

COMPUTER AIDED MEMORY

im Kontext des Kabinettes
"Das Denken der Sachen"

Das "Computer Aided Memory" war Grundlage für [Performances](#). Meine in ihm gespeicherten und vernetzten Erinnerungsfragmente konnten von den Gästen der Performances an einem Computer selbst durchwandert werden. Alles wurde in den Vortragsraum projiziert und von mir erzählend-singend kommentiert.

Im Kabinett werden nun Sachen, die in den Erinnerungen des Autors wichtig waren, als reale Objekte, Skulpturen, Bücher, Bilder präsentiert. Man findet sowohl alltägliche Gegenstände als auch Preziositäten: ein Straussenei, einen Büchsenöffner, ein Blatt aus einem Herbarium, einen Flügel, Ölgemälde, Landkarten, eine Walnuss - alles reale Exponate aus dem Fundus des Autors. Die in den Vitrinen, auf dem Narrationstisch und an den Wänden zum Teil isoliert erscheinenden Sachen verknüpfen sich in den Köpfen der Gäste zu Geschichten.

[Die ausgestellten Sachen](#) sind zusätzlich im Computer Aided Memory [CAM] als Digitalisate präsent. Dieses externalisierte Gedächtnis des Autors ist über viele Jahre gewachsen und beinhaltet zur Zeit etwa 80 GB Information: Musik, Bilder, Filmsequenzen, Texte, die miteinander vernetzt sind. CAM wird im Kabinett über einen Laptop bedienbar sein und seine Inhalte werden auf eine Wand des Kabinettes projiziert. Die physisch anwesenden Exponate werden mit den Gedanken der Gäste und den vielfältig verknüpften Inhalten aus dem digitalen Gedächtnis ins Spiel gebracht.

Im Kabinett sind geschulte, unaufdringliche Guides*, die sich von Zeit zu Zeit helfend, erzählend, performend einmischen. Sie reagieren auf Einzelpersonen und auf kleine Besuchergruppen und erklären das Funktionieren des digitalen Gedächtnisses. So kommen die Exponate als materielle Träger der projizierten und repräsentierten Geschichten im Kabinett über die Guides mit dem Publikum ins Spiel. Die ausgestellten Sachen werden als geschichtsträchtige vielfältige Vernetzer von Ideen erlebbar.

Die ins Kabinett Eintretenden finden sich zwischen drei Welten: den realen Exponaten, den Projektionen aus dem digitalen Gedächtnis und den Aktionen der Guides. Sie können die Sachen anschauen, die Guides entdecken und befragen oder den Computer bedienen und so in das mehrschichtige Gefüge eintauchen. Über den Laptop navigieren sie nach eigenem Interesse und Zeitbudget durch das digitale Gedächtnis und kommen mit jedem Klick auf eine neue Seite mit Bildern, Filmsequenzen, Texten und Musik und können dann entscheiden, wohin die Reise weitergehen soll, indem sie bestimmte

Worte, Grafiken, Bildfragmente anklicken. Sie surfen ähnlich wie im Internet, aber die Zusammenhänge sind nicht so allgemein und unendlich. Immer, wenn ein in der digitalen Welt auftauchendes Objekt real im Kabinett vorhanden ist, werden die Gäste durch Signale aufmerksam gemacht. Die Guides reagieren dabei situativ auf die Anwesenden. Sehen sie zum Beispiel, dass jemand das Herbarblatt mit dem gepressten Fingerhut länger anschaut, fangen sie an C.F. Meyers Gedicht "Fingerhütchen Fingerhut" zu sprechen, rufen aus dem Laptop Informationen über den Anbau dieser Pflanze zur Gewinnung von Arzneimitteln auf oder zeigen eine Abbildung aus einem kostbaren alten Buch, das im Kabinett greifbar ist. Dann wieder sitzen sie einfach da, helfen am Computer oder summen, sinnieren und singen zu den ausgestellten und/oder projizierten Sachen.

Als Ort kommen verdunkelbare Räume in Galerien oder Museen aller Art in Frage. Die Suche nach einer Institution als Partner wurde eingestellt, weil das Projekt nicht gefördert wurde. Da der Performer jetzt nach längerem Auslandsaufenthalt zurück in die Schweiz kommt, realisiert er das [Kabinett in kleinerer Form](#) selbst.

Der Umbau von CAM ist momentan die grösste Herausforderung in dem Projekt. Bis jetzt besteht CAM aus vielfältig vernetzten Filmsequenzen, Bildern, Texten und Musik; alles auf einer Festplatte als Hypertext gespeichert. Für das Kabinett müssen die bereits bestehenden Inhalte, die im Laufe der Jahre im personalisierten Gedächtnisspeicher angesammelt worden sind, geklärt, geordnet und auf die ausgewählten Exponate hin ausgerichtet werden. Durch die straffenden Revisionsarbeiten wird der Autor gezwungen, seinen Weg noch einmal zu befragen - oder besser gesagt seine Wege, denn man kann in diesem Korpus von Informationen nicht von Seite 1 über Seite 2 usw. bis zum Schluss voranschreiten. Es gibt keine eindeutig gerichteten Erzählstränge.

* den Guide spielt in der Anfangsphase des Kabinetts der Autor selber

weitere Informationen
siegfried@ariarium.de