

Texte und ihre Medien als Träger des kulturellen  
Gedächtnisses im Zuge des digitalen Wandels

## **BIBLIOTHEK VON BABEL ODER VON ALEXANDRIA?**

### Das kollektive Gedächtnis

- Verschmelzung individueller Gedächtnisse
- Erinnerung geknüpft an Gruppen von Individuen und deren Existenz

## Das kollektive Gedächtnis

- Rekonstruktion von Erinnerungen → Verfälschung
- Folge: Kulturelle Schöpfung

## Das kollektive Gedächtnis

- Denken ist abstrakt
- Erinnerung durch Symbole und kulturelle Praktiken eingepägt

## Kulturelles Gedächtnis

- Aufbewahrung dessen, was für die Identität und das Selbstverständnis einer Gesellschaft wichtig ist
- Merkmal: Überwindung des biologischen Todes durch Kultur
- Weitergabe von Traditionen und Gebräuchen

## Kulturelles Gedächtnis

„Kultur ist wichtig,  
da sie vom Druck des  
Sterbens befreit.“  
(Jan Assmann)

## Kulturelles Gedächtnis

Mnemotechnik: Speicherung,  
Reaktivierung und Vermittlung  
von Sinn

Wichtigstes Aufbewahrungs-  
medium ist die Schrift

## Aufschreibesysteme

„das Netzwerk von Techniken und  
Institutionen [...], die einer  
gegebenen Kultur die  
Adressierung, Speicherung und  
Verarbeitung relevanter Daten  
erlauben“

(Friedrich Kittler)

## Aufschreibesysteme

...sind der „Möglichkeitsraum“ für  
Kommunikation und  
Kulturschöpfung und -speicherung.

Limitiert auf das, was mit ihrer  
Technik ausgedrückt werden kann.

## Aufschreibesysteme

- Frühe Aufschreibesysteme (im  
weitesten Sinne)  
(Höhlenmalereien, Steintafeln  
mit Keil- oder Bilderschrift  
(Hieroglyphen), Papyri, Wachs-  
und Holztäfelchen, Schriftrollen,  
Pergament

## Aufschreibesysteme

- Aufschreibesystem 1800  
(Gutenberg-Galaxis) – das Buch
- Aufschreibesystem 1900 (Bild-,  
Tonaufzeichnungsgeräte,  
Schreibmaschine)

## Aufschreibesysteme

Computer als „universelle Maschine“ –  
Lösung aller in einer endlichen Zahl  
von Rechenschritten lösbaren  
Probleme möglich. (Turing)

→ Simulation aller Maschinen

## Aufschreibesystem „2000“

„Turing-Galaxis“: (Coy)

Computer als unbegrenzter  
Simulator:

1. Konvergenz der „bisherigen“  
Medien

## Exkurs - Europeana



- Gemeinschaftsprojekt der EU
- Sammlung von Materialien der Europäischen Museen
- → Europäische Onlinebibliothek

## Exkurs - Europeana

- Ziel: Zugänglichkeit von kulturellen und wissenschaftlichen Errungenschaften und Verhinderung von deren Vergessen
- Europeana als (eine) Trägerin des Kulturellen Gedächtnisses Europas (Bibliothek von Alexandria)

## Exkurs - Europeana 1914-1918



- Themenportal zum 1. Weltkrieg
- Sammlung von privatem Material → neue Blickwinkel auf die Ereignisse
- (Verdichtung des Geschichtsbildes)

## Deutsche Digitale Bibliothek



- Deutscher Beitrag zum Europeana Projekt
- Digitalisierung des kompletten Erbes deutscher Kultur als sämtlichen Museen, Bibliotheken und Universitäten u.a.
- 2100 Institutionen beteiligt

## Aufschreibesystem „2000“

Turing-Galaxis: (Coy)  
Computer als unbegrenzter  
Simulator:  
2. Hypertextualität

## Hypertextualität

(in einem engeren Sinne)  
Möglichkeit, Texte nichtlinear  
miteinander zu kombinieren.

Erweitert auf andere Medien:  
„Hypermedialität“ (Nyíri)

## Hypertextualität

„Hypertext is a more natural  
form of organizing ideas  
than linear text.“ (C. Nyíri)

Bereits im 16. Jh. „Bücherrad“ und  
„Lesemaschine“

## Hypertextualität

### Probleme:

- information overload (totale Vernetzung)
- lost in hyperspace (Orientierungsverlust)

## Intertextualität

- Duden: „Bezug von Texten aufeinander“
- Formen: Markierung, Zitat bis zu Modifikation des Originals bis zu dessen Unkenntlichkeit

## Intertextualität

„Jeder Text baut sich als  
Mosaik von Zitaten auf,  
jeder Text ist Absorption  
und Transformation eines  
anderen Textes. ...“ (Kristeva)

## Intertextualität

Intertextualität wird durch Hypertexte  
zugänglich.

Aufschreibesysteme als  
geschlossenes endliche Systeme  
Folge: wachsende Intertextualität

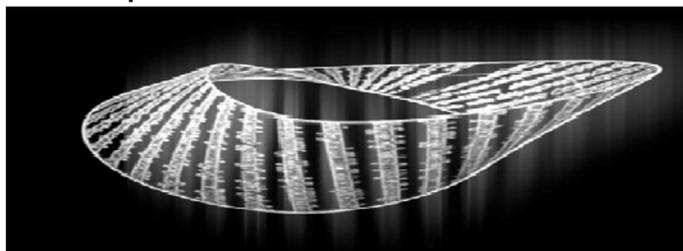
## Intertextualität

Computer als „ultimatives  
Aufschreibesystem“ erweitert den  
Darstellungsraum enorm.

Computer gleichzeitig geeignet,  
diesem Raum in nie dagewesener  
Geschwindigkeit aufzufüllen.

## Intertextualität

Bibliothek als geschlossener Kanon  
eines kulturellen Gedächtnisses –  
Neues unmöglich, alles miteinander  
verknüpft.



## Die Bibliothek von Babel

„Ich schrieb: *unendlich*. Nicht aus rhetorischer Gewohnheit ist mir dieses Adjektiv in die Feder geflossen; ich sage, es ist nicht unlogisch zu denken, daß die Welt unendlich ist. Wer sie für begrenzt hält, postuliert, daß an weit entfernten Orten die Gänge und Treppen und Sechsecke auf unfaßliche Art aufhören - was absurd ist. Wer sie für unbegrenzt hält, der vergißt, daß die mögliche Zahl der Bücher Grenzen setzt. Ich bin so kühn, die folgende Lösung des alten Problems zu bedenken zu geben: *Die Bibliothek ist unbegrenzt und zyklisch*. Wenn ein ewiger Wanderer sie in irgendeiner beliebigen Richtung durchmāße, so würde er nach Jahrhunderten feststellen, daß dieselben Bände in derselben Unordnung wiederkehren (die, wiederholt, eine Ordnung wäre: Die Ordnung). Meine Einsamkeit erfreut sich dieser eleganten Hoffnung“

© (Borges, die Bibliothek von Babel)

## Die Bibliothek von Babel

Dystopie zur Bibliothek von Alexandria  
(Borges)

Enthält alle im „Gutenberg-System“  
denkbaren Texte; ist das Universum,  
ist zwar endlich, hat jedoch weder  
Anfang noch Ende (totale  
Intertextualität).

## Bibliothek von Babel

Symbolisiert die Gefahr, so viele Informationen (Texte und andere Medien) zusammenzutragen, dass deren Information zerstört wird.

Internet als Bibliothek von Babel?  
„Grabstein der Geschichte der Medien“

## Diskussionsvorschläge

- Ist das Internet das Ende der (einzelnen) Medien?
- Ist das Internet (oder kann es werden) eine utopische Bibliothek von Alexandria oder eine dystopische Bibliothek von Babel?
- Ist das Internet „unendlich“ oder in sich geschlossen und in steigendem Maße selbstreferenziell? Ist in diesem Rahmen Kreativität möglich?