

Quellenverwechslungen schließlich dürften die häufigsten Auslöser für G. im Alltag sein (→ Quellengedächtnis). Hierzu zählen nicht nur Verwechslungen zwischen externen Quellen (z. B. Personen oder Orten), sondern auch Verwechslungen zwischen bloß vorgestellten und tatsächlich eingetretenen Ereignissen (→ Realitätsüberwachung), hervorgerufen beispielsweise durch → Hypnose (→ Scheinerinnerungen).

H. L. Roediger III, Memory illusions, in: *Journal of Memory and Language*, Bd. 35, 1996, S. 76–100; W. Hell, Gedächtnistäuschungen, in: ders., K. Fiedler/G. Gigerenzer (Hg.), *Kognitive Täuschungen*, Heidelberg 1993, S. 13–38.

Edgar Erdfelder

Gedächtnistheater

(griech. *théatron*: Schauplatz, Theater). Schon immer gab es Bestrebungen, durch performative → Inszenierung von → Wissen das «tote» Speicherwissen der → Mnemotechnik (→ Auswendigkeit) in die lebendige Erinnerung der Subjekte zurückzuverwandeln. G. sind eine spezifische Erscheinungsform solcher Reanimationsbemühungen, die im 16. Jh. große Beachtung fanden und danach zunächst fast vollständig in Vergessenheit gerieten, in der Computermoderne jedoch eine auffällige Renaissance erfahren.

In Abhebung von den statuarischen Merksätzen der scholastischen Summenliteratur konstruierte G. Camillo ein hölzernes *Theatro della Memoria*, in dem das Weltwissen szenisch imaginiert werden sollte. Grundlage dieser Wissensinszenierung war die neuplatonische Kosmologie des *Corpus Hermeticum*, die in Verbindung mit der lullistischen *ars combinatoria* der mittlerweile in Verruf geratenen klassischen *ars memoriae* zu einer eigenwilligen Neuaneignung verhalf: Die zentrale Anweisung der römischen Gedächtnistraktate, *imagines agentes* zu verwenden – Bilder also, die einen emotional «bewegenden» Charakter haben (→ Emotion) –, wurde nicht mehr nur als bloßes Mittel zur besseren → Einprägung verstanden, sondern als Medium der Steigerung von → Aufmerksamkeit im Interesse eines emphatischen Er-Innerns. Anspielend auf jene Anweisung, ordnete Camillo die Memorabilia in seiner amphitheatralischen Konstruktion (→ Architektur) dergestalt an, dass sie «das Gedächtnis erschütterten» (1550, S. 11). Der auf der Bühne stehende Besucher sah sich einem entsprechend evokatorischen Arrangement

von emblematischen Bildern und kabbalistischen → Zeichen gegenüber (→ Kabbala), die ihn von den Zuschauerrängen gleichsam anblickten. Die solcherart aktivierte Erinnerung makro- und mikrokosmischer Zusammenhänge wurde in einem Prozess magischer Selbsttransformation zum Erlebnis der Teilhabe am göttlichen *mens*, ja der Identität mit diesem. Ähnliche Appellstrukturen einer divinatorischen *scientia universalis* kennzeichnen auch die G.-Systeme von G. Bruno und R. Fludd.

Demgegenüber scheint es fraglich, ob die seit den einschlägigen Untersuchungen von → F. A. Yates zunehmend diskutierte These einer Parallelität von historischen G.n und digitalen Informationsinszenierungen stimmig ist, da diese weniger auf reflexive Kontemplation als vielmehr reflexartigen Konsum von Wissen abzielen. Bemerkenswert ist aber die Tatsache, dass zahlreiche Künstler sich heute durch die traditionellen Vorbilder inspiriert fühlen, ebendiese reflexive Qualität, wie sie bei Camillo durch die funktionale Inversion von Bühne und Zuschauerraum sinnbildlich zum Ausdruck kam, mit modernen Animationstechniken zu restituieren – so in B. Violas *Theatre of Memory* (1985), R. Edgars *Memory Theatre One* (1985), A. Hegedüs' *Memory Theater VR* (1997) oder E. Hrvatins *Camillo*-Projekten (1998ff.).

P. Matussek, Computer als Gedächtnistheater, in: G.-L. Darsow (Hg.), *Metamorphosen. Gedächtnismedien im Computerzeitalter*, Stuttgart-Bad Cannstatt 2000, S. 81–100; L. Bolzoni, *Il Teatro della Memoria. Studi su Giulio Camillo*, Padua 1984; L. B. Wencker, *An Examination of «L'Idea del teatro» of Giulio Camillo*, Pittsburgh 1970; G. D. Camillo, *L'Idea del Teatro*, Florenz 1550.

Peter Matussek

Gedenkstätte

Ort, an dem historischer Geschehnisse (z. B. KZ-G.) oder Persönlichkeiten (z. B. Reichspräsident-Friedrich-Ebert-G.) gedacht wird (→ Gedächtnisort). In einem weiten Verständnis lassen sich unter G. *alle* räumlich umgrenzten Orte des Gedenkens subsumieren. Gebräuchlich ist der Begriff für groß angelegte Institutionen, die unterschiedliche Elemente miteinander kombinieren, z. B. «authentische» → Relikte, → Denkmäler, → Friedhöfe, Ausstellungen oder → Museen sowie → Archive, → Bibliotheken und Forschungseinrichtungen, in denen materielle, ästhetische, pädagogische, wissenschaftliche und hermeneutische (→ Hermeneutik)