

## Wer oder was ist Korsakow?

[Sergei Sergejewitsch Korsakow](#), 1854-1900, war ein russischer Nervenarzt. Nach ihm ist das [Korsakow-Syndrom](#) benannt, eine von ihm zuerst bei Alkoholikern beschriebene, auf Nervenschädigungen zurückzuführende Form von Amnesie. Diese Form von Amnesie wird gelegentlich begleitet von der so genannten [Konfabulation](#), dem Ausfüllen von Lücken zwischen einzelnen Erinnerungseinheiten mit Phantasieinhalten.

Im Jahr 2000 schrieb Florian Thalhofer ein Computerprogramm, mit dessen Hilfe sich nonlineare Filme für die Medien Internet und DVD-ROM erstellen lassen. Der erste Film nonlineare Dokumentarfilm, den Thalhofer mit diesem Programm erstellte, handelte von Alkohol und heißt [\[Korsakow Syndrom\]](#). Deshalb nannte er das Computerprogramm [\[Korsakow System\]](#). Alle weiteren Filme, die seither mit Hilfe des Korsakow-Systems erstellt wurden, heißen Korsakowfilme.

## Wie funktioniert das Korsakow-System?

Ein Korsakowfilm besteht aus beliebig vielen Erzähleinheiten. (Der Filmemacher [Heinz Emigholz](#) hat diese Einheiten Smallest Narrative Units getauft, [SNUs](#).) Jede Erzähleinheit wird mit Keywords versehen, die zum einen die Erzähleinheit beschreiben, zum anderen definieren, wonach sie sucht. Die Keywords definieren Ausnahmen und unbedingte Verbindungen. Kurz gesagt, sie transportieren die Regeln der Erzählung. Deshalb sprechen wir bei Korsakowfilmen von regelbasiertem Erzählen. Das System liest die Keywords, findet für jede Einheit passende weitere Einheiten und bietet sie dem Betrachter zur Auswahl an. Korsakowfilme eignen sich nicht für übergreifende Spannungsbögen, Plots und Handlungen. Sie stellen vielmehr jeweils ein Universum von Narrationen dar, die aneinander andocken können – aber nicht müssen. Der Betrachter hat die Freiheit die Zusammenhänge der SNUs selbst herzustellen: eine gesunde Form von Konfabulation.

Bei jedem Betrachten eines Korsakowfilms setzt sich ein neuer Film zusammen. Korsakowfilme werden auf dem Rechner angeschaut. Bei öffentlichen Aufführungen in Kinos oder [Theatern](#) stimmen die Zuschauer zum Beispiel per Laserpointer ab, welche Erzähleinheit als nächstes gezeigt werden soll. Andere Abstimmungsverfahren sind denkbar.

Korsakowfilme stehen im Gegensatz zum klassisch-linearen Erzählen für ein freieres, nonlineares Erzählen. Das Korsakow Institut für Nonlineare Erzählkultur beschäftigt sich neben dem Korsakowfilm und dem Film allgemein mit nonlinearen Erzählformen in Literatur, Theater und Gesellschaft – prinzipiell kann alles, vom Individuum über Sozialstrukturen wie Unternehmen oder Staatsformen bis hin zu globalen ökonomischen und kulturellen Zusammenhängen, als Narration betrachtet und analysiert werden.

## **Welche neuen Regeln oder Unregeln gibt es bei der Arbeit mit dem Korsakowsystem beziehungsweise beim nonlinearen Erzählen? Gibt es überhaupt noch Regeln?**

Es gibt in der Tat einige Regeln, die wir beim Erstellen von nonlinearen Erzählungen befolgen. Bei den einzelnen Sequenzen eines Korsakowfilms zum Beispiel sprechen wir nicht von Szenen, sondern von Erzähleinheiten oder SNUs (Smallest Narrative Units). Diese SNUs müssen self-contained sein: Während eine Szene in einem klassisch linearen Film auf der vorherigen aufbaut und zur nächsten hinführt, muss die SNU sehr viel mehr für sich alleine stehen können. Innerhalb der SNUs versuchen wir nicht, die Linearität weiter aufzubrechen. In einem Text bedeutet das, dass wir Syntax oder Wörter nicht weiter entlinearisieren und sprengen. Wir machen kein Dada.

Zusammen ergeben die SNUs eines Korsakowfilms keine Geschichte mit Plot und Spannungsbogen, sondern ein Universum narrativer Spotlights, das von zwei Komponenten zusammengehalten wird (denn etwas muss sie zusammenhalten, wenn Spannung und Plot es nicht tun): vom Designzusammenhang und von der thematischen Klammer. Der Designzusammenhang meint eine kohärente Gestaltung der SNUs in Bildsprache, Kamerastil und Schnitt. Die thematische Klammer meint die Fragestellung, die einem Korsakowfilm zugrunde liegt, zum Beispiel: ‚Warum haben so viele Deutsche nach der Weltmeisterschaft 2006 ihre Deutschlandfahnen nicht mehr eingeholt?‘ ([www.vergessene-fahnen.de](http://www.vergessene-fahnen.de)) oder ‚Wie geht es den 1600 Menschen, die in der Grohner Düne in Bremen leben?‘ ([www.13terStock.de](http://www.13terStock.de)). Zusätzlich kann eine verbindende Musik eingesetzt werden. Die Längen der SNUs sollten nicht zu unterschiedlich sein. Wir bewegen uns zwischen 30 bis 180 Sekunden. Das Gebot der ähnlichen Länge gilt auch für nonlineare Texte. Sehr schön lässt sich die formale Kohärenz in David Marksons Buch 'This is not a novel' studieren: Die einzelnen SNUs gleichen Formeln, die in immer neuen Varianten wiederholt werden und alle ähnlich kurz sind. So erhält das Buch einen Rhythmus und eine Einheitlichkeit, ohne dass die Sequenzen hierarchisch aufeinander aufbauen oder eine bestimmte Reihenfolge einhalten müssen.

## **Wird es ohne Plot und Spannung nicht langweilig?**

Wir orientieren uns am intuitiven, natürlichen, also assoziativen Erleben, Empfinden und Denken statt am erlernten linearen. Wir geben der Langeweile einen Raum und nennen sie, um sie von der Konnotation der Qual zu befreien, ein Zeitgeschenk. Sie ist etwas Wertvolles, Entspannendes, etwas, das die Panik reduziert.

Die eigentliche Zeitverschwendung erkennen wir in der Eile, nicht in der Langsamkeit.

## Hat ein Korsakowfilm ein Ende?

Ein Korsakowfilm muss kein Ende haben. Der Betrachter bestimmt sowohl die Geschwindigkeit des Ablaufs des Films, als auch, wann er den Film verlassen will. Wer die ‚letzte‘ SNU eines Korsakowfilms erreicht hat, hat – je nach der vom Autor vorgesehenen Struktur – nicht unbedingt alle SNUs gesehen. Deshalb lässt das System nach der ‚letzten‘ SNU die Wahl zwischen ‚Quit‘ und ‚Play‘. Wird ‚Play‘ gewählt, beginnt der Film von vorne, wobei der Betrachter dieses Mal mit größter Wahrscheinlichkeit einen anderen Pfad durch das Universum des Filmes nehmen wird.

Generell kommen Enden in nonlinearen Erzählungen eher technischen denn dramaturgischen Notwendigkeiten nach. Ein Buch hat nicht beliebig viele Seiten, und ein Korsakowfilm mit einer unendlichen Anzahl von SNUs wird von niemandem je zur Gänze gesehen werden. Dass eine nonlineare Erzählung allerdings im Prinzip weder ein Ende noch einen Anfang braucht, dafür ist das beste Beispiel die nonlineare Welterzählung YouTube.

## Was sollte ich lesen und anschauen, wenn ich mich für nonlineare Erzählkultur interessiere?

Eine sehr kurze, erste Auswahl:

Aristoteles, [Poetik](#), Reclam. Als Untertitel schlagen wir vor: ‚Wie man verdammt erfolgreich Panik verbreitet.‘ Neben der Bibel der Grundlagentext abendländischer Mentalität.

Zygmunt Haupt, [Vorhut](#), Suhrkamp. Hier wird ohne jede Rücksicht auf Aristoteles wahrhaft und wahrhaftig erzählt. Mit einer Tiefe, die linearer Erzählung ihrer strukturellen Erfundenheit wegen verwehrt bleibt.

Todd Haynes, [I'm not there](#). Erzählung, Bewusstseins- und Persönlichkeitsmodell gehen in diesem Film Hand in Hand.

David Markson, [This is not a novel](#), Counterpoint. Das Buch, dem wir hiermit den Nobelpreis für Nonlineares Erzählen verleihen.

Vladimir Nabokovs Erzählung [Stadtführer Berlin](#). Schwer zu sagen, wovon sie handelt. Zum Glück.

Andreas Neumeister, [Angela Davis löscht ihre Website](#), Suhrkamp. Auch diesem Buch verleihen wir denselben Nobelpreis. Neumeister geht noch weiter als Markson. Kaum ein expliziter narrativer Zusammenhang in diesem Buch, der über einen Satz hinausgeht. Und doch entsteht ein ultrapräzises Bild zeitgenössischer Welt.

Andrzej Stasiuk, [Die Welt hinter Dukla](#), Suhrkamp. Bestes Beispiel für die strahlende

Schönheit der Langeweile.

Rammstein, [Ich will](#). Beste uns bekannte Darstellung der politischen Natur des Erzählens und seines immanenten Griiffs nach Gehirnen, der über möglichst alle Sinne erfolgt. Der Wunsch, andere Gehirne zu erobern, entspringt dem Wunsch, verstanden zu werden. Verstanden werden kann nur, wer die Lücke zwischen dem eigenen und den fremden Gehirnen überwinden kann. Die Vorstellung, isoliert zu sein, ist wiederum eine Folge aristotelischer Erzählung, in der Lebewesen abgeschlossene Einheiten bilden. Auf dieses Gefühl, das Folge aristotelischer Erzählung ist, reagiert dieselbe Erzählung mit propagandistischer Verzweiflung: Die Mittel, Hirne zu erobern und mit dem eigenen gleichzuschalten, werden krasser.

Die Korsakowfilme [[lovestoryproject](#)], [[7sons](#)], [[13terStock](#)], [[13terShop](#)], [[vergessene fahnen](#)], [[1000stories](#)] und die Mutter aller Korsakowfilme, die selber noch kein Korsakowfilm war: [[kleine welt](#)] – zum Teil erschienen im Mairisch Verlag, Hamburg. Sonst im Netz zu finden über [www.korsakow.com](http://www.korsakow.com). Sie brauchen Shockwave auf Ihrem Rechner, um diese Filme anzuschauen. Shockwave Download: <http://get.adobe.com/shockwave/>

### Was genau ist mit Nonlinearität gemeint?

Wir meinen das Gegenteil der von Aristoteles in seiner *Poetik* aufgestellte Regel, die gelungene Erzählung habe sich auf „eine einzige, ganze und in sich geschlossene Handlung mit Anfang, Mitte und Ende“ zu beziehen, damit sie „in ihrer Einheit und Ganzheit einem Lebewesen vergleichbar“ sei. Wir glauben, dass hier weder die implizite Definition von Lebewesen, noch die der gelungenen Erzählung richtig ist. Den kommerziellen Erfolg und die Einschaltquote – Aristoteles maß die Güte einer Tragödie am Applaus – erkennen wir als Maßstab nicht an.

Bei der Definition von Lebewesen orientieren wir uns an Ernst Machs *Antimetaphysischen Vorbemerkungen*: „Somit setzen sich die Wahrnehmungen sowie die Vorstellungen, der Wille, die Gefühle, kurz die ganze innere und äußere Welt, aus einer *geringen Zahl von gleichartigen Elementen* in bald flüchtigerer, bald festerer Verbindung zusammen.“ (Über die ‚geringe Zahl‘ und die Gleichartigkeit<sup>1</sup> der Elemente lässt sich freilich streiten.) Diese Definition von Lebewesen findet seine direkte Entsprechung in der Struktur nonlinearer Erzählungen. Die Gleichartigkeit entspricht dem Designzusammenhang, die „bald flüchtigere, bald festere Verbindung“ der losen Reihenfolge der SNUs und

---

<sup>1</sup> Nimmt man an, dass Metaphern, Analogien und Vergleiche nur in einer Welt möglich sind, die in sich metaphorisch strukturiert ist, so dass prinzipiell alles allem vergleichbar ist, sei es als Kontrast oder als Entsprechung, dann muss man auch von einer grundlegenden ‚Gleichartigkeit‘ der ‚Elemente‘ ausgehen, denn sonst wären Metaphern nur Sonderfälle. Geht man nicht von einer inneren metaphorischen Struktur der physischen und geistigen Welt aus, sondern betrachtet die Metapher als bloße Leistung des menschlichen Denkens, dann kann die Gleichartigkeit der Elemente nur als Wunsch, Pragmatik oder ästhetisches Prinzip verstanden werden.

dem Umstand, dass jederzeit Erzähleinheiten entfernt oder neue passende eingefügt werden können und es keine definitive Endversion der Erzählung geben kann.

Was die Gesamtstruktur einer Narration betrifft, unterscheiden wir zwischen echter und Pseudo-Nonlinearität. Echte Nonlinearität ist gegeben, wenn kein dramaturgischer Überbau vorhanden ist, der im Ganzen eine psychologische oder zeitliche Folgerichtigkeit herstellt oder eine übergreifende Handlung etabliert. Es darf auch im Nachhinein keine Handlung rekonstruierbar sein. Bloße Zeitsprünge und eine chronologisch ‚verkehrte‘ Reihenfolge der Szenen – wie etwa in [Pulp Fiction](#) – ergeben noch keine echte Nonlinearität, da sich die Handlung am Ende mühelos chronologisch und psychologisch rekonstruieren lässt. *Pulp Fiction* ist ein klassisches Beispiel von Pseudo-Nonlinearität. Etwas weiter geht David Lynchs [Mulholland Drive](#). Hier lässt sich keine Chronologie rekonstruieren, allerdings eine gewisse psychologische – oder tiefenpsychologische – Folgerichtigkeit. Dies entspräche einer halben echten Nonlinearität. In [Inland Empire](#) erreicht Lynch zwar echte Nonlinearität, vernachlässigt aber den Designzusammenhang so sehr, dass der Film auseinander fällt. Auch das thematische Zentrum, oder besser: Der Umriss des narrativen Universums des Films ist schwer auszumachen.

Als gelungenes filmisches Beispiel für echte Nonlinearität ist Todd Haynes [I'm not there](#) anzuführen. Mehrere Erzählwolken von jeweils ganz eigener Ästhetik schließen sich hier zu einem narrativen Universum zusammen, dessen verbindendes Element einzig in der Person Bob Dylans besteht. Dass dies funktioniert, ist umso erstaunlicher, als diese Person durch das Erzählverfahren als vollkommen inkohärent dargestellt ist.

Wir unterscheiden außerdem zwischen technischer und narrativer Nonlinearität. Technische Nonlinearität ist im Computer und auf der Bühne gegeben. In Medien wie Film und Buch haben wir es mit technischer Linearität zu tun: Im Buch folgt Seite auf Seite. Ich kann die Reihenfolge nur mühsam, nämlich durch Blättern oder Zerschneiden, ändern. Es bleibt aber immer die Autorität der ursprünglichen, ‚richtigen‘ Fassung. Im analogen Film haben wir Rollen, die abgespult werden. Während der Rezeption, der Aufführung, kann der Betrachter außer durch Augenschließen und Öffnen oder das Verlassen und Wiederbetreten des Vorführraums die Abfolge der Szenen nicht beeinflussen. Bei einem Korsakowfilm auf digitaler Grundlage ist die Reihenfolge weniger vorbestimmt und muss während der Rezeption vom Betrachter einmalig festgelegt werden. Einmalig, da jedes Anschauen im Prinzip eine neue Reihenfolge hervorbringt. Interessant wäre eine genaue Untersuchung aller Varianten analoger und digitaler Grundlagen von Erzählungen und der spezifischen Möglichkeiten nonlinearer Handhabung.

**Findet, da die Smallest Narrative Units im Unterschied zu Spielfilmszenen**

## **mehr self-contained sein müssen, nicht einfach eine Verlagerung des Linearen vom Großen ins Kleine statt?**

Der Inhalt einer SNU muss nicht linear sein, also keiner zeitlichen und psychologischen Folgerichtigkeit entsprechen oder eine Handlung enthalten, um self-contained zu sein. Sie kann mit den gleichen ästhetischen Mitteln wie der Korsakowfilm im Ganzen verdichtet werden und ihre Eigenständigkeit erlangen. Zudem beobachten wir, dass sich – vermutlich aufgrund des Umgangs mit dem Internet – die Rezeptionsgewohnheiten verändern. Erzähleinheiten, die vor wenigen Jahren noch unverbunden und unabgeschlossen wirkten, ergeben für den Betrachter heute Sinn. Oder: Er fragt nicht mehr nach ihm, weil er ihn nicht mehr braucht. Das bedeutet im Umkehrschluss möglicherweise, dass die SNUs offener werden können.

## **Gibt es in der nonlinearen Erzählung noch den einen Autor?**

Das kommt ganz darauf an. Begreifen wir etwa YouTube als eine große Erzählung, dann gibt es nicht den einen Autor, sondern unzählige. Und dies nicht nur in Gestalt der Autoren der einzelnen Beiträge, sondern auch in der des Betrachters: Jedes Surfen durch YouTube erzeugt eine ephemere Erzählung, deren Autor der Surfer ist und die wie die Spur hinter dem Surfbrett sofort nach ihrer Entstehung wieder verschwindet. Das gleiche gilt für den Korsakowfilm, wobei der Korsakowfilm durch die jeweilige thematische Klammer konzentrierter als YouTube ist. (Eine Zeitlang gab es auf YouTube eine Funktion, die es ermöglichte, auch visuell in eine thematische Wolke einzusteigen. Leider wurde diese Funktion wieder abgeschafft.) Zusätzlich haben wir es, wenn wir für einen Moment von der Frage nach Bewusstsein als Voraussetzung von Autorschaft absehen, bei YouTube wie im Korsakowfilm mit einer dritten, zwischengeschalteten Autorschaft zu tun: die der Maschine. Sie ist es, die aufgrund der vom Menschen (den Computers, wie die menschlichen, Computer fütternden Operateure noch zu Alan Turings Zeiten genannt wurden) eingegebenen Keywords die nächsten Verbindungen anbietet, und sie sind weder beliebig noch immer dieselben.

Die Frage nach der Autorschaft ist natürlich auch immer eine Frage der Rezeption. Durch das Fehlen von Handlung und Plot entstehen offene Stellen zwischen den SNUs. Die Verbindungen und den Gesamtzusammenhang muss der Betrachter, unterstützt vom Designzusammenhang und dem Thema des narrativen Universums eines Korsakowfilms, assoziativ und interpretativ herstellen und wird dabei als Erzähler tätig. Das wird er bereits bei der Rezeption linearer Erzählungen, denn wie er die Informationen in seinem Gehirn zusammenbaut, ist seine – und nur seine, also eine einzigartige – Angelegenheit. Beim nonlinearen Erzählen in YouTube oder im Korsakowfilm findet diese Leistung des Rezipienten allerdings ihren physischen Ausdruck im Klicken. Dasselbe trifft vom Umblättern einer Buchseite oder dem Platznehmen im Kino nicht im gleichen Maße zu, da das Umblättern nicht mit dem Ende einer

Erzähleinheit zusammenfällt und das Platznehmen keine notwendige Voraussetzung für den Fortgang des Filmes ist.

Auf einer grundlegenden Ebene bleibt alles beim Alten: Ohne Autor keine Erzählung. Der Autor eines Korsakowfilms setzt das Thema und den ästhetischen und zeitlichen Rahmen, erstellt die SNUs, verpasst ihnen seine gestalterische Handschrift, speist sie in den Film ein, indem er sie mit Keywords versieht und damit die möglichen Verbindungen der SNUs definiert.

Alle linearen und nonlinearen Filme zusammen ergeben wiederum einen gigantischen nonlinearen Film. Der sie aufgrund von Analogien oder Kontrasten miteinander verbindende Mensch entspricht dem Korsakowsystem, die

Kategorien, in die er sie einordnet, dem Assoziativspeicher, dem Hidden Layer<sup>2</sup>,

---

<sup>2</sup> Jede Erzählung liefert in ihrer Struktur ein Bewusstseinsmodell, da diese Struktur immer sowohl Abbild als auch Prägung des Denkens ist. Beim Betrachten und mehr noch beim Erstellen eines Korsakowfilms kommt mitunter das Gefühl auf, einem – wenn auch sehr einfachen – Gehirn beim Assoziieren zuzuschauen. Tatsächlich erinnert die Funktionsweise des Korsakowsystems mit seiner zwischen den Autor und den Rezipienten geschalteten Ebene der Keywords an Beschreibungen künstlicher Intelligenz – angemessener wäre womöglich die Bezeichnung ‚angewandte Statistik‘ –, wie sie etwa Wolf Singer liefert auf die Frage, was Hidden Layers seien: „Das ist die mittlere Schicht in einfachen, dreischichtig strukturierten künstlichen Netzwerken. Sie liegt zwischen der Eingangs- und der Ausgangsschicht und wirkt wie ein Assoziativspeicher.“ (Wolf Singer, Ein neues Menschenbild, Suhrkamp 2003, S.37) Freilich wird dabei die Komplexität menschlichen Denkens dabei nicht im Entferntesten erreicht:

Wenn man die Utopie der Simulation weiterspänne, müsste man für die Nachahmung eines einzigen Neurons einen Chip bauen, der 30000 oder 40000 Eingänge analog verrechnen kann, wobei all diese Kontakte nach bestimmten Lernregeln veränderbar sein müssen. Diese Regeln kennt man zwar schon recht gut und könnte sie implementieren. Man müsste aber noch eine Reihe von Kontrollmechanismen vorsehen, über die modulierende Systeme auf diese Neuronen zugreifen können, um sie im richtigen Arbeitsbereich zu halten und dafür zu sorgen, dass nichts Beliebiges gelernt wird. Und schließlich müssen diese hoch komplexen ‚Biester‘ auf sehr kluge Weise miteinander vernetzt werden, damit intelligente Leistungen erbracht werden könnten. (ebd., S. 36)

Bemerkenswert ist die Analogie, die zwischen Beschreibungen der Vernetzungsfunktionen von SNUs und der von Neuronen ins Auge springt. Bei beiden geht es um Synapsen, und zwar in ihrer Quantität, aus der Komplexität erwächst:

Diese kleinste erzählerische Einheit (SNU) der IN [Interaktiven Narration] ist gekennzeichnet durch eine lineare Intaktheit, die nur durch Abbruch unterbrochen werden kann. Die SNU offeriert während ihres linearen Ablaufs an beliebig vielen festgelegten Stellen beliebig viele Kontaktpunkte (POC = Point of Contact, Possibility), an der Schlüsselwörter (KEYs) andocken können.

Die Welt der KEYs ist eine andere als die der SNUs. KEYs sind die symbolischen Zeichen eines bestimmten Subtextes und dienen als verdeckte Steuerungsmechanismen der Autoren eines interaktiv narrativen Gebildes. Die KEYs können interne Abschnitte der SNUs spiegeln, sich also analog beschreibend oder zitierend zu ihnen verhalten. Sie können aber auch der Welt eines verdeckten Subtextes angehören, in der abstrahiert, assoziiert, kontrapunktiert, richtungsweisend agiert, bewertet, negiert oder bejaht, analysiert und sortiert wird, ohne daß dem User diese Kriterien bewußt werden müssen.

Grammatikalisch ist die SNU ein Satz mit genau definierter zeitlicher Ausdehnung. Er ist zerlegbar in kleinste zeitliche Einheiten, die alle POCs sein können. Diese POCs können je nach der Welt, die sie vertreten, verschiedenen Klassen von Subtexten angehören - analog zu Verben, Substantiven, Objekten und Satzzeichen - das Feld ist sehr weit und viele gesonderte Untersuchungen wert. Die an sie andockten KEYs haben die Funktion von Konjunktionen ("und"/"oder") in einem Meer von Möglichkeiten (SOP = Sea of Possibilities) - einer utopischen Einheit, die als non-lineare Entität gleichzeitiger Erscheinungen existiert, sich aber niemals linear darstellen läßt. Die Nervenzellen der SOP sind die POCs, an der sich



der Ebene der Keywords.

**Das Anliegen einer linearen Erzählung lässt sich in der Regel auf eine zentrale Idee, eine bestimmte Aussage reduzieren. Gilt dasselbe für eine nonlineare Erzählung?**

Auch hier gibt es verschiedene Fälle. Aus David Marksons Buch *This is not a novel* ließe sich sicher eine Aussage extrahieren in der Art von ‚Der Tod ist einfach eine beschissene und verdammt traurige Angelegenheit‘.

Bei Todd Haynes *I'm not there* wäre es eher eine Metaaussage über den Menschen, der hier als variabler Komplex von Elementen und Netzwerk von Bezügen dargestellt wird statt als Wesen mit klar umrissener Identität. Es geht hier um Persönlichkeits- und Bewusstseinsmodelle.

Ein Korsakowfilm dagegen kennt in der Tat keine zentrale Idee und keine Antwort. Er kennt nur Fragen. Auf der Metaebene freilich deckt er sich in der Aussage über das Wesen des Menschen und des Bewusstseins mit *I'm not there*.

Das Selbst, respektive die starke Idee als Kern der linearen Erzählung, ist ein metaphysisches Konzept. Es beinhaltet die Vorstellung, dass sich der Körper oder der Film auflösen können und das Selbst als starke Idee der Erzählung einer Person weiter bestehen kann. Eine ausführliche Darstellung der Metaphysik der Erzählung findet sich hier: [Das Gartenfest](#).

**Inwiefern kann eine Geschichte ein Persönlichkeitsmodell sein?**

Fernando Pessoa schrieb: „Wir sind Geschichten, die Geschichten erzählen.“ Entsprechend gehen wir davon aus, dass nicht nur unsere Selbst- und Weltwahrnehmung durch die Art und Weise geprägt ist, in der wir unsere Erzählungen strukturieren, sondern dass wir uns selbst und die Welt um uns herum auch entsprechend der Strukturen unserer Erzählungen *gestalten*. Sprich, erzählen wir lineare Geschichten mit dramaturgischen Notwendigkeiten, Konflikten, Entwicklungen, Psychologie, Katastrophe, Lösung und Brimborium, oder wird uns linear erzählt, dann werden wir uns und die Welt um uns herum auch entsprechend wahrnehmen und gestalten. Wir werden unseren künftigen Lebensweg so einrichten, dass er zusammen mit dem bisherigen eine abgeschlossene Einheit, eine runde Erzählung bilden kann. Die unvermeidbaren Inkohärenzen des Lebenslaufs erzeugen, gegen die Blaupause des linearen Selbstbildes gehalten, Panik. Ausbleibende Entwicklung erzeugt Unzufriedenheit und Schuldgefühle. Konflikte werden gesucht, weil es dem Menschen ohne sie nicht möglich scheint, eine spannende Erzählung zu werden.

Erzählen wir uns dagegen nonlinear, werden wir uns als Verbund von Erzähleinheiten begreifen, die in Freiheit miteinander verknüpft sind und deren jede für sich ihre Berechtigung besitzt, ohne einer anderen Erzähleinheit

zwingend zu folgen oder eine andere zwingend nach sich zu ziehen. Die Hoffnung und die Erfahrung ist, dass wir durch diese Art des Erzählens Spannung, Plot, Psychologie, Konflikte und Brimborium loswerden. Entspannung tritt ein. Widersprüche werden integrierbar. Die Zeit läuft weniger schnell. Natürlich sind die einzelnen SNUs häufig in sich linear intakt und können Dosen all des Brimboriums beinhalten. Wir hoffen, dass es homöopathische sind.

Eine nonlineare Sicht hätte sowohl für das Konzept von Persönlichkeit wie auch gesellschaftlich weit reichende Konsequenzen. Dem Zufall und der Kontingenz unserer Existenz würde ein Raum gegeben. Vielfältigkeit wäre sowohl innerhalb der eigenen Person als auch in der Gesellschaft willkommen. Der innere Konflikt würde als konstitutives Element der persönlichen Identität, der äußere Konflikt als konstitutives Element der Sozialgemeinschaft an Bedeutung verlieren. Die Entwicklung würde vom Muss zur Möglichkeit. Hierarchien würden verflacht und die Zeit verlangsamt.

Es gäbe weniger Propaganda, da das nonlineare Erzählen auf das freundliche Spiel mit den Gehirnen der anderen statt auf deren [Eroberung](#) setzt.

**Wenn die Identität einer Person nicht klar umrissen ist, wofür kann sie dann verantwortlich gemacht werden?**

Tatsächlich stellt sich die Frage: Wie lässt sich in einem System, in dem keine Erzähleinheit einer anderen verantwortlich scheint, da keine von ihnen zwingend auf eine andere aufbaut oder notwendig eine andere nach sich zieht, Verantwortung etablieren? Die Frage lässt sich auch so stellen: Wie kann ein

Unternehmen ohne Hierarchie – und ohne Konflikte<sup>3</sup> – funktionieren? Oder so: Wie kann ein Mensch, der sich nonlinear begreift, Verantwortung übernehmen, wenn er sich als ein Gebilde betrachtet, das aus vielen verschiedenen Elementen besteht, die in keinem Verantwortungszusammenhang zueinander stehen? Wie kann so ein Mensch überhaupt eine Identität entwickeln, die ihn für andere erkennbar, ansprechbar und verlässlich macht?

Eine Antwort könnte sein: Das nonlineare Erzählen ersetzt das alte System nicht durch nichts, sondern durch ein neues. Wir ersetzen das Lineare durch das Nonlineare. Man kann kein System entfernen, ohne es durch ein neues zu ersetzen. Systeme bringen Probleme hervor, aber sie lösen auch einige. Entfernt man ein System, ohne es durch ein neues zu ersetzen, bleibt in der Lücke ein Häuflein Probleme ohne Lösungen zurück. Die Probleme des aristotelischen Systems sind in erster Linie die erwähnte Panik und die Fokussierung auf Konflikt und Entwicklung. Dazu kommt ein Schwung metaphysischer Implikationen, die das System mit sich bringt (siehe [Das Gartenfest](#)). Die Metaphysik des aristotelischen Erzählens ist die Dramaturgie. Gottgleich schwebt sie über dem Geschehen der Geschichte. Was immer in der Geschichte

---

<sup>3</sup> Es scheint, als habe der Konflikt zeitgleich mit dem Schwinden seiner Bedeutung als konstitutives Element der Erzählung auch als konstitutives Element der persönlichen Identität und der sozialen Beziehungen ausgedient. Für ersteres könnte eine gewisse Müdigkeit an den Normen aristotelischer Dramaturgie verantwortlich sein. Das Wort ‚Story‘ wird zum Synonym für ‚Erzähl keinen Quatsch‘ oder ‚Verarschen kann ich mich selbst.‘ (So in dem Dokumentarfilm [Prinzessinnenbad](#).)

Für letzteres das Verschwinden des tradierten Subjektbegriffs. Der Soziologe Alain Ehrenberg schreibt:

Der Einzelne wird heute sowohl in der Psychiatrie als auch in der Sozio-Politik unter dem Gesichtspunkt der Konfliktvermeidung gesehen.

Der Konflikt strukturiert die Beziehung auf zwei Ebenen. Die erste ist politisch, sie findet im Innersten unserer Gesellschaft statt. (...) Die gesellschaftlichen Unterschiede bedingen die Einheit der Gesellschaft, denn ein Konflikt hält eine Gruppe zusammen, ohne dass man ihren Sinn durch etwas anderes rechtfertigen müsste oder eine Vaterfigur für alle entschiede. Das ist der Kern des Politischen in der Demokratie.

Auf der Ebene der Person erfüllt der Konflikt im Symbolischen die gleiche Funktion. Er strukturiert die Beziehung innerhalb unseres gespaltenen Selbst, eine Beziehung, die sich über den Konflikt herstellt. Es entsteht eine Beziehung, weil es einen Konflikt gibt. Das in sich geteilte Selbst ist konstitutiv für die Einheit der Person. (...)

Die Depression bezeichnet die Schwierigkeit des Konflikts, eine Beziehung herzustellen. Der Konflikt ist aber nicht mehr die wichtigste Instanz der gesellschaftlichen und persönlichen Einheit. Was aber sind dann die Elemente, durch die soziale und persönliche Beziehungen hergestellt, aufgelöst und erneuert werden?

Die Depression, die gegenwärtig unsere Gesellschaft durchdringt, verdeckt das allmähliche Verschwinden des Subjektbegriffs, wie er Ende des 19. Jahrhunderts entstanden war.“ (Alain Ehrenberg, Die Müdigkeit, man selbst zu sein, in: Endstation. Sehnsucht. Kapitalismus und Depression I, Alexander Verlag)

geschieht, hat seinen letzten Sinn in ihr, der Dramaturgie, auch und ganz besonders der Tod der Figuren, und mit deren Tod auch unserer.

Metaphysik gibt es im nonlinearen Erzählen natürlich auch. Da der Spannungsbogen durch den Designzusammenhang ersetzt wird, finden sich auch hier Regeln, die jeder SNU einen festen Rahmen setzen und sie insofern für das Ganze in die Verantwortung nehmen. Aber es weht hier ein Wind der Konvergenz. Die Grenzen sind weiter, und die Details der Inhalte der SNUs unterliegen keiner zwingenden Notwendigkeit.

Indem das System Verantwortung und Identität problematisiert, spiegelt es unsere Zeit. Verantwortung wird nur aus freien Stücken übernommen, sonst ist sie nutzlos. Was die Identität des zeitgenössischen Individuums betrifft, so stellt sich ihm die Aufgabe, nicht nur mit der eigenen Vielfältigkeit zu leben, sondern auch mit der Vielfältigkeit der anderen. Niemand kann im Zusammenspiel der Individuen zur Eindeutigkeit gezwungen werden. Eindeutigkeit der Identität ist immer nur Resultat eines – häufig zeitlich begrenzten – Vertrags zwischen zwei oder mehr Menschen.

### **Geht es bei Linearität versus Nonlinearität um die Frage nach der *richtigen* Darstellung der Welt?**

Wenn Sie den amerikanischen Drehbuch-Guru [Robert McKee](#) lesen, gewinnen Sie den Eindruck, dass er und seine Anhänger sicher sind, nicht Welten zu konstruieren, sondern die Welt und die Menschen akkurat abzubilden. Eine erstaunliche Idee, wenn man bedenkt, dass bereits unsere Wahrnehmung in hohem Maße konstruktivistisch und eben nicht abbildend ist. „Ob im Morgen- oder im Abendlicht, die gleiche Rose erscheint uns im gleichen Rot, ungeachtet der Tatsache, dass sie wegen der verschiedenen Beleuchtungsbedingungen in ganz verschiedenen Spektralbereichen erstrahlt. Der Grund ist, dass wir unsere Farbbewertung auf Vergleiche mit umgebenden Farbflächen stützen, in diesem Fall also vielleicht auf Vergleiche mit den grünen Blättern, und nicht auf die Messung absoluter Wellenlängen des Lichtes. Unsere Wahrnehmungen sind reine Interpretationen.“ (Singer, 43) Zweifellos ist unsere Wahrnehmung unserer Mitmenschen und unserer selbst im selben Maße konstruktivistisch, und unsere Erzählungen sind Ausdruck der interpretativen Funktion unserer Wahrnehmungsvorgänge.

Während die Tradition der linearen Narration den konstruktivistischen Charakter ihres Erzählens verneint, stellt die nonlineare Erzählung ihre Konstruktion zu jeder Zeit in Form von Links, Sprüngen und Abschnitten aus. Es mögen Phasen intakter linearer Illusion in ihr auftreten, aber sie werden zwangsläufig früher oder später von Momenten durchbrochen, in denen die Konstruktion klar zutage tritt. Wenn die nonlineare Erzählung den Anspruch hat, etwas richtig abzubilden, dann den konstruktivistischen Charakter der Wahrnehmung und des Bewusstseins.

