herinneringen aan een verleden worden in het heden herzien en veranderen daardoor van inhoud. Ook de manier waarop de media gebeurtenissen en feiten representeren zijn hierop van invloed. Het geheugen is daardoor niet altijd even betrouwbaar: de manier waarop een gebeurtenis wordt herinnerd hoeft niet een juiste weergave van deze gebeurtenis te zijn. Mede door de invloed van de media op het geheugen is het geheugen mijns inziens zijn stabiliteit en solide karakter verloren; het geheugen is bewerkbaar, beïnvloedbaar en daardoor continu in beweging.

In het eerste hoofdstuk van deze scriptie heb ik *Het Geheugentheater* van Giulio Camillo bestudeerd en onderzocht welke opvatting over het geheugen door deze constructie wordt geïmpliceerd. In de daaropvolgende hoofdstukken heb ik drie andere werken geanalyseerd en vergeleken met *Het Geheugentheater* van Camillo. Ook aan deze werken bleek een bepaalde opvatting over het geheugen ten grondslag te liggen. In dit vijfde en laatste hoofdstuk breng ik mijn bevindingen met elkaar in verband en maak ik een overzicht van de eventuele overeenkomsten en/of verschillen met betrekking tot de manier waarop het over het geheugen gedacht wordt. Ook plaats ik de opvattingen met betrekking tot het geheugen binnen de tijd en cultuur waaruit ze zijn voortgekomen.

HET GEHEUGENTHEATER VAN CAMILLO

Het Geheugentheater van Camillo is één van de meest opvallendste manifestaties van de geheugenkunst in de Renaissance. Dit theater gaf een visie op de wereld en hielp de menselijke geest, om met de woorden van Yates te spreken, “to read off at one glance, through inspecting the images, the whole contents of the universe”.¹⁰³ Tegelijkertijd functioneert het theater als een mnemotechnisch systeem waarmee de ordening en de aard der dingen in het geheugen van de mens opgenomen konden worden. Camillo gelooft dat de ware kennis over de komsos en de aard der dingen zich bevindt in de bovenhemelse wereld van de Sefiroth. Om zich deze kennis te weer eigen te maken, moet de mens terugkeren naar de wereld. Dit niveau kan de menselijke geest volgens Camillo bereiken omdat deze geest, in navolging van God, goddelijk is.

Uit Camillo’s constructie spreekt, zoals ik in hoofdstuk 1 heb geconcludeerd, het geloof in het bestaan van een objectief geheugen bestaat, waarin alle kennis over de wereld opgeslagen ligt. Dit geheugen is absoluut, eeuwig en onveranderlijk en daarmee is de kennis uit dit geheugen betrouwbaar. Hoe valt deze opvatting over het geheugen te plaatsen in de historische periode van de Renaissance?

DE GEHEUGENKUNST EN HET GEHEUGEN IN DE RENAISSANCE

Zoals ik in de inleiding heb beschreven wordt de geheugenkunst in de Renaissance in overeenstemming gebracht met nieuwe stromingen uit deze tijd zoals Ficino’s magie, het hermetisme en het kabbalisme zoals die vervat liggen in het Neoplatonisme van de Renaissance. Vanwege de samenvoeging van het Neoplatonisme, waarin bovengenoemde stromingen samenkwamen, en de mnemotechnische principes, transformeert de geheugenkunst tot een

¹⁰³ Yates, *The Art of Memory*, 159.

magische en occulte praktijk.¹⁰⁴ Het geloof in de goddelijkheid van de mens wordt in deze periode sterk aangehangen. De mens, die naar het beeld van God is geschapen, wordt in dit wereldbeeld geplaatst in de middelhemelse wereld en kan zowel oversteken naar de bovenhemelse wereld als naar de onderhemelse of elementen-wereld.¹⁰⁵ Vanuit deze context wordt de geheugenkunst niet langer gebruikt om het geheugen te trainen, maar wordt deze kunst georganiseerd om tot hogere sferen door te dringen. Het geheugen wordt daarbij niet langer gezien als iets waaruit eerder opgeslagen kennis opgehaald moet worden, maar wordt nu gezien als een middel waarmee de hemelse ideeën begrepen kunnen worden.¹⁰⁶

In Camillo's geheugentheater zie ik de kenmerken van het wereldbeeld van de Renaissance sterk terugkomen. Zijn geloof in de goddelijkheid van de mens, zijn verdeling van de wereld in verschillende zijnsferen en de mogelijkheid om tot deze verschillende sferen door te dringen zijn essentiële elementen uit zijn theater. Met Camillo is de menselijke geest goddelijk geworden en is het menselijk geheugen in staat deze goddelijke kennis te ontvangen en te begrijpen.

MEMORY THEATER VR, HET THEATER VAN HET GEHEUGEN EN THE WAILING WALL

De Renaissance is al heel wat jaren voorbij, maar het menselijk geheugen is nog steeds 'alive and kicking'. Echter, zijn de opvattingen over dit geheugen in de loop der tijd verandert, zo heeft ook mijn analyse van de drie andere werken bevestigd.

Hoewel Hegedüs' *Memory Theater VR* het architecturale plaatsingssysteem van de geheugenkunst in navolging van Camillo overneemt, verandert ook zij de toepassing en filosofie achter dit systeem. Hegedüs encenseert in haar installatie beelden uit de geschiedenis van VR en deelt deze informatie op in vier thematische werelden die allen een ander onderdeel van deze geschiedenis representeren. Hoewel de informatie in deze installatie nog wel in verschillende ruimtes is opgedeeld, beslist de toeschouwer zelf in welke volgorde hij deze ruimtes bezoekt.

Een ander belangrijk verschil is dat Hegedüs de toekenning van betekenis aan de informatie die ze presenteert grotendeels aan de bezoeker over laat. Dit betekent niet dat deze informatie geen oorspronkelijke betekenis heeft, maar Hegedüs stuurt niet dwingend op deze betekenis aan. Daarmee is zowel de structuur/volgorde waarbinnen de informatie wordt geplaatst als de betekenis van deze informatie open voor interpretatie in *Memory Theater VR*.

INTERPRETATIE EN ASSOCIATIE

Ook in *Het Theater van het Geheugen* speelt interpretatie een belangrijke rol. Niet alleen toont

¹⁰⁴ Whitehead, *Memory*, 35.

¹⁰⁵ Yates, *De Geheugenkunst*, 148.

¹⁰⁶ Whitehead, *Memory*, 35.

Swarte door middel van deze theatervoorstelling zijn interpretatie van de geschiedenis van de geheugenkunst, tegelijkertijd probeert hij ook zijn toeschouwers te verleiden hun fantasie te laten gaan over bijvoorbeeld de werking van Camillo's theater. Ook toont Swarte de meest vreemde voorwerpen, ontdaan van hun oorspronkelijke omgeving, en laat hiermee het associatieve vermogen van de toeschouwer de vrije loop.

Swarte demonstreert met deze voorstelling niet zozeer een andere toepassing van de mnemotechnische principes zoals Hegedüs tot op zekere hoogte wel doet, maar hij visualiseert hoe deze oorspronkelijke principes in gebruik werden genomen. Daarbij komt in Swartes voorstelling mijns inziens de spanning tussen geschiedenis en herinnering het meest naar boven. Hoewel er in deze voorstelling geen sprake meer kan zijn van toeschouwers die zich de historische periode die deze theatervoorstelling beslaat nog kunnen herinneren, gaat het wel om de gedachte dat iedereen een eigen interpretatie heeft van de wereld om hem/haar heen en ook van de geschiedenis van deze wereld. Iedereen vormt zijn eigen universum en dus ook zijn eigen idee over het verleden. Het geheugen heeft daarmee een subjectief karakter.

DE INVLOED VAN EMOTIES OP HET GEHEUGEN

De gedachte dat het geheugen subjectief is wordt ook aangestipt in Janša's *The Wailing Wall*. Het geheugen is subjectief doordat ieder individu zijn eigen herinneringen vormt vanuit de subjectieve manier waarop hij/zij de wereld waarneemt. Echter, zullen een aantal van deze subjectieve waarnemingen en afwegingen bewust tot stand komen. Jansa bespreekt daarentegen met name de gebeurtenissen en de herinneringen hieraan die onbewust beïnvloed zijn door prikkels van buitenaf. Janša onderzoekt dit idee door de vorming van herinneringen te linken aan de invloed van emotionele stimuli: informatie wordt namelijk beter verwerkt wanneer een emotionele prikkel gepaard gaat met de presentatie van deze info. Dit is daarom ook van invloed op de manier waarop gebeurtenissen worden ervaren en later worden herinnerd.

DE VERSCHILLENDE OPVATTINGEN OVER HET GEHEUGEN

Wanneer ik Camillo's opvatting over het geheugen vergelijk met de drie andere werken, observeer ik een belangrijke ontwikkeling in het denken over het geheugen, namelijk van Camillo's idee dat er een objectief geheugen bestaat waarin alle kennis ter wereld opgeslagen ligt naar het idee van een subjectief geheugen waarin ieder mens zijn eigen waarheid en wereld vormt. Dit laatste woord duidt ook op een belangrijk verschil. Uit Camillo's theater spreekt het idee dat het geheugen bestaat in een vaste, onveranderlijke vorm. Dit geheugen geldt als een soort betrouwbaar instituut waarvan wordt geaccepteerd dat zich hier de ultieme waarheid bevindt. Uit de andere werken spreekt veel meer het idee dat het geheugen telkens aan verandering onderhevig is en dat herinneringen geen solide karakter hebben, maar dat deze

telkens opnieuw vorm krijgen. Hierdoor hoeft een herinnering ook geen waarheidsgetrouwe weergave van een gebeurtenis te zijn: het verleden wordt in het heden herzien en onze herinneringen veranderen mee. Daarbij zijn de hersenen vatbaar voor allerlei prikkels en terwijl een herinnering wordt aangemaakt, kan deze prikkel ervoor zorgen dat de herinnering die van deze gebeurtenis wordt gevormd anders is dan hoe deze gebeurtenis in werkelijkheid was en/of hoe dit individu deze gebeurtenis zelf heeft ervaren.

Daarbij observeer ik dat de drie moderne werken meer nuances hebben in hoe ze over het geheugen denken: het is niet enkel meer één apparaat dat opslaat en verwerkt, maar het geheugen kent verschillende functies, verschillende geheugensystemen en wordt ook in verband gebracht met andere onderdelen van het menselijk bestaan zoals bijvoorbeeld identiteit. Hoe kunnen deze observaties geplaatst worden binnen de bredere context van de ontwikkeling in het denken over het geheugen?

DE OPVATTINGEN BINNEN HET BREDERE LICHT VAN DE ONTWIKKELING VAN HET DENKEN OVER HET GEHEUGEN

De tekst die nu volgt is een heel grove schets van de ontwikkeling van het geheugen. Het moet een beknopt idee geven van de wijze waarop het geheugen zich in verschillende historische perioden ontwikkelt.

In de Klassieke Oudheid, de Middeleeuwen en in de vroegmoderne tijd wordt het geheugen vooral begrepen als iets waarmee kennis die ligt opgeslagen in het geheugen weer opgehaald kan worden. Men houdt zich nog niet bezig met het geheugen als iets dat het verleden kan herinneren.¹⁰⁷

In de Verlichting en in de Romantiek komt in het denken over het geheugen de nadruk echter te liggen op de relatie tussen het geheugen en het zelf: het schrijven over het geheugen richt zich in deze periodes met name op het individuele aspect van het geheugen en wordt voor het eerst met identiteit in verband gebracht. Waar in de klassieke periode het geheugen vooral werd gezien als een middel voor het opslaan en terughalen van kennis, wordt in deze periode het geheugen ook gezien als iets waarmee een individu het verleden kan herleven en actueel kan maken in die zin dat het weer in het bewustzijn terechtkomt. Vooral de schrijvers van de Romantische periode, met name Jean-Jacques Rousseau en William Wordsworth gaan in op de verbeelding van het verleden door middel van het geheugen én op het subjectieve aspect van deze activiteit. In deze periode verschuift ook de gedachte dat men alleen door middel van bewuste handelingen kennis en herinneringen uit het geheugen kunnen ophalen naar het idee dat door middel van associatie herinneringen ook toevallig weer in het bewustzijn kunnen opkomen.¹⁰⁸

¹⁰⁷ Whitehead, *Memory*, 6.

¹⁰⁸ Whitehead, *Memory*, 7.

In het begin van de 19^e eeuw ontwikkeld zich ook een specifieke discipline binnen de wetenschap van geschiedenis die het idee accentueert dat het geheugen enkel subjectief is. Door de sociale, politieke en technologische veranderingen in de 19^e eeuw ontstaat dan een discours in het denken over het geheugen dat zich met name bezighoudt met de relatie tussen geschiedenis en het geheugen. Daarna, in de laat-moderne periode met filosofen en denkers als Friedrich Nietzsche en Freud, wordt het geheugen vooral benaderd als een pathologisch iets. Volgens Whitehead is dit een logische reactie op de 'memory crisis' uit het begin van de 19^e eeuw. De periode die hierop volgt richt zich vooral op het collectieve herinneren. Hoewel de oorsprong hiervan volgens Whitehead gevonden kan worden in het werk van Freud en Henri Bergson, komt het met name tot zijn volle ontwikkeling in het werk van Maurice Halbwachs in het eerste gedeelte van de 20^e eeuw.¹⁰⁹

HET GEHEUGEN ALS TIJDSGEBONDEN EN CULTUURBEPAALD CONCEPT

Door de jaren heen heeft het denken over het geheugen zich enorm ontwikkeld. Dit onder invloed van veranderingen binnen een historische periode waarin het denken over het geheugen zich op dat moment bevond. Daarnaast ontwikkelt het denken over het geheugen zich ook doordat er meer mogelijkheden en middelen zijn voor wetenschappelijk onderzoek. Ook de invloed van technologie is voelbaar in de ontwikkeling in het denken over het geheugen. Om de gedachten over het geheugen die spreken uit de drie moderne werken te plaatsen in de tijd en cultuur waaruit ze voortkomen zijn ook deze technologische mogelijkheden een aanknopingspunt. In de bespreking die nu volgt, heb ik ervoor gekozen maar een aantal karakteristieken van een bepaald werk mee te nemen. Vanzelfsprekend zijn bijvoorbeeld de afwijzing van een ultieme waarheid, het geloof in de subjectiviteit van het geheugen en het idee dat het geheugen actief vorm krijgt ook tijdsgebonden en cultuurbepaald, maar ik heb nu voor andere karakteristieken van de werken gekozen.

Wanneer ik Janša's installatie probeer te plaatsen in een tijd en cultuur speelt vooral zijn Oost-Europese achtergrond een belangrijke rol. In zijn installatie onderzoekt Janša de invloed van het collectieve geheugen, zoals deze gevormd wordt door de media, op het individuele geheugen. Het oosten van Europa is bekend met een geschiedenis waarin de collectieve geest continu is opgevoerd: de socialistische parades, de collectieve herdenkingen, de gedwongen (niet altijd) emoties wanneer een dictator overleed.¹¹⁰ De media versterken deze collectiviteit door deze gebeurtenissen in een bepaald licht te presenteren en zijn daarbij van invloed op de manier waarop men aan deze gebeurtenissen terugdenkt. Door deze sterke nadruk op het collectief en

¹⁰⁹ Whitehead, *Memory*, 7-8.

¹¹⁰ Gržinić, "Memory Cabinets", 34.

de tussenkomst van de media in de vorming hiervan, is het goed denkbaar dat het individu overschaduwt raakt en er een spanning ontstaat tussen het individuele en het collectieve geheugen. Het is deze spanning die ik terug zie in Jansa's opvatting over het geheugen die ten grondslag ligt aan *The Wailing Wall*.

Hegedüs speelt in haar installatie met VR techniek en onderzoekt de mogelijkheden van deze techniek in combinatie met de epistemologische processen van het geheugen. Mijns inziens onderzoekt ze met *Memory Theater VR* dan ook vooral de mogelijkheden van VR en niet zozeer de mogelijkheden van het geheugen. De nadruk ligt vooral op de ontwikkeling van het concept VR en ik denk dat dit goed te plaatsen is in de huidige tijd waarin technologische ontwikkeling

In Swartes voorstelling zie ik de invloed van de komst van de computer terug in een soort kritische opvatting over het moderne geheugen: een geheugen dat enigszins is verslapt door de mogelijkheden van de computer als artificieel geheugen.

TOT SLOT

Van objectief naar subjectief, van betrouwbaar naar onbetrouwbaar, van passief naar actief, van het idee dat het eenvoudig bestaat naar het idee dat het actief geproduceerd wordt: allerlei veranderingen in de opvatting over het geheugen die zich vanaf de Renaissance tot aan nu hebben voorgedaan.

In de inleiding heb ik aangegeven het geheugen te behandelen als een 'travelling concept', een concept waarvan de betekenis niet gefixeerd is, maar waarvan de betekenis beweegt tussen disciplines, historische perioden en tussen geografisch verspreide academische gemeenschappen. In deze scriptie heb ik getoond dat de betekenis en waarde die aan het geheugen wordt toegekend verschilt per historische periode. In de Klassieke Oudheid dacht men, als men aan het geheugen dacht, aan een opslagplaats van kennis en daarmee had het geheugen voor de mens een andere waarde dan in de huidige maatschappij waarin men andere en uitgebreidere betekenissen toekent aan het geheugen.

Mijns inziens kan er, om een stap verder te gaan dan het geheugen enkel als een 'travelling concept' te beschouwen, gesteld worden dat er wat het geheugen betreft, net zo min als wat de geschiedenis betreft, over hét geheugen gesproken kan worden. De betekenis en waarde die in verschillende tijden en op verschillende plaatsen aan het geheugen wordt toegekend is zo uiteenlopend dat het de grens overstijgt van een enkele identiteit. Vandaar dat deze scriptie de titel 'Geheugens' draagt. Mijns inziens kunnen onderzoeken naar het geheugen, maar ook naar verschillende soorten geheugen als het collectieve geheugen, meer accuraat zijn wanneer er een bepaalde pluraliteit van het geheugen in acht wordt genomen.

LITERATUUR

- Boer de, Saskia. "Spullenbaas zoekt naar het verloren geheim." *Haarlems Dagblad*, 5 juni 1993.
- Dries van den, Luk. "Tear-jerkers and Mindgames." in *Memory, Privacy and Spectatorship*, edited by Maja Žerovnik, 9-27. Ljubljana: Maska, 2003.
- Giannachi, Gabriella. *Virtual Theatres: an introduction*. Londen: Routledge, 2004.
- Grau, Oliver. *Virtual Art: from Illusion to Immersion*. Vertaald door Gloria Custance. Cambridge: MIT Press, 2003.
- Gržinić, Marina. "Memory Cabinets." In *Memory, Privacy and Spectatorship*, edited by Maja Žerovnik, 31-40. Ljubljana: Maska, 2003.
- Hegedüs, Agnes. "My Autobiographical Media History: Metaphors of Interaction, Communication, and Body Using Electronic Media." In *Women, Art and Technology*, edited by Judy Malloy, 260-275. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- Hellinga, Gerben. "In de kamers van het geheugen." *Vrij Nederland*, 26 juni 1993.
- Holmes, Tiffany. "Rendering the Viewer Conscious: interactivity and dynamic seeing." in *Art, Technology, Consciousness*, edited by Roy Ascott, 89-99. Bristol: Intellect Books, 2000.
- Kattenbelt, Chiel. "Theater als artefact, esthetisch object en scenische kunst," In *Syllabus 2 verbeeldingsprincipes 2005-2006*.
- Koppen, van P.J.. *Het recht van binnen: psychologie van het recht*. Deventer: Uitgeverij Kluwer, 2002.
- Lukan, Blaž. "When the wall wails with (for us)." in *The Wailing Wall*. 15-18. Ljubljana: Novo Mesto, 2011.
- Matussek, Peter. "De Renaissance van het Geheugentheater." http://www.peter-matussek.de/Pub/A_38_dutch.pdf.
- Orel, Barbara. "Cabinet of Tears: The Art of Memory, Configuration of Perception and Digital Technologies." In *The Wailing Wall*, 37-47. Ljubljana: Novo Mesto, 2011.
- Orel, Barbara. "The Rhetorics of looking." In *Memory, Privacy and Spectatorship*, edited by Maja Žerovnik, 51-61. Ljubljana: Maska, 2003.

- Radcliff-Umstead, Douglas. "Giulio Camillo's embels of memory." *Yale French Studies* 47 (1972): 47-56.
- Robinson, Kate. "The Celestial Streams of Giulio Camillo."
<http://adsabs.harvard.edu/full/2005HisSc.43..321R>
- Somers, Maartje. "Rariteitenmuseum van het geheugen." *Het Parool*, 1993.
- Whitehead, Anne. *Memory*. Londen: Routledge, 2008.
- Yates, Frances A. *The Art of Memory*. Londen: Routledge, 1966.
- Yates, Frances A. *De Geheugenkunst*. Vertaald door Jacob Groot. Amsterdam: Uitgeverij Bert Bakker, 1990.