
COMÉDIE ARTISTIQUE
(AUS EINEM KÜNSTLERLEBEN)



An Stelle einer Einführung:

GRUNDZÜGE EINER TOPOLOGIE DES NARRATIVEN

© 1998 / 2005

--Fassung vom 3. 12. 2009 --

Gesamtplan der Comédie Artistique:

ZUM GELEIT
GRUNDZÜGE EINER TOPOLOGIE DES NARRATIVEN
1. 7 TAGE EIFERSUCHT
2. VEREINIGT
3. AUS DER KNABENZEIT
4. SULLA
5A. EINE EPISODE AUS DEM HUNDERTJÄHRIGEN KRIEG
5B. EIS
5C. UNSTERBLICHE GESCHICHTE
6. ELEMENTARE SCHNITT-THEORIE
7. DIE DAME IN BLAU
8. HOLLIS
9. LAGO

Einige der Anmerkungen, vor allem diejenigen, die sich auf andere Stellen oder die Filmbeilagen in der Comédie Artistique beziehen, sollen in einer zukünftigen, von künftiger Software besser unterstützten Version als Hyperlinks ausgeführt werden, die direkt an die angesprochenen Stellen führen. Einige der Fußnoten-Querverweise zu anderen Teilen der Comédie Artistique mögen momentan zudem ungenau sein, weil die jeweiligen Herausgeber inzwischen zusätzliche Anmerkungen eingefügt haben. In diesem Fall sollte man die angesprochene Verbindung bei den darauf folgenden Fußnoten finden können.

Inhalt:

GRUNDZÜGE EINER TOPOLOGIE DES NARRATIVEN

Vorwort (4)

I. QUIRKS, QUINKS, NARRONEN, BERÜHRUNGEN UND VERKNOTUNGEN

- A. Quirks, neuronale Kollisionen und Quinks (9)
- B. Narronen und einfachste Erzählungen (15)
- C. Aktonen, nichtaktonale Quinks und Links (30)
 - C. Berührungen und Verknötungen (37)
- D. Die Langeweile oder die Indifferenz (47)

II. IDEALE VERKNÖTUNGSVERLÄUFE

- A. Liebe und Zivilisation - Ars Amatoria (53)
- B. Die niedere Jagd und der Weg (70)
- C. Homerische Transformationen und schwache Verfolgung (78)
- D. Die Gleichgültigkeit der Götter (88)
- E. Das Heim und der Weg (100)
- F. Der Teppich der Penelope - Gaionen und Äonen (111)
- G. Der große Sieg (130)
- H. Die große Verbrüderung (142)
- I. Antizipierte Verknötungen - Indikative und Konjunktivistische Interaktionen (149)

III. ANHANG: MÖGLICHE ERWEITERUNGEN DES GRUNDFORMALISMUS

- A. Freudsche und Platonische Erregungen (158)
- B. Quirks und Aktonen - Tabellarische Übersicht sowie Zeichenerklärung (169)

Titelblatt: Michelangelo Buonarotti "*Vittoria*" - Palazzo Vecchio Florenz

VORWORT

Ziel dieser Studie ist es, eine sprach- und weitgehend raumunabhängige Theorie des Narrativen zu skizzieren.

Da das Narrative, mit einigem Recht, gewöhnlich als Ausfluß unseres Sprachvermögens begriffen wird, wobei es umfaßt, was man in Sprache und Schrift so alles zu "erzählen" versteht, mutet diesem Unterfangen etwas Widersinniges an. Doch unsere Träume verraten, daß etwas auch ohne Worte "erzählt" werden kann. Zwar läßt sich, wie nicht zuletzt Freud demonstrierte, ein Traum nachträglich mit Hilfe von Worten in "Erzählung" verwandeln, die mannigfaltigen Interpretationen Zugang gewährt, es bleibt indes ein nicht recht faßbarer, unscharfer Rest, der nach dem Erwachen meist verschwindet und dessen Fluß sprachlich kaum zu fixieren ist. Ähnlich verhält es sich beim Film. Obwohl in Filmen recht viel gesprochen wird, kommt es immer wieder zu längeren Passagen, in denen sich der Film sozusagen "von selber" erzählt, allein durch geordnetes visuelles Wirken.

Es gibt also durchaus narrative Formen, die von jedermann verstanden werden, ohne daß man erst mühsam eine sogenannte "Sprache" erlernen muß. Daß trotzdem gern von z. B. einer "Filmsprache" die Rede ist, deren Gesetze dies ermöglichen würden, wirkt ein wenig paradox. Denn bei näherer Untersuchung stellt sich heraus, daß die Gesetze im Film-Fall vornehmlich aus einem Regelsystem bestehen, das eine Folge von Räumen auf der Leinwand so abzubilden hilft, daß unser Raumempfinden einen plausiblen Gesamtraum daraus konstruieren kann, mit einigermaßen präzisen zeitlichen und geographischen, als "objektiv" empfundenen Koordinaten.

In meiner Arbeit "Elementare Schnitt-Theorie" habe ich mit einigem Erfolg versucht, dieses "narrative System" auf eine Serie miteinander kompatibler Koordinatentransformationen zu reduzieren. Dabei stieß ich jedoch auf Schnitt-Typen, die sogenannten "*Kollisionsschnitte*", bei denen unser auf "objektiven" Räumen basierendes Raumempfinden nur auf so komplexe Weise zur Wirkung kommt, daß dort zugleich ein anderes Prinzip operieren muß¹. Als einfaches Beispiel möge die Einstellung eines schwimmenden Krokodils gelten, der die eines am Wasser

¹ K. Wyborny "Elementare Schnitt-Theorie", Teil VI der Comédie Artistique, Band 2, III G

spielenden Kindes folgt. Als Zuschauer stellt man dazwischen sofort einen Bezug her und hält das Kind für gefährdet, weil man das Krokodil in dessen Richtung schwimmend vermutet. Das Erstaunliche ist nun, daß diese Gefährdung selbst dann empfunden wird, wenn die Einstellung mit dem Krokodil sehr kurz ist, während eine längere Dauer unter Umständen hilft, die objektiven Raumverhältnisse so sorgfältig zu analysieren, daß man eine Gefährdung - weil sich etwa die beiden Örtlichkeiten nicht miteinander vertragen - für ausgeschlossen hält.

Dieser reflexhaft einsetzende Effekt, der grade bei sehr kurzen Einstellungen den Zuschauer eine große Gefährdung empfinden läßt, wird in Spielfilmen bekanntlich in mannigfaltiger Form eingesetzt, um Schockeffekte zu produzieren. Er scheint auf Wahrnehmungs-Reflexen zu beruhen, die zum Teil offenbar von atavistisch vorsprachlicher Natur sind. Anders als die meisten anderen Schnittformen ist er abhängig von der Natur der Bildinhalte. Wird das Krokodil durch einen Badenden ersetzt, löst eine Schnittfolge von gleicher Kürze nur Verwirrung aus.

Um diese "Kollisionsschnitte" in ihren beobachtbaren Ausformungen zu verstehen, war daher notwendig, ein System zu entwickeln, das den Reizgehalten der Bilder in gewissen Fällen Priorität gegenüber dem analytischen Begreifen der Raumeometrie zubilligt. Damit hatte es weitgehend raumunabhängig zu sein. Es stellte sich heraus, daß dies, formal, mit bereits zwei auftauchenden starken Reizklassen, die ich durch das Symbolpaar "↑" und "O" - Pfeil und Öffnung - bezeichnete (also als verallgemeinerten "Aggressor" und verallgemeinertes "Opfer"), bereits befriedigend zu bewerkstelligen ist.

In der überwiegenden Mehrheit der Einstellungen eines Films wirken diese Reize nur in gedämpfter Form. Bei ihnen kann unser analytisches Raumempfinden uneingeschränkt zur Geltung kommen. Immer jedoch, wenn ein Pfeil- oder Öffnungsreiz Virulenz anzunehmen beginnt, merken wir, auf sonderbare Weise bekitzelt, auf. Folgt dann indes eine Einstellung in wiederum nur gedämpfterer Reizlage, bleibt es folgenlos, und die Aufmerksamkeit flacht wieder ab. Erscheint aber, unmittelbar auf den ersten, im nächsten Bild ein zweiter starker Reiz, setzt oft ein Reflex ein, der die beiden Einstellungen miteinander verknüpft und unser analytisches Raumempfinden kurzzeitig überspielt, bis es sich, nach einer Serie wieder gedämpfter Einstellungen, erneut einstellen kann. Auf diese Weise, mit also diesem einfachen "Reizmodell", war es möglich, die Kollisionsschnitte in einfacher Art widerspruchsfrei in das narrative System zu integrieren.

Später fiel mir auf, daß grade die Raumunabhängigkeit dieses Modells die Möglichkeit eröffnete, sich damit auch anderen Phänomenen analytisch zu nähern, die sonst schwer zugänglich sind. Denn daß solch reflexhafter Effekt, um zur Geltung zu kommen, in unserem Stammhirn drauf wartete, daß sich die Spielfilmform entwickelt, klang äußerst unwahrscheinlich. Freud hat uns schließlich klar gemacht, daß auch Träume und Wunschvorstellungen mit stark empfundenen Reizen arbeiten und sich Verbindungen zu schaffen wissen, die sowohl unserem analytischen Raumempfinden als auch unseren gefeiertsten Moralvorstellungen Hohn sprechen. Und sogar in der Wirklichkeit gibt es Momente, in denen gewisse Reize so stark auf uns wirken, daß auch unser Raumempfinden, so ungern wir es meist zugeben, gelegentlich nur eine Funktion unserer Reaktion auf jene Reize wird.

Daher lag nahe, das durch den gewonnenen Formalismus beschriebene Modell so auszuweiten, daß es unsere Wahrnehmung überhaupt zum Gegenstand hat, daß also das Wahrnehmen von Filmen nur eine Unterklasse davon repräsentiert. Die Sprachunabhängigkeit schien wiederum einen Meta-Zugang zu sprachlichen Narrationen zu ermöglichen, welcher mit Sprache selber, wenn überhaupt, nur sehr mühsam zu bewerkstelligen ist. Wobei man sich das so vorstellen mag, daß beim Lesen einer Erzählung in uns vage, das Bildhafte streifende, mit Reizen versehene Vorstellungen entstehen, die ebenfalls diesem Reizmodell unterworfen sein könnten. Denn daß beim Lesen in uns gewisse Vorstellungen präsent werden, die in gewisse Richtungen drängen und mit dem gelesenen Text interagieren, steht wohl außer Frage. Daß darüber hinaus ein Wahrnehmungsmodell für nicht mit Sprache begabte Wesen entstehen würde, machte die Sache nur reizvoller.

Blieb zu klären, in welchem Rahmen sich darüber überhaupt Aussagen machen lassen. Denn wenn nicht nur diejenigen des Raum sondern auch die der Sprache als in Mitleidenschaft gezogene Koordinaten verdächtig sind, wird jede Aussage darüber verdächtig. Gottlob hat die Mathematik Verfahren entwickelt, die bei genau solchen Problemen greifen. Denn es läßt sich dazu ein "Topologie" genannter Bereich zu Hilfe nehmen, in dem gewisse Eigenschaften geometrischer Figuren untersucht werden. Zwar wird die Topologie der Geometrie zugeordnet, sie befaßt sich aber nur mit denjenigen Eigenschaften geometrischer Figuren im Raum, die sich nicht verändern, wenn der Raum in irgendeiner Art verschoben, verdreht, gedehnt, gekrümmt oder anderswie verformt wird. Nur das Zerreißen des Raumes ist dabei nicht gestattet, oder daß

einzelne Punkte im Raum zur Deckung gebracht werden. Während sich die klassische Geometrie mit Eigenschaften wie der *absoluten* Position, dem Abstand von Linien oder deren Parallelität beschäftigt, hat die Topologie also nur Eigenschaften wie *relative* Position und allgemeine Form zum Gegenstand. Als klassisches Beispiel für ein frühes topologisches Problem gilt das berühmte Königsberger Brückenproblem: Ist es möglich, die sieben Brücken über den Fluß Pregel, die zwei Inseln mit dem Festland verbinden, zu überqueren, ohne eine Brücke zweimal zu betreten? Wie man sofort sieht, ist dieses Problem unabhängig sowohl von der genauen Gestalt oder Größe der Inseln als auch dem Namen des Flusses oder der jeweiligen Brückenkonstruktion. Viele topologische Probleme weisen eine ähnlich einfache Anschaulichkeit auf. Und genau darum geht es bei der Untersuchung narrativer Formen: Gibt es in ihnen einfache, anschauliche Strukturen, die invariant gegenüber ihren speziellen verbalen und räumlichen Darstellungen sind?

Diese Arbeit ist der Versuch, solche Strukturen auf direkte und einfache Weise anschaulich zu machen. Dabei bestand die Hauptaufgabe zunächst darin, die Resultate meiner Überlegungen zum Filmschnitt auf ein System möglichst weniger Axiome zu reduzieren, aus denen sich die Resultate zwangsläufig ergeben. Das bedeutet natürlich weder, daß diese Axiome richtig sind, noch bedeutet es, daß die Resultate falsch werden, wenn man die Axiome widerlegen sollte. Selbst die von vielen gewiß geteilte These, unsere narrativen Reflexe seien ausnahmslos "erlernt", hätte keine wirkliche Einschränkung zur Folge, denn auch dann wären sie ja nach dem Lernen physiologisch real. Und bei der Analyse standen und stehen als Datenmaterial nicht zuletzt auch die unendlich vielen Filme zur Verfügung, in deren Betrachtung die Resultate verifiziert werden können. Da diese dadurch eine gewisse axiom-unabhängige Gültigkeit haben, ist an ihnen nur auf dieser Ebene zu rütteln. Es kann allerdings gut angehen, daß auch andere Axiomensysteme zu den gleichen Resultaten führen.

Die hier aufgestellten neurologischen Axiome - sie werden gleich im ersten Kapitel erläutert - mögen nicht jedem einleuchten, der mit den verwirrenden Grundlagen der Neurobiologie einigermaßen vertraut ist. Ich möchte in keiner Weise darauf bestehen, daß sie universell gültig seien oder auch nur partiell wirklich Gültigkeit haben, so sehr ich mich auch bemühte, dies plausibel erscheinen zu lassen. Es stellte sich jedoch heraus, daß man damit, trotz der augenscheinlichen Grobheit, auf so leichte Weise zu einem sprachunabhängigen Überblick im komplexen Terrain des Narrativen gelangen kann, daß es verblüfft. Es geht also nicht darum, die Neurobiologie in ihre Schranken zu weisen, sondern ihr neue Zugänge zu ermöglichen.

Die Arbeit gliedert sich in drei Teile. Im ersten, "*Quirks, Quinks, Berührungen und Verknötungen*", wird das Modell vorgestellt. Es beginnt mit der notwendig nicht ganz einfachen Darlegung der Axiome. Aber auch wenn man das dort Beschriebene nicht in allen formalen Details nachvollziehen kann oder mag, wird zu Beginn des zweiten Kapitels, "*Narronen und einfachste Erzählungen*", bereits anschaulich ersichtlich, in welcher Weise sie sich nutzen lassen, um komplexe Verhältnisse zu vereinfachen.

Im zweiten Teil, "*Ideale Verknötungsverläufe*", wird das Modell dann auf den Prüfstand gestellt und systematisch auf einige der Grundstrukturen des Narrativen angewandt, auf erotische Verwicklungen etwa oder Kategorien wie "Zweikampf", "Jagd" und "Verbrüderung". Dabei wurde das Modell einerseits vorsichtig erweitert und zum anderen so provokant zugespitzt, daß es sich an bestimmte, im Film und in der Literatur immer wieder auftauchende Grundkonstellationen in der Praxis anpassen läßt und deren bis in kleinste Details oft identische oder, in anderen Fällen, unmißverständlich verwandte Struktur offenbart. Dies mündet ein in die Erörterung *antizipierter* Verknötungen bei Denkprozessen und inwieweit mögliches Handeln dadurch präfiguriert wird.

Im dritten Teil, "*Anhang: Mögliche Erweiterungen des Grundformalismus*", wird dann versucht, das Axiomensystem so zu ergänzen, daß es auch sogenannte "platonische Erregungen" wie "Geist", "Geld", "Macht", "Polizei", "Presse", "Kaufmannschaft", "Menge", "Markt" oder "Dummheit" umfaßt und damit auf selbst komplexeste narrative Strukturen angewandt werden könnte.

Den Abschluß bildet eine tabellarische Übersicht, auf die man bei Bedarf zurückgreifen mag.

Hamburg, 19. 11. 2004

I. QUIRKS, QUINKS, NARRONEN, BERÜHRUNGEN UND VERKNOTUNGEN

A. QUIRKS, NEURONALE KOLLISIONEN UND QUINKS

Als *Quirks* oder *Regungen* bezeichnen wir Spannungszustände in den gehirnähnlichen Bereichen von Individuen, die zwei klar voneinander unterscheidbare Werte anzunehmen vermögen. Zu deren Benennung lassen sich Begriffspaare wie "An / Aus", "Eins / Null" oder "Positiv / Negativ" verwenden, aber ebensogut das "up / down", wie es in der *Quarktheorie* der Physik bei der Elementarteilchen-Beschreibung üblich geworden ist, oder, in biologischer Terminologie, das Paar "Männlich / Weiblich" - für die Regungen bleibt es irrelevant, solche Begriffe repräsentierten die möglichen Spannungszustände ja nur. Im Folgenden wählen wir das Symbolpaar "↑" und "O" - "Pfeil" und "Öffnung" -, was auf mehrere dieser möglichen Benennungen zugleich anspielt: Der Pfeil könnte für die Eins, das Positive oder ein nach oben Gerichtetes stehen, aber auch für das Männliche oder vielleicht sogar eine Erektion; während durch die Öffnung die Null, das Negative, ein nach unten gerichteter Zustand, das Weibliche, oder gar wiederum dessen Gestalt bezeichnet wäre - wobei die drastischeren Begriffe in vielem einer neuronalen Theorie, die stammesgeschichtliche Entwicklungen berücksichtigen will, angemessener sein dürften, als das aseptischere Begriffspaar Null und Eins, welches die letzten Jahrzehnte so radikal durchdrungen hat.

Wir werden Pfeil und Öffnung deshalb häufig als das *Geschlecht* einer Regung bezeichnen und dies mit den bekannten biologischen Untertönen benutzen, um etliche Beziehungen zwischen Anregungszuständen verständlicher zu machen. Da uns gewisse Grundvorstellungen vom Sexus gemein sind, müssen sie ja nicht erst in Affinitäten von Nullen und Einsen verwandelt werden. Mit den in der Neurobiologie momentan üblichen "An / Aus" - geschalteten Erregungsmodellen läßt sich dieser Pfeil-Öffnungs-Formalismus z. B. durch Parallelschaltung zweier synchronisierter

antagonistisch wirkender Reize verbinden². Unabhängig von all dem sollte man nicht aus dem Auge verlieren, daß das Beschriebene unabhängig von Benennungen oder gewissen sexuellen Untertönen als logisches und, innerhalb der Lebewesen, sogar als physikalisches System (von, wie man heute meint, vermutlich Elektro-Potentialen) am Wirken ist und im neuronalen Sinne insofern als Ensemble realer Objekte gelten muß.

*

Zusätzlich zu ihrem Erregungszustand schreiben wir diesen *Quirks* oder Regungen (wobei die lautmalersicher Anlehnung an die *Quarks* der Elementarteilchentheorie nicht ganz unabsichtlich ist, *quirk* ist das englische Wort für Regung) eine zweite Eigenschaft oder Qualität zu, die im Gegensatz zu den Erregungszuständen nicht für sich allein besteht, sondern in Bezug auf ihre physische Umgebung, zu dem also, was man, stark vereinfacht, als "Nicht-Ich" bezeichnen könnte. Diese auf *Richtung* gemünzte Quirk-Qualität wollen wir formal mit dem Begriffstripel "*plus /minus/null*" oder "*heran/weg/neutral*" erfassen und benutzen dafür die Richtungssymbole "→" und "←" sowie "↔". Im Fall der Neutralität deutete das Symbol "↔" dabei an, daß die Regung gegenüber Richtung ähnlich ambivalent ist wie die Null gegenüber der Bestimmung Positiv / Negativ. Derartige Richtungsqualitäten lassen sich im Fall eines "heran" (also dem von "→") veranschaulichen, indem wir annehmen, daß die Regung eine gewisse Disposition zur Aggressivität annehmen kann (trivial etwa auf Grund von Hunger oder dem Bedürfnis nach geschlechtlicher Aktivität), die auf der Suche nach Objekten ist, mit Hilfe derer einem (wie auch immer) empfundenen Mangel abgeholfen werden könnte. Umgekehrt käme im Fall der "weg"-Qualität (also dem von "←") eine gewissermaßen eingeschüchterte Disposition (etwa auf Grund von zuvor erfahrener eigener Schwäche) zum Zug, die vor jedem von außen herangetragen Impuls extrem auf der Hut ist und von vornherein zum Ausweichen rät. Die neutrale (also "↔") wiederum würde den Zustand einer Regung kennzeichnen, die sich mit ihrer Umwelt in einem vorläufigen Gleichgewicht (insofern also in einer Art von befriedetem Dämmerstadium) befindet.

*

² Wenn wir die beiden Reize als R1 und R2 bezeichnen, wäre der Pfeil etwa ein Zustand mit aktivem R1 und abgeschaltetem R2, während die Öffnung einem Zustand entspräche, in dem R1 abgeschaltet und R2 aktiv ist. Solche Kopplungen sind auch in der Genetik häufig. In der Neurologie stellt man sich gewöhnlich vor, daß sie durch ein steuerndes Hormon vermittelt werden, das, entsprechend seiner mengenmäßigen Vorhandenheit, sowohl auf die Rezeptoren von R1 als auch die von R2 einwirkt. In diesem Fall wären Pfeil und Öffnung direkter Ausdruck zweier Konzentrationszustände dieses Hormons mit spezifischem Umschlagpunkt.

Des weiteren nehmen wir an, daß solche mit Richtungsqualitäten versehenen Quirks oder Regungen das Potential haben, mit gewissen externen *Reizen* zu interagieren. Dabei gehen die Reize gewöhnlich von wahrgenommenen Objekten aus, manchmal jedoch auch bereits Teilen davon oder in Form von daran beobachteten Regungen, die einen z.B abstoßen oder nach denen es einen verlangt³. Daher interessieren uns im Rahmen unserer Untersuchung vor allem Quirks, die sich mit dem nach außen gerichteten Wahrnehmungsapparat verkoppeln, insbesondere dem Auge, doch der Tast-, Gehör-, Geschmacks- und Geruchssinn oder etwas wie der Richtungssinn der Vögel und Fische kämen, je nach sensorischer Beschaffenheit des die Welt erlebenden Individuums, ebenso in Frage. Für unseren Formalismus ist daran einzig wichtig, daß die *Quirks* den Bewegungsapparat des Wahrnehmenden unter gewissen Umständen zu einer Anstrengung an den Verursacher des von außen zu ihm dringenden Erregungsreizes heran oder von ihm weg zu leiten vermögen. Ihre Richtungseigenschaft, die wir auch als die *Ladung* einer Erregung bezeichnen, können wir uns insofern als etwas einer elektrischen Ladung Ähnliches vorstellen, die ebenfalls für sich allein nicht sichtbar ist, die sich aber in einem angelegten äußeren Feld oder in Relation zu einer anderen Ladung unweigerlich bemerkbar macht.

*

Als *neuronale Kollision* bezeichnen wir nun eine Situation, in welcher eine in uns - erkannt oder unerkant - wirkende Regung (also ein intern nun aktives, aufgeladenes *Quirk*) mit einer anderen konfrontiert wird, die unser Wahrnehmungsapparat auf Grund eines Reizes an uns herangeführt hat. Diese von gewöhnlich etwas Externem erzeugte Regung bezeichnen wir im Kollisionsfall als *Antiquirk*. Da es sich bei diesem um eine, nach dem Wahrnehmungsprozeß, in ebenfalls unserem Körper residierende Regung handelt, verfügt es ebenfalls über Geschlecht und Ladung. Dabei interagieren die Ladungen von Quirk und Antiquirk oftmals auf eine Weise, daß sich die darin angelegte Richtungsqualität schlagartig gewissermaßen herauskristallisiert und sich auf den empfindenden Körper überträgt. Man kann sich das so vorstellen, daß diese Auskristallisation im Idealfall von einem in Sekundenbruchteilen entstehenden neuronalen Reflex ausgelöst wird⁴.

³ Mitunter halten sich solche wahrgenommenen Reize oder Regungen auch in einem selbst auf, in Form innerer Spannungszustände, die man - etwa als Magenknurren oder in Form eines lokalisierbaren Juckreizes, gegen den man was unternehmen könnte - wahrnimmt oder wahrzunehmen meint.

⁴ Eine ähnliche Vorstellung findet sich bereits beim frühen Hume, wenn er behauptet (*Treatise of Human Nature*, London 1739 - I, 4, 6), wir wären nichts als "*eine Ansammlung oder Verbindung von Wahrnehmungen, die mit unvorstellbarer Geschwindigkeit aufeinander folgen.*" Laut Hume stellt der Verstand eine Art Bühne dar, worauf unsere Wahrnehmungen und Regungen erscheinen, abtreten, wiederkehren und sich auf unzählige Arten miteinander verknüpfen. Für ihn machen sie sogar den Verstand aus, wobei

Wenn nun so ein Wahrnehmer zugleich auch vom wahrgenommenen Objekt in irgendeiner Form sensorisch registriert wird, kann sich im wiederum mit dessen Sensorium verbundenen Körper ebenfalls eine Bewegungstendenz per Reflex induzieren, und so kommt es dann mitunter zu sowohl subjektiv als auch *objektiv* beobachtbaren, wechselseitig bedingten makroskopischen Bewegungen, deren Relation zueinander man in ihren topologischen Aspekten zu untersuchen vermag.

*

So kompliziert dies klingt (und wegen der Notwendigkeit ja auch ist, es strikt neuronal zu formulieren, denn den Individuen ist die Außenwelt - also das "Nicht-Ich" - nun einmal prinzipiell nur durch die eigenen Sinne zugänglich, so daß Humes Sentenz "*We never advance one step beyond ourselves*" uneingeschränkt Gültigkeit hat⁵), in den nächsten Kapiteln wird sich herausstellen, daß unser Formalismus im unübersichtlichen Dickicht all dieses subjektiven, vielfältig sich überlagernden Wahrnehmens und Reagierens, bei dem Innen- und Außenwelt komplex miteinander verkoppelt werden, schnell zu direkten Anschauungen führt, in denen sich leicht eine gewisse objektive Ordnung erkennen läßt. Wie die beteiligten Regungen stellt ein *idealer Reflex* in neuronaler Sichtweise ebenfalls ein reales Objekt dar (also eine bestimmte objektiv vorhandene Kombination parallelgeschalteter neuronaler Spannungszustände), das wir als *quick link* oder *Quink* bezeichnen, wobei im Ausdruck Quink eine gewisse sprachliche Verwandtschaft zum Quirk aufbewahrt bleibt. Obschon klar ist, daß viele der theoretisch möglichen *Quirk-Antiquirk - Kombinationen* nicht notwendig zu idealen Reflexen führen, daß manche unter Umständen nicht einmal einen Reflex auslösen, bezeichnen wir diese aus theoretischen Gründen ebenfalls als Quinks.⁶

*

Es wirkt, wie bereits mehrfach gesagt, befremdlich, daß sich eine "Topologie des Narrativen" auf ein so simples und vor allem unsprachliches Axiomensystem zu stützen versucht. Aber bereits

wir - wie er extravagant formuliert -: "*weder sehen können, auf welchem Schauplatz sich die Szenen abspielen, noch aus welchem Stoff das Theater gemacht ist.*"

⁵ David Hume, a.a.O (I, 2, 6)

⁶ In schwerfällig dramatisierender Variante läßt sich unser Formalismus selbstverständlich auch auf Freuds Begriffspaar "Trieb" / "Triebobjekt" übertragen, vergleiche dazu z.B. S. Freud "*Triebe und Triebchicksale*", 1915, Gesammelte Werke Band X, S. 215. Den spontan immer neu entstehenden Quinks entspräche dabei die sogenannte *Fixierung*.

Freud ist in seiner Traumlehre gelungen, zahlreiche komplexe Traumphänomene durch Vorgänge wie Akzentübertragung oder Verschiebung auf einen Satz sehr einfacher Parameter zu reduzieren⁷. Wir werden indes weiter gehen und vermuten, daß selbst sogenannte niedere Lebewesen bereits narrative Empfindungen haben⁸. Darüber hinaus wird sich im Verlauf unserer Untersuchung die Hypothese anbieten, daß das Raumempfinden der Lebewesen erst durch diese primitiv-narrativen Formen strukturiert und womöglich generiert wurde, daß ihnen also - etwa bei Nahrungssuche und Paarungsverhalten - bereits komplexe narrative Codes eingeschrieben waren, als das geometrische Raumempfinden noch äußerst beschränkte Natur hatte. Da, sollte all dies zumindest teilweise gelten, solche stammesgeschichtlich entstandenen Formen nicht durch komplexe Zusammenhanganstrengen eines komplexen Gehirns erzeugt sein können, gaben wir ihnen den Charakter von, im neurobiologischen Sinne, realen Objekten, die plötzlich im Bewußtsein oder in bewußtseinsähnlichen Bereichen von uns Lebewesen erscheinen. Wobei man - im Sinne etwa der aktuellen Computerwissenschaften - darüber hinaus argumentieren könnte, daß der Schritt von bloßer sensorischer *Bewußtheit* zu einem in der Welt stehenden *Bewußtsein* an narratives, mit dem Bewegungsapparat verbundenes Empfinden gekoppelt ist. Ebenso plausibel erscheint in diesem Zusammenhang indes der dazu fast inverse Gedanke, daß "Bewußtheit" überhaupt erst entstehen kann, wenn man ein "Bewußtsein" des narrativen Potentials seiner eigenen Körperlichkeit hat.

*

Leider hat die Neurobiologie, unserer Kenntnis zufolge, bisher nicht einmal ansatzweise ein Vokabular für derartige Phänomene entwickelt. Deshalb griffen wir, in Ermangelung von etwas Besseren, auf die Terminologie der Elementarteilchenphysik zurück, weil darin überkomplexe Strukturen durch die Annahme vom Austausch sogenannter "Teilchen" so vereinfacht werden, daß man gewisse Aussagen über sie machen kann, ohne diese Vereinfachungen im klassisch-konventionellen Sinn wirklich "begreifen" zu müssen, es zählen einzig die Resultate. Wir wollen versuchen, diesen recht simplen Formalismus im Ansatz ebenfalls zu benutzen, obwohl er auf

⁷ am klarsten zusammengefaßt in "*Vorlesungen zur Einführung in die Psychoanalyse - Zweiter Teil: Der Traum*", 1917, Gesammelte Werke XI, S. 77 - 246, und "*Revision der Traumlehre*", 1932, Gesammelte Werke Band XV

⁸ was wiederum die durch raffinierte Belohnungen erreichten sogenannten "Konditionierungen", mit denen man Tiere mitunter zu so erstaunlich komplexen und zielgerichteten Verhaltensweisen verleitet, daß man von tierischer "Intelligenz" zu sprechen versucht ist, in einem anderen Licht erscheinen läßt.

ganz anderen Voraussetzungen beruht⁹. Aber wir werden mit seiner Hilfe Etliches formulieren können, das sonst nur schwer zugänglich ist. Gewiß mag es anders gehen. Aber es ist zu bezweifeln, daß es wirklich einfacher sein wird. So geht es jedenfalls auch. Unsere *Quirks* und *Quinks* sind also in genau diesem Sinne hypothetische "Teilchen", und wir werden im nächsten Kapitel sehen, wie sie sich zu sogenannten "Narronen" und "Narrativen" zusammenfügen, die unser narratives Empfinden strukturieren. Die Grundthese dieser Arbeit bleibt jedoch, daß die uns geläufigen narrativen Muster nicht von Sprache *erzeugt* werden, sondern daß Sprache sie nur *benutzt*. Und die Arbeit selbst ist vor allem der Versuch, für die diesen Vorgängen zugrunde liegenden Phänomene einen weitgehend sprachunabhängigen Formalismus zu entwickeln.

⁹ dabei ist also ganz gleichgültig, ob (wie kürzlich von u.a. Roger Penrose - "*The Large, The Small and the Human Mind*", Cambridge University Press 1997 - vorgeschlagen) in unserer Prä-Bewußtheit einander überlagernde quantenmechanische Zustände tatsächlich eine entscheidende Rolle spielen könnten, oder ob, wie wiederum von Max Tegmark erörtert (*Phys. Rev. E61, 4194-4206 (2000)*), deren unitäre Wellenfunktion nach spätesten $10^{\text{hoch}} \text{ minus } 13$ Sekunden durch dazwischenfunkenden Neuronen eine zu bloß klassischen Ereignismustern führende Dekohärenz erfahren sollte, wie sie auch bei der (indes bis heute nicht klar verstandenen) quantenmechanischen "Messung" zum Zuge kommt. Übrigens geht Tegmark ausdrücklich nicht so weit, daß er Penroses Überlegungen damit für prinzipiell widerlegt hält, er konstatiert lediglich, daß die bislang gemessenen Neuronen-Feuerungs-Sequenzen dafür um etliche Größenordnungen zu träge sind.

B. NARRONEN UND EINFACHSTE ERZÄHLUNGEN

Da wir zwei Erregungszustände \uparrow und O mit jeweils drei möglichen Ladungszuständen (\rightarrow und \leftarrow sowie \rightleftharpoons) definiert haben, lassen sich daraus formal sechs *Quirks* bilden, die etwa durch die Symbole $\uparrow\rightarrow$, $\leftarrow\uparrow$, $\rightleftharpoons\uparrow$, $O\rightarrow$, $\leftarrow O$, $\rightleftharpoons O$ darstellbar sind. Per neuronaler Kollision könnte sich jedes davon mit einem von sechs in gleicher Weise darstellbaren *Antiquirks* zusammenschließen, was 36 Kombinationsmöglichkeiten, in unserer Terminologie also *Quinks*, ergäbe. Im Fall einer aggressiven männlichen Erregung (als welche das Symbol $\uparrow\rightarrow$ gelten kann) wären dies in einfachster biologischer Umschreibung:

$\uparrow\rightarrow\oplus\rightarrow\uparrow$ männliche Erregung begegnet ihr ausweichender männlicher Erregung
 $\uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\uparrow$ männliche Erregung konfrontiert ihr entgegenkommende männliche Erregung
 $\uparrow\rightarrow\oplus\rightleftharpoons\uparrow$ männliche Erregung nähert sich ihr gegenüber gleichgültiger männlicher Erregung
 $\uparrow\rightarrow\oplus\rightarrow O$ männliche Erregung begegnet ihr ausweichender weiblicher Erregung
 $\uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow O$ männliche Erregung konfrontiert ihr entgegenkommende weibliche Erregung
 $\uparrow\rightarrow\oplus\rightleftharpoons O$ männliche Erregung nähert sich ihr gegenüber gleichgültiger weiblicher Erregung

wobei das \oplus -Zeichen symbolisiert, daß die links davon stehenden *Quirks* mit den *Antiquirks* rechts in einer neuronalen Kollision verbunden sind¹⁰. Hierbei werden die den Quirks bzw. Antiquirks zugehörigen Ladungen (\rightarrow , \leftarrow und \rightleftharpoons) manchmal links dieser Verknüpfungszeichen (bzw. der Erregungszustände \uparrow und O) notiert und manchmal wiederum rechts, um eine graphische Vorstellung der Situation sowie des ihr innewohnenden Ablaufs zu geben. Dadurch stellt, jedenfalls bei Rückübertragung der neuronalen Kollision auf reale Objekte, das \oplus -Zeichen zugleich gewissermaßen den Schwerpunkt des beschriebenen Geschehens dar, oder, wenn man so will, das Zentrum eines (sich unter Umständen bewegenden) Koordinatensystems, von dem aus die Kollisionen erfaßt werden.

*

¹⁰ in strikt quantenmechanischer Sicht entspricht dies der Kollision zweier Teilchen, wobei auf beiden Seiten des " \oplus "-Zeichens deren Wellenfunktionen zu stehen hätten. Insofern ähnelt unser Formalismus, wie später noch deutlicher wird, dem der sogenannten *Feynman-Graphen*, wie sie um 1950 zunächst für die Quantenelektrodynamik entwickelt wurden.

Dabei sind die Verhältnisse auf beiden Seiten des \oplus -Zeichen nicht gleichwertig. Während der linke Quirkzustand eine allein interne Qualität erfaßt, ist die Basis des Antiquirks rechts vom Verknüpfungzeichen meist etwas Externes, das einen Reiz ausstrahlt, der erst durch unseren Wahrnehmungsapparat zu einer Regung unseres Inneren wird. Dabei bleibt zunächst irrelevant, ob das extern Vorhandene (in den Augen eines Jägers z.B. ein Stück Wild) sich selber als im gleichen Sinne erregt bezeichnen würde. Die verbalen Umschreibungen verraten, daß die Quinks am ehesten *schlagartig sich einstellende* und zudem auf etwas *gerichtete* Gemütszustände darstellen, die im Bewußtsein eines Individuums angesichts von etwas als erregend Wahrgenommenen entstehen. Da wir etliche dieser Zustände als (wie immer geartete) biochemische oder elektrische Wirklichkeit in uns selbst kennen, nehmen die meisten von uns an (eine äußerst kühne, aber trotzdem von uns allen geteilte Extrapolation, die sich oftmals bewährt hat), daß auch andere im Umgang mit ihrer Umwelt darüber oder zumindest über etwas dem Ähnliches verfügen.

*

Andererseits haben solche schlagartig in uns entstehenden Gemütszustände nach ihrem Erscheinen wohl eine gewisse Dauer, dann werden sie durch neue ersetzt. Ähnlich wie jeder Einstellung eines Films eine nächste folgt oder, in der Belletristik, einem gelesenen Satz, worin ein gewisser Zustand beschrieben ist, ein neuer, der einen anderen oder modifizierten Zustand beschreibt. Als Symbol so einer Aufeinanderfolge wollen wir das mathematische "*daraus-folgt*"-Symbol " \Rightarrow " benutzen. Solche Aufeinanderfolge oder *Sequenz* von Quinks läßt sich als Keimzelle dessen begreifen, was man als *Erzählung* bezeichnet. Durch sie tritt jedenfalls, locker getaktet, die *Zeit* in das Geschehen ein.

*

In diesem Sinne würde die Symbolfolge

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons 0 \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow 0 \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow 0 \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons 0$$

drei Übergänge sich verwandelnder, auf Bewegung drängender Gemütszustände beschreiben, hinter denen z.B. eine kurze Erzählung folgenden Typs steckt:

"Einiges Tages näherte ich mich - damals war ich, als noch junger Mann, auch ohne Anlaß häufig erregt - in einem Park einer interessanten Dame, die freilich rasch vorzog, sich von mir zu entfernen,

woraufhin ich ihr lieber nicht nachging, sondern noch ein wenig herumschlenderte, während sie sich, in einiger Entfernung, auf eine Bank setzte."

Daß die sexuelle Färbung so einer Geschichte nicht unbedingt in konventioneller Art erfolgen muß, erläutert folgende Variante der gleichen Symbolfolge, in der die Öffnung als verallgemeinertes potentielltes Opfer¹¹ figuriert, in das man einen realen Pfeil jagen könnte:

"Eines Tages ging ich auf die Jagd und näherte mich einem kapitalen Hirsch, der sich freilich, als er Wind von mir bekam, lieber aus dem Staub machte, so daß ich unverrichteter Dinge weiterzog, unterdes er, in einiger Entfernung, wieder zu grasen begann."

*

Der kleine Strich unter dem ersten Quirk (in diesem Falle ein $\hat{\uparrow}$) deutet dabei an, daß die Geschichte aus der *Perspektive* des mit dem Strich Versehenen erzählt wird. Dabei ergibt sich aus der Wahrnehmung und den davon verursachten Gemütszuständen bei beiden Beteiligten eine Richtung, durch die sie den Gemütszuständen zu folgen, bzw. ihnen auszuweichen suchen.

*

Wenn wir unsere Erzählung ein wenig verkürzen, könnte sie folgende Gestalt annehmen:

"Einiges Tages näherte ich mich in einem Park vorsichtig einer interessanten Dame. Aber bald schlenderte ich nur noch ein wenig herum, während sie, in einiger Entfernung, irgendwo auf einer Bank saß."

In diesem Falle bewahrt die Geschichte die physikalische Quintessenz dieser kleinen Interaktion, also ihren Anfangs- und Endzustand in Form von $\hat{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \circ \Rightarrow \hat{\uparrow} \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons \circ$. Als Bericht über einen Spaziergang mag dies weiterhin taugen, aber man fragt sich doch, warum die Dame und insbesondere das Spannungsverhältnis ihr gegenüber überhaupt erwähnt werden. Es hat also etwas, zumindest im klassischen Sinne, nicht "richtig" Erzähltes. Denn offenbar erwarten wir von

¹¹ wobei das Sprichwort, daß demjenigen, der einen Hammer in der Hand hält, alles in seiner Umgebung zum Nagel wird, die Situation drastisch erfaßt. Der Öffnungsstatus ist also oft unabhängig davon, ob das als potentielltes Opfer wahrgenommene Objekt sich am Interaktionsbeginn subjektiv selber als Öffnung empfindet. Aber daß man mit einem "Hammer" sogar philosophieren kann, hat nicht zuletzt Nietzsche uns mit einigem Erfolg demonstriert. Dem entspräche allerdings eher eine Quinkstruktur vom Typ $\hat{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \hat{\uparrow}$

einer Erzählung nicht nur, daß irgendwelche Personen und deren relative räumliche Positionen nacheinander aufgezählt werden, sondern die Personen sollten sich darüber hinaus in irgendeiner Form *begegnen*. Eine Erzählung besteht insofern im Regelfall aus einer Reihe von aufeinander folgenden *Begegnungen*, worin es - trivial in Gestalt etwa von ausgetauschten und beiderseitig wahrgenommenen Dialogen oder Gesten, von mitunter auch recht handgreiflicher Natur - zu einer gewissen Dynamik kommt. Und in der Darstellung dieser Dynamik besteht anscheinend die eigentliche Erzählkunst, der Rest ist lediglich "Chronik" oder summierender "Bericht".

*

Insofern entspricht folgende Variante eines mißlungenen Annäherungsversuches schon eher unseren Erwartungen:

"Einiges Tages näherte ich mich - damals war ich, als noch junger Mann, auch ohne Anlaß häufig erregt - in einem Park einer interessanten Dame, die, allein auf einer Bank, ein Buch las. - 'Hm, schöner Tag', sprach ich sie vorsichtig an: 'Sie haben sich aber einen schönen Platz ausgesucht, einen, an dem man so einen Tag richtig genießen kann.' - 'Ja, das stimmt'. - 'Darf ich mich kurz zu Ihnen setzen?' - 'Na ja, hier ist ja noch Platz.' - 'Wohnen Sie in der Gegend?' - 'Ja, da hinten, aber nachmittags komm ich gern mal hierher, weil ich dann meine Ruhe hab.' - 'Ist das Buch gut?' - 'Ja, es hat mir mein Mann geschenkt.' - 'Ist es ein Liebesroman?' - 'Teilweise schon...' - 'Ja, das sind die Besten...' - 'Hören Sie, ich hab keine Lust, mich mit Ihnen über Liebesromane zu unterhalten, ich bin verheiratet. Gehen Sie bitte.' - 'Ich hab aber keine Lust zu gehen...' - 'Na, dann geh ich eben selber. Mein Gott, diese Männer!' schloß sie unsere Interaktion abrupt, indem sie sich erhob und auf eine andere Bank zusteuerte. Bedröpft saß ich noch eine Weile herum, bevor auch ich mich erhob, um noch ein wenig im Park herumzuschlendern."

In dieser Version erstreckt sich die durch $\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \circ$ zusammengefaßte Annäherung zunächst bis zum Dialog *'Ist es ein Liebesroman?' - 'Teilweise schon...'*, wobei der Pfeil seine Intentionen noch eine Weile maskiert, bis das folgende *'Ja, das sind die Besten...'* der Dame klar macht, worauf die Annäherung hinauslaufen soll, und zu einem *'Hören Sie, ich hab keine Lust, mich mit Ihnen über Liebesromane zu unterhalten, ich bin verheiratet. Gehen Sie bitte.'* führt. Das *'Ich hab aber keine Lust zu gehen...'* leitet dann die Fluchtbewegung $\uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \circ \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow \circ$ ein, bevor der Vorgang durch ein $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons \circ$ beendet wird.

*

Es ist leicht zu sehen, daß von der Struktur her ähnliche Dialoge und Verhaltensweisen bei allen möglichen versuchten Annäherungen auftauchen können, auch denen vom Typ $\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \uparrow$, die Literatur wimmelt davon. Solche vergeblich unternommenen Annäherungen stellen eine spezielle Form der *Begegnung* dar. Eine klassische Erzählung besteht in ihrem Kern aus einer Folge von Begegnungen. Sie hat daher die Form Begegnung - Interaktion - Trennung - Begegnung - Interaktion - Trennung - usw., wobei das Schema mitunter elliptisch verkürzt wird oder von diversen Reflektionen unterbrochen. Die Aufgabe der Topologie besteht daher nicht zuletzt darin, das diesen Begegnungen, Interaktionen und Trennungen Gemeinsame herauszudestillieren.

Eine simple Aussage könnte z. B. lauten, daß die Zahl der Begegnungen in einer Erzählung in etwa gleich der Zahl der Trennungen ist. Oder daß Erzählungen, in denen diese Zahl identisch ist, gewisse Bedingungen zu erfüllen haben. Andere Aussagen werden schwerer zugänglich sein. Denn da sich in derartigen Begegnungen, so oberflächlich sie wirken mögen, das existentielle Rätsel eines abgeschottet autonomen "Ichs" und seiner Wechselwirkungen mit dem "Nicht-Ich" nicht nur darstellen kann, sondern sich tatsächlich jedesmal von Neuem darstellt, wobei Aktionen und Reaktionen sich in gegenseitiger Wahrnehmung gegenseitig beeinflussen, ist nicht zu erwarten, daß deren Fein-Struktur einfach beschreibbar sein wird. Wäre dies anders, würde sich die Belletristik damit kaum in solchem Umfang auseinandersetzen. Daß gerade die sogenannte Trivalliteratur dieses angedeutete Rätsel zwischen "Ich" und "Nicht Ich" (dem jeder einzelne von uns täglich gegenübersteht) zum Thema hat, ist jedenfalls offensichtlich. Daher ist es sinnvoll, einige der Kernpunkte solcher Begegnungen zunächst so genau wie nur möglich zu erfassen und dafür eine Terminologie zu entwickeln.

*

Von großer Wichtigkeit ist dabei die Perspektive: Obwohl nur aus der Perspektive eines der Beteiligten erzählt wird und die Existenz des anderen bloß beobachtet (sie hat also definitionsgemäß Antiquirk-Charakter), verfügt dieser andere auf Grund des ihm eigenen Wahrnehmungsapparates gewöhnlich über Freiheitsgrade, die vom Willen oder der Verfügungsgewalt eines Ich-Erzählers weitgehend unabhängig sind. Daher müssen bei der Darstellung einer Interaktion (also der "Erzählung" davon) auch für den Beobachteten Handlungsräume bereitgestellt werden.

*

Am leichtesten wird dies erreichbar, wenn man in der Quink-Aufeinanderfolge das Handeln jeweils einer der an der Interaktion beteiligten Parteien für kurze Zeit gewissermaßen "einfriert", während sich das Gegenstück fortentwickeln kann. So bleibt bei unserer Erzählung

$$\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$$

die zunächst aktive Regung (das $\uparrow \rightarrow \oplus$ aus dem ersten Quink $\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$) im folgenden Quink festgehalten, während der zuvor inaktive Teil (das $\oplus \rightleftharpoons O$) aktiv wird, weil sich dessen Träger auf Grund seiner Wahrnehmung zu einer Reaktion entschließt (in diesem Fall einem Ausweichen $\oplus \rightarrow O$). Entfernt ähnelt dies den Regeln des Schachspiels, bei dem die Beteiligten abwechselnd ziehen. Anschließend (also beim $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O$) springt das Aktivitätszentrum auf die linke Seite zurück: nun bleibt das Ausweichen $\oplus \rightarrow O$ des zweiten Beteiligten "eingefroren", während der sich Nähernde infolge seiner Wahrnehmung dieses Ausweichens sich dazu entschließt, seinerseits zu reagieren, indem er die Annäherung einstellt und den ladungsneutralen $\uparrow \rightleftharpoons \oplus$ - Status annimmt. Und nachdem der andere Interaktionspartner dies beobachtet hat, kann er im nächsten Quink in Form von $\oplus \rightleftharpoons O$ ebenfalls Ladungsneutralität einnehmen.

Solche Ereignisfolgen, die u. U. simultan stattfindende Vorgänge in Phasen zerlegen, in deren jeweils zweiter in einem einzigen Parameter auf die erste reagiert wird, nennen wir, weil sie die impliziten Grundbestandteile einer jeden Erzählung bilden, *Narronen*.

*

In unserer Sequenz

$$\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$$

sind die Quinks indes auf Grund der Erzählperspektive nicht ganz gleichwertig. Denn während der Erzähler die Eingangssituation und den Richtungswechsel im dritten Quink $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O$ am eigenen Körper *spürt*, kann er die durch den Einfrierprozeß induzierten Richtungswechsel im zweiten und vierten (also in $\uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O$ bzw. $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$) nur als externes Ereignis *beobachten*. Im Fall solch nur extern beobachteter Zustandsänderungen bezeichnen wir die Quinks bei einer genaueren Analyse daher analog zu unserer vorherigen Terminologie im Folgenden oftmals als *Antiquinks*. Im Fall eines Schachspiels hätten also die eigenen Züge (bei denen man die Absicht

kennt) Quink-Status, während die Züge des Gegners, an denen man die Absicht nur erraten kann, Antiquink-Charakter haben.

*

Insofern läßt sich unsere vierquinkig einfache Geschichte

$$\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$$

in drei aufeinander folgende Narronen

$$\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O$$

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O$$

$$\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$$

zerlegen, wobei das erste Narron die Form $\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O$ hat und aus einem *Quink-Antiquink-Paar* besteht. Im zweiten Narron $\uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \underline{\uparrow} \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O$ ist dagegen das gerade erschienene Antiquink der Ausgangspunkt des Geschehens geworden, so daß es aus einem *Antiquink-Quink-Paar* zusammengesetzt ist.

Auf diese Weise *verschränken* sich die Narronen miteinander und bilden das Geschehen als Folge einzelner quasikausaler Prozesse ab, bei denen sich das rechts vom Darauf-folgt-Zeichen "⇒" Stehende aus dem jeweils links Dargestellten ergibt. Wird dabei, wie in unserem Beispiel, jeweils nur ein einziger Parameter (in diesen Fällen die Ladung) verändert, sprechen wir von *elementaren Narronen*, sonst nennen wir sie *zusammengesetzt*. Unsere Erzählung besteht infolgedessen aus einer Kette *miteinander verschränkter elementarer* Narronen, wobei das Resultat des vorherigen stets Ausgangspunkt des nächsten Narrons ist¹². Da sich dabei nur jeweils ein einziger Parameter ändert, verbindet sich mit elementaren Narronen ein Differenz-Signal. Zugleich wird dabei ein Zeitsprung induziert.

*

¹² diese paarweise Narronen-Verschränkung mutet auf den ersten Blick überkompliziert und befremdlich an, sie hat sich aber bei einer Analyse des sogenannten Schuß-Gegenschuß-Verfahrens, das die narrativen Formen des Spielfilms beherrscht, bewährt. Auch dort muß man bei der Schnittanalyse stets die vorhergehende Einstellung zum Ausgangspunkt nehmen, wobei die neue wiederum zum Ausgangspunkt des nächsten Schnitts wird. Dabei läßt sich außer der Differenzbildung auch der sonderbare, oft damit komplementär einhergehende Prozeß des "Einfrierens" direkt beobachten.

Wenn also allgemeiner A_1, A_2, A_3, A_4 usw., bzw. B_1, B_2, B_3, B_4 usw. die zeitlich aufeinander folgenden Zustände der an der Interaktionen Beteiligten A und B bezeichnen und $N_{12}^a, N_{12}^b, N_{23}^a, N_{23}^b$ usw. die dazwischen vermittelnden Narronen, nimmt eine Erzählung in einfachster Variante oft folgende Form an:

Quink \Rightarrow Antiquink \Rightarrow Quink \Rightarrow Antiquink \Rightarrow Quink \Rightarrow Antiquink \Rightarrow Quink \Rightarrow ... usw.
 $A_1 \oplus B_1 \Rightarrow A_1 \oplus B_2 \Rightarrow A_2 \oplus B_2 \Rightarrow A_2 \oplus B_3 \Rightarrow A_3 \oplus B_3 \Rightarrow A_3 \oplus B_4 \Rightarrow A_4 \oplus B_4 \Rightarrow$... usw.

Oder, in Narronenform:

$$N_{12}^a + N_{12}^b + N_{23}^a + N_{23}^b + N_{34}^a + N_{34}^b + \dots \text{ usw.}$$

wobei

$$N_{12}^a = A_1 \oplus B_1 \Rightarrow A_1 \oplus B_2 \quad \text{und}$$

$$N_{12}^b = A_1 \oplus B_2 \Rightarrow A_2 \oplus B_2 \quad \dots \text{ usw. ist.}$$

Jedes Narron schreibt dabei das vorhergehende im vorher inaktiven Teil fort und vermittelt dabei an genau der Stelle des " \Rightarrow "-Zeichens zwischen jeweils zwei aufeinanderfolgenden Zuständen.

*

Indes wir den Quinks und Antiquinks reale physikalisch-neuronale Zustände zuordnen können, bleibt die Natur der Narronen bislang mysteriös. Bei der Konstruktion einer Geschichte dienen sie offenbar nur dazu, das Geschehen rezeptartig in "logischer" Form aufzubereiten und, in zeitlich getakteten Inkrementen, Schritt um Schritt fortzuentwickeln. Beim Erleben eines Geschehens müssen sie dagegen aus unübersichtlichen Gemengelagen in Echtzeit erst herausdestilliert werden. Dazu muß unser Sensorium sowohl in der Lage sein, sich entwickelnde Unterschiede unmittelbar zu erkennen, als auch dazu, eine gerichtete Aufmerksamkeits-Spannung über längere Zeit zu erhalten, damit man nicht durch andere Reize abgelenkt wird. Einerseits werden dabei neuronale Signale entstehen, dem in der Differentialrechnung sogenannte Differenzenquotienten entsprechen, andererseits müßte es Prozesse geben, die untersuchen, inwiefern diese Signale in erlernte (oder bereits genetisch vermittelte) prästrukturierte narrative

Muster passen. Wobei wiederum vorstellbar ist, daß sich der Aufmerksamkeitspegel leichter halten läßt, wenn so ein Passen in bekannte Muster der Fall sein sollte. Mit solchem Modell lassen sich jedenfalls die komplex ineinander fassenden Jagdreflexe vieler Tiere interpretieren.

Am ehesten kann man daher Narronen wohl als flüchtig "*vermittelnde Teilchen*" beschreiben, durch die real aufeinanderfolgende Zustände in logischer Weise so miteinander verknüpft werden, daß eine "Geschichte" entstehen könnte. Inwieweit sie selber eine reale (und, zumindest prinzipiell, vielleicht sogar *meßbare*) neuronale Basis haben, kann momentan nur Spekulation bleiben, weil das Zeitempfinden der Lebewesen dabei eine so starke Rolle spielt, daß man auch dafür erstmal ein Modell entwickeln müßte. Und dazu ist die Wissenschaft nicht einmal im Ansatz in der Lage. Wobei beruhigend hineinspielen mag, daß das Zeit-Phänomen auch die Physiker vor wachsende, zum Teil kritische Probleme stellt.

Andererseits ist die Beobachtung von "logischem" Verhalten bei bereits niederen Lebewesen von höchster Brisanz, weil sich daran die Frage nach der Natur auch der menschlichen Logik knüpft. Und damit inhärent die nach den Grenzen logischer Gültigkeit selber. Denn es läßt sich immer weniger übersehen, daß die Gültigkeit von Schlußfolgerungen in selbst der formalen Logik auf (einzig axiomatisch begründbarer) Anschaulichkeit beruht. Und dieser wohnt stets eine (indes gern geleugnete) zeitliche Komponente inne, die sich nur narrativ erschließt. Die Frage: "Lernt man logisches Denken oder ist es bereits in uns vorhanden?" ist jedenfalls komplexer, als man sich das bis vor Kurzem noch vorstellte, insbesondere, wenn man sie im Licht gewisser quantenmechanischer Erkenntnisse untersucht, die unserem sogenannten logischen Denken zum Teil massiv widersprechen. Daß dieses "Lernen" neuronal wiederum mit erlebten narrativen Mustern zusammenhängen könnte (und sich insofern mit unseren "Narronen" verknüpft), scheint insofern nicht ausgeschlossen.

*

Betrachten wir vorherige Narronensequenz genauer, wird klar, daß sich erst nach jeweils zwei elementaren Narronen beide Beteiligte in einem neuen Zustand befinden. Einen solchen Zwei-Narronen-Zyklus bezeichnen wir als *Narrativ*. Insofern enthält erst das Narrativ (beim Schachspiel entspräche ihm die Folge Zug-Gegenzug) eine *vollständige erzählerische Geste*. Als *vollständige Erzählung* bezeichnen wir dementsprechend eine Folge solcher *Narrative*. Wenn wir die Narrative als R_1, R_2, R_3 usw. notieren und als E die vollständige Erzählung, wird also:

$$E = R_1 + R_2 + R_3 + \dots \text{ usw.}$$

wobei $R_1 = N_{12}^a + N_{12}^b$, $R_2 = N_{23}^a + N_{23}^b$, $R_3 = N_{34}^a + N_{34}^b$ ist¹³. Jedes Narrativ besteht aus also einem Narron und gewissermaßen einem *Antinarron*, in welchem der zuvor Eingefrorene seinen Zustand modifizieren kann¹⁴.

*

Es soll noch einmal darauf hingewiesen werden, daß dieser formale Wechsel von aktiven und inaktiven Phasen weitgehend unabhängig von der Erzählperspektive ist. Auch aus der Perspektive eines Erzählers, den man im konventionellen Sinne als *Handelnden* bezeichnen würde, wird ein nur Reagierender formal *aktiv*, indem er z.B. flieht und dieses dargestellt werden muß. Die Kunst des Erzählens besteht nicht zuletzt darin, auch dem Reagierenden und nicht selbst Erzählenden so viel Raum zu bieten, daß man auch von dessen subjektiven Wollen eine Vorstellung bekommt. Daher verbirgt sich hinter der Verschränkung der Narronen und ihrer Quink-Antiquink-Struktur mit dem formalen Pendeln zwischen Handeln und Innehalten oft ein (mitunter nur angedeuteter) Perspektivwechsel. Dieser liegt, wenn nicht allem Erzählen, so doch wenigsten seiner konventionellen Form zu Grunde, wobei sich dies am offensichtlichsten in Vermutungen über die Beweggründe eines Gegenüber äußert. Auf diese Weise läßt sich unsere Erzählung leicht folgendermaßen modifizieren:

"Einiges Tages näherte ich mich - damals war ich, als noch junger Mann, auch ohne Anlaß häufig erregt - in einem Park einer interessanten Dame. Als sie meines Zustands gewahr ward, vermutete sie wohl, daß ich ihr auf unangenehme Weise nahe treten wollte, und zog rasch vor, sich von mir zu

¹³ Insofern ist unsere kurze Erzählung, da sie aus nur drei Narronen besteht, nicht vollständig. Sie hat noch ein gewisse Unbalance, weil sich das erste Quink $\hat{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \circ$ etwas unvermittelt in Szene setzt. Wenn man auch dem in der Prosafassung auftauchenden *"damals war ich, als noch junger Mann, auch ohne Anlaß häufig erregt"* eine Narronen-Darstellung verleiht, würde sich dies ändern. Solche Darstellung fast abstrakter Vorgänge übersteigt indes an dieser Stelle noch unsere Fähigkeiten, dafür benötigt man eine Weiterentwicklung des Formalismus.

¹⁴ in wiederum strikt quantenmechanischer Sicht entspräche dem *Narrativ* ein durch Feynman-Graphen dargestellter *Streuprozess*, bei dem ein *einlaufender*, auf Kollision zustrebender, aus zwei Teilchen bestehender Zustand per *Streumatrix* mit einem daraus resultierenden, aus ebenfalls zwei, nun aber modifizierten Teilchen bestehenden *auslaufenden* Zustand verbunden wird. Eine Folge von Narrativen entspräche demnach einer getakteten Folge von Streuprozessen, bei denen die auslaufenden Zustände jeweils erneut miteinander interagieren.

entfernen, woraufhin ich ihr lieber nicht nachging, sondern noch ein wenig herumschlenderte, während sie sich, in einiger Entfernung, auf eine Bank setzte."

*

Um klarzumachen, wie sehr eine Geschichte aus subjektiver Perspektive erzählt zu werden vermag, in der sich u. U. sogar die sexuellen Werte ganz subjektiv verteilen, lohnt sich, den beschriebenen Jagdvorgang aus der Sicht des gejagten Hirsches darzustellen, was die bislang aus der Jägerperspektive beschriebene Narronensequenz folgendermaßen aussehen lassen könnte:

$$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightarrow \uparrow \Rightarrow O \rightleftarrows \oplus \rightarrow \uparrow \Rightarrow O \rightleftarrows \oplus \rightleftarrows \uparrow$$

in Worten also etwa: *"Ich äste stolz und zufrieden vor mich hin, als ich den Geruch eines mir schon lästigen Weibchens bemerkte, dem ich auswich, bis sie mir zu meiner Erleichterung bald nicht mehr folgte, so daß ich mein Grasens fortsetzen konnte..."* wobei diesmal der Strich unter dem "↑"-Zustand im ersten Quirk rechts andeuten soll, daß aus der Perspektive des rechts vom ⊕-Zeichen Stehenden erzählt wird (daß in diesem Falle also dessen Quirk dargestellt ist, indessen sich links vom ⊕-Zeichen das Antiquirk präsentiert). Diese Form der Erzählung nennen wir die *Passivform* einer Narronen-Sequenz, während wir die aus der Sicht des Zustands links vom ⊕-Zeichen erzählte als *Aktivform* bezeichnen. Interessant an solchen Perspektivwechseln ist, daß Aktiv- und Passivform auf verschiedenen Weltwahrnehmungen basieren können (in der Passivform müssen Quirk und Antiquirk ja die Rollen tauschen, was unter Umständen sogar, in der letzten Version unserer Geschichte ist es der Fall, zu einem Wechsel der Männchen- und Weibchen-Werte¹⁵ führt). Dabei bleiben aber sowohl die durch Richtungspfeile ausgedrückte Ladungsverteilung der (z.T. aus Mißverständnissen entstandenen) beteiligten Regungen erhalten, als auch ihr Aufeinanderfolgen. Diesen gegenüber einem Wechsel von Aktiv- und Passivform invarianten Teil einer Erzählung nennen wir ihren *Kern*.

*

¹⁵ Wem diese Geschlechtswechsel zu extravagant vorkommen, möge sich an die sogenannten *Schlüsselreize* der Verhaltensbiologie erinnern (mehr dazu am Ende des nächsten Kapitels), in denen wahrnehmende Individuen sogar rein mechanische (und insofern vollkommen geschlechtlose) Simulacra reflexartig für mit realer Geschlechtlichkeit versehen halten, was dann z.B. Paarungs- oder Brutpflegeverhalten auszulösen vermag.

Voraussetzung für die *Invarianz dieses Kerns*, die Ausdruck einer vielen Lebewesen gemeinsamen Welterfahrung sein dürfte, ist vor allem eine gewisse Vorstellung von eigener körperlicher Ganzheit (insofern also eine Trennung von "Ich" und "Nicht-Ich"), die von Vorstellungen über die Grundladungen *heran*, *neutral* und *weg* ergänzt wird.

Dadurch macht Sinn, einen sogenannten *objektiven* Erzähler einzuführen, der uns seine Version einer verschränkten Narronensequenz mitteilt, indem er zuweilen aus der Perspektive des einen, dann wieder aus der eines anderen erzählt (indem er also Aktiv- und Passivform einander abwechseln läßt, was in unseren Symbolfolgen einer die Seiten des \oplus -Zeichens wechselnden Unterstreichung entspricht): Solange der dargestellte Raum oder, besser gesagt, seine für den zeitlichen¹⁶ Ablauf wesentlichen Strukturen, mit den beiden subjektiv erlebten übereinstimmen, solange also der *Kern* der Erzählung erhalten bleibt, muß die Version eines solchen objektiven Erzählers, auch wenn sie auf Spekulation beruht, nicht notwendig eine Verschlechterung darstellen - im schlimmsten Falle irrt er sich stärker noch als der Hirsch, der im sich anpirschenden Jäger fälschlich eine ihm unangenehme Hirschkuh wahrnahm und trotzdem daraus einen lebensrettenden Entschluß ableitete. Solange ein Erzähler oder, verallgemeinert, ein Geschichtsschreiber sich an die wesentlichen räumlichen Fakten und deren zeitliche Sequenz hält, können wir ihn, wenn er gutes Garn zu bieten versteht, ruhig eine Weile gewähren lassen. Selbst Inplausibilitäten seiner Sichtweise brauchen uns nicht aus der Ruhe zu bringen.

*

Interessant ist nun, daß man nach der Konstruktion einer Geschichte bei ihrer Präsentation erkennen kann, ob sie von einem Leser (oder im Film-Fall einem Betrachter) überhaupt als solche wahrgenommen wird. Was wohl wiederum bedeutet, daß bei der Rezeption einer "richtig"

¹⁶ Es kann gut angehen, daß unser subjektives Zeitempfinden eine Isomorphie zur Sequenz der beim Wahrnehmen in unserem Inneren abgefeuerten Quinks und Narronen bildet, daß also Zeit selbst nur über gerichtete Reize verständlich wird, daß sie (oder zumindest unser subjektives Wahrnehmen davon) im Grunde sogar so definiert werden müßte. So gesehen verlief unser Leben gewissermaßen von Augenblick zu Augenblick. Wieder kommt der junge Hume dem nahe, für den Zeit "*eine Sukzession unteilbarer Momente*" ist (*Treatise of Human Nature*, I, 2, 3). Aber 1710 behauptete auch Berkeley bereits, ihr Wesen bestände in der "*Sukzession von Ideen, die gleichförmig dahinfließt und an der alle Wesen teilhaben*" (*Principles of Human Knowledge*, 98), wobei sich die "*Ideen*" aus "*impressions*" zusammensetzen, also in etwa unseren "*quirks*". Hume sieht in "*ideas*" bezeichnenderweise "*faint images*" jener "*impressions*", so daß für ihn Zeit zu einer Folge von Bildern wird. Sonderbar daran ist, daß dieser Satz einen heute sofort an eine Definition des Films (vielleicht sogar der Erzählung) denken läßt. Auf schräge Art mögen auch Nietzsches zaghaft postulierende Aufzeichnungen zur "*Zeitatomlehre*", verfaßt Ende März 1873, im Anschluß an die Lektüre Demokrits und seiner Atomtheorie (Curt Paul Janz: *Friedrich Nietzsche*, Biographie; München, Wien 1981; Band 3, S.365ff) in diese Richtung weisen.

konstruierten Erzählung ähnliche narronen-auslösende Prozesse in einem auftauchen sollten wie diejenigen, die man hätte, wenn man dem Beschriebenen realiter begegnet wäre¹⁷. Beruht das Beschriebene auf Lebenserfahrung, kann der Autor sogar selber prüfen, inwieweit dies zutrifft und seine Arbeit demgemäß korrigieren. Insofern könnten die Rezepturen der Schriftsteller, mit deren Hilfe sie ihr Garn für uns spinnen, sogar einen überraschend weitgehenden Zugang zur Struktur der neuronalen Prozesse liefern, mit denen wir bei Interaktionen Wirklichkeit erfassen. Von diesem Gedanken wollen wir uns jedenfalls beim Fortgang unserer Untersuchung mitunter leiten lassen.

*

Der Vollständigkeit halber sollte man erwähnen, daß auch Narronen existieren, die aus Quink-Quink-Paaren (bzw., in anderer Perspektive: Antiquink-Antiquink-Paaren) zu bestehen scheinen. Als Beispiel mag folgende kurze Geschichte gelten:

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons 0 \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons 0 \Rightarrow \uparrow \leftarrow \oplus \rightleftharpoons 0$$

wo der sich einer bewegungsneutralen Öffnung nähernde Pfeil innehält, um dann lieber das Weite zu suchen, obwohl die Öffnung ihm gar nicht ausweicht. Es gibt also nur auf der linken Seite des \oplus -Zeichens eine sich ändernde Situation. Solche Formen drängen sich bei der Beschreibung eines *Sinneswandels* oder einer längeren Meditation angesichts eines Objektes auf. Sie sind aber, wie im Einzelfall leicht zu sehen, durch das Einfügen sogenannter *virtueller Quinks* bzw. *Antiquinks* (die in diesem Falle einen Grübelzustand darstellen und insofern mit einer Null-Aktion seitens der Interaktionspartner verbunden sind) in die konventionelle Quink-Antiquink-Paarform überführbar.¹⁸ Und wenn man den sich dabei entwickelnden Gedankenketten ebenfalls gewisses Eigenleben und einen zeitabhängigen Zustandscharakter zubilligt, lassen sich auch daraus durchaus *Narrative* und *vollständige Erzählungen* bilden. Mit Einschränkung gilt das sogar im Fall von Essays, wenn nämlich darin ein Verfasser ersichtlich mit Gedankenketten ringt, um

¹⁷ eine wichtige Rolle spielen dabei vermutlich die sogenannten "*Spiegelneuronen*", die man zuerst im Gehirn von Makaken und später auch im menschlichen Gehirn fand. Demnach aktiviert das Beobachten einer Handlung - beispielsweise beim Ergreifen eines Gegenstandes - im Gehirn dieselben Areale, die auch das tatsächliche Ausführen der Handlung aktiviert hätte. Diese "*Spiegelung*" wird - mittlerweile im Feuilleton indes auf plumpe Weise verstärkt - als neurologischer Nachweis von Empathie gedeutet.

¹⁸ ein einfaches Beispiel davon wird in Kapitel E, Fußnote Nr. 31 dargestellt. - Mehr dazu in II, E - "Das Heim und der Weg"

der ihnen innewohnenden Widersprüchlichkeit in Schüben linear sich entwickelnde Gestalt zu geben.

*

Tatsächlich werden wir solche *virtuellen* Quinks und Antiquinks als eine Art Leim begreifen lernen, der Erregungen über längere Zeiträume aufrecht erhält. Wenn ein Mann sich etwa auf den *langen Weg* zu etwas dringend Begehrtem macht, das er real noch gar nicht zu sehen vermag, versteht es dieser Leim, die Erregungen dieses Mannes so zusammenzuhalten, daß daraus ein mit dem Weg wachsender (und durch diesen u.U. sogar symbolisierter) *Phallus* wird, den es immer dringender nach Entladung drängt. Häufig geschieht das dann im Konflikt mit einem ihm bedrohlich vorkommenden ähnlich großen Phallus. Ebenso häufig aber auch in der eigentümlichsten aller geschlechtlichen Vereinigungen, der nämlich mit der anderen durch die Interaktion von Lebewesen mit dem sie umgebenden Raum hervorgerufenen Superstruktur, mit dem durch virtuellem Quink/Antiquink-Leim aus den aufeinanderfolgenden Erregungen eines weiblichen Organismus zusammengebastelten sogenannten *Heims* (das in z. B. der Ilias *Troia* heißt und dessen geometrisches Symbol der *Teppich* ist).

*

Begegnen wir einem Menschen, erfährt dieser automatisch ein wenig davon, wie es in unserem "Bewußtsein" aussieht. Und umgekehrt wissen danach selbstverständlich auch wir ein wenig, was im "Bewußtsein" des uns Begegnenden vorgeht. Der Mensch kennt den Menschen, das Bewußtsein das andere Bewußtsein, so begrenzt diese Kenntnis sein mag und wie immer sie zustande kommt. So daß wir, wenn wir zwei Personen bei einer Begegnung bloß *beobachten*, sogar anzunehmen wagen, in jedem tiefen Reflexe gegenüber dem jeweils von ihnen Wahrgenommenen ab, die denen ähneln, die wir hätten, wenn wir in ihrer Haut steckten. Dadurch läßt sich das vorige Diagramm

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons 0 \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow 0 \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow 0 \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons 0$$

ebenso als Darstellung des Folgenden begreifen:

"Eines Tages näherte sich Carl - damals, als junger Mann, war er häufig auch ohne direkten Anlaß erregt - in einem Park einer interessanten Dame, die freilich, als sie seines Zustands gewahr ward, rasch

vorzog, sich von ihm zu entfernen, woraufhin er ihr lieber nicht nachging, sondern noch ein wenig umherschleuderte, während sie sich, in einiger Entfernung, auf eine Bank setzte."

*

Und damit sind wir, obwohl wir von feinsten neuronalen Empfindungen ausgingen, mitten in der Belletristik. In der Belletristik kann man sich als Leser (oder als Betrachter eines Films) das Vergnügen machen, die Regungen verschiedenster Individuen als Sequenz wahrzunehmen, wobei man ihre Aktionen und Interaktionen beobachten darf, als sei man ein unbeteiligter Zuschauer. Daß man sich dann doch im Innersten beteiligt und nicht in Art der pythagoräischen Zuschauer den Beteiligten und ihren Handlungen bloß Noten gibt, gehört zu den Geheimnissen der schönen Buchstaben.

C. AKTONEN, NICHTAKTONALE QUINKS UND LINKS

Das Wesentliche solcher verschränkten Narronensequenzen aber ist, daß sich die Beteiligten in Folge gespürter Empfindungen auch räumlich in Richtung des Verursachers der empfundenen Regungen orientieren und sich so zu Bewegungen veranlaßt fühlen. Dadurch kommt es im Idealfall zu einer *isomorphen Verschränkung* zwischen Empfindungsraum und realem Raum, bei der eins für das andere stehen könnte. Das ermöglicht, die Quinks grob zu klassifizieren und etlichen präzise Namen zu verleihen.

*

Dabei nennen wir solche, die zu einer Annäherung der Beteiligten führen, *aktonale Quinks* oder *Aktonen*, weil durch sie unter Umständen eine Handlung herbeigeführt wird. In dieser Klasse bietet sich folgende Unterteilung an:

1.) Als *starkes* oder *Heroenakton* bezeichnen wir die Ladungsverteilung $\rightarrow\oplus\leftarrow$, welche vier Ausbildungen aufweist: $\uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\uparrow$, $\uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\text{O}$, $\text{O}\rightarrow\oplus\leftarrow\uparrow$ und $\text{O}\rightarrow\oplus\leftarrow\text{O}$. Davon ist die Aktivform $\uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\text{O}$ bis auf Spiegelsymmetrie mit der Passivform $\text{O}\rightarrow\oplus\leftarrow\uparrow$ ebenso identisch wie $\uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\text{O}$ mit $\text{O}\rightarrow\oplus\leftarrow\uparrow$, so daß man Untersuchungen auf die drei Ausbildungen $\uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\uparrow$, $\uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\text{O}$ sowie $\text{O}\rightarrow\oplus\leftarrow\text{O}$ beschränken kann.

2.) Die zueinander spiegelsymmetrischen Ladungsverteilungen $\rightarrow\oplus\rightleftarrows$ bzw. $\rightleftarrows\oplus\leftarrow$ nennen wir *schwache* oder *Jagd-Aktonen*. In Aktivform kann $\rightarrow\oplus\rightleftarrows$ z. B. die gezielte Annäherung eines Jägers an eine ahnungslose Beute aus der Jägerperspektive beschreiben, während es in Passivform die Überraschung eines Ahnunglosen angesichts eines ihn plötzlich Überfallenden darstellen mag, was sich bei $\rightleftarrows\oplus\leftarrow$ gerade umgekehrt verhält. Daher sind $\rightarrow\oplus\rightleftarrows$ und $\rightleftarrows\oplus\leftarrow$ bis auf Spiegelsymmetrie identisch, so daß wir für Analysen nur eine einzige Klasse untersuchen müssen. Darin gibt es vier mögliche Ausbildungen: $\uparrow\rightarrow\oplus\rightleftarrows\uparrow$, $\uparrow\rightarrow\oplus\rightleftarrows\text{O}$, $\text{O}\rightarrow\oplus\rightleftarrows\uparrow$ sowie $\text{O}\rightarrow\oplus\rightleftarrows\text{O}$.

3.) Die Formen $\rightarrow\oplus\rightarrow$ bzw. $\leftarrow\oplus\leftarrow$ nennen wir aus naheliegenden Gründen *Verfolgungs-Aktonen*. Das erste davon wird in Aktivform aus der Perspektive des Verfolgenden, in der Passivform aus der des Verfolgten wahrgenommen. Darüber hinaus sind auch hier die Grundformen

spiegelsymmetrisch, so daß ebenfalls nur vier Ausbildungen untersucht werden müssen:

$\uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \uparrow$, $\uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O$, $O \rightarrow \oplus \rightarrow \uparrow$ sowie $O \rightarrow \oplus \rightarrow O$. Dabei heißen wir die ersten beiden, wenn also die Verfolgung durch den Pfeil erfolgt, *starke Verfolgungen*, wobei wir, je nach dem Typ des Verfolgten (also \uparrow oder O), zwischen *großer* und *kleiner* (wobei wir die beiden in manchen Fällen auch *mono-* und *heterosexuell* nennen) unterscheiden. Wenn dagegen die Öffnung verfolgt, bezeichnen wir den Vorgang als *schwache Verfolgung*, von der es, entsprechend, ebenfalls eine mono- und eine heterosexuelle Ausprägung gibt.

*

Unter den Verfolgungs-Aktonen schließen wir die Formen $\rightarrow \oplus \rightarrow$ bzw. $\leftarrow \oplus \leftarrow$ aus, falls der Verfolgende gar nicht die Absicht oder die Kraft hat, dem Verfolgten wirklich näherzukommen. Weil es sich dabei, im Falle eines Hundes etwa, der einem schnell fahrenden Auto hinterherbellt, nur um eine mehr oder minder pathetische Geste handelt, nennen wir diese nur scheinbare Verfolgung *Pathos-Quink*. Dieses gehört insofern bereits nicht mehr zu den aktonalen, also zu einer Annäherung führenden Quinks, sondern es bildet bereits eine erste Unterordnung der *nichtaktonalen*. Für dieses Pathos-Quink gibt es natürlich ebenfalls vier Ausbildungen.

Von den *nichtaktonalen* Quinks bezeichnen wir weiterhin

2.) als *handlungstrennend* diejenigen, bei denen sich der Abstand zwischen den Beteiligten erweitert. Dabei gibt es die *stark trennende* Form $\leftarrow \oplus \rightarrow$ sowie die *schwächeren Trennungen* $\leftarrow \oplus \rightleftarrows$ bzw. $\rightleftarrows \oplus \rightarrow$. Da die beiden letzten spiegelsymmetrisch sind, besitzen die handlungstrennenden Quinks acht prinzipielle Ausbildungen. Eine davon fällt, aus den gleichen Gründen wie beim *Heroen-Akton*, wieder weg, was sieben übrig läßt: $\uparrow \leftarrow \oplus \rightarrow \uparrow$, $\uparrow \leftarrow \oplus \rightarrow O$ und $O \leftarrow \oplus \rightarrow O$ in starker, sowie $\uparrow \rightleftarrows \oplus \rightarrow \uparrow$, $\uparrow \rightleftarrows \oplus \rightarrow O$, $O \rightleftarrows \oplus \rightarrow \uparrow$ und $O \rightleftarrows \oplus \rightarrow O$ in schwacher Ausbildung.

3.) Als letzte Gruppe der nichtaktonalen bleibt die Form $\rightleftarrows \oplus \rightleftarrows$, bei welcher es weder zu einer durch Interesse geleiteten Annäherung noch einer Entfernung kommt. Wir nennen es *Stasis-Quink*. Seine Existenz ist, wie wir sehen werden, für die Topologie des Narrativen von erheblichem theoretischen Interesse, schon weil es nicht selten am Ende eines narrativen Erzählstrangs erscheint. Häufig scheint es auch an einem Beginn aufzutauchen, wenn etwa zwei Individuen einander zufällig begegnen. In diesem Fall sprechen wir von einem *Zufälligkeits-Quink*, das wir, da es Vorstufe einer Interaktion ist, von den Stasis-Quinks abziehen und ebenfalls

zu den *Aktonen* zählen. Sowohl *Zufälligkeits-Quink* als auch das Stasis-Quink existieren in vier Ausbildungen $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons \uparrow$, $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$, $O \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons \uparrow$ und $O \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$, von denen die mittleren symmetrisch sind, so daß jeweils $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons \uparrow$, $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$ sowie $O \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$ übrigbleiben.

*

Damit ist die Zerlegung vollständig. Von den bei einer neuronalen Kollision eines Quirks mit einem Antiquirk theoretisch möglichen 36 Quinks verbleiben also 14 Aktonen (3 Heroen-Aktonen, 4 Jagd-Aktonen, 4 Verfolgungs-Aktonen, 3 Zufälligkeits-Quinks) und 14 nichtaktonale Quinks (3 stark trennende, 4 schwach trennende, 4 Pathos-Quinks, 3 Stasis-Quinks), die prinzipiell voneinander verschiedene Eigenschaften aufweisen können. Aus diesen 28, die wir fortan als *Elementarquinks* bezeichnen, besteht der *Teilchenzoo*, woraus sich die Muster des Narrativen in unserem Modell je nach Bedarf bedienen können. Davon sind die 3 Zufälligkeits-Quinks und die 4 Pathos-Quinks Entartungen von Quinks gleicher Ladungsstruktur. Bei den Einstellungsmöglichkeiten, die bei unseren Überlegungen wegfielen, handelt es sich um *Symmetrie-* oder *Passivformen* dieser 28. Sie können natürlich trotzdem in einer Erzählung auftauchen und werden sogar wichtig, wenn man z.B. eine Richtungsumkehr beschreiben will.

*

Erregungen brauchen nicht auf ein Individuum beschränkt zu sein, sie lassen sich auch einer Individuenversammlung zuschreiben, die wie Canettis berühmte *Masse* gelegentlich als ein einziger großer Organismus angesehen werden kann. Bei Fischen gibt es für die Massenwahrnehmung sogar ein spezielles Organ, das sogenannte Richtungsorgan, dessen feinste Unregelmäßigkeiten im Strömungsverhalten des Wassers betreffende Wahrnehmungen und Reflexe dazu führen, daß ein ganzer Fischschwarm wie auf einen Schlag auf eine Aggression oder anderes reagieren kann.

*

Es verdient einen Hinweis, daß dieses aus einzelnen Quinks bestehende Interaktionsmodell keineswegs einen simplen Organismus mit nur einer einzigen plumpen Reizempfänglichkeit voraussetzt, um zu funktionieren. Wohl funktioniert es auch für derart simple Organismen. Das Modell ist aber als *Vielteilchentheorie* angelegt, die das Zusammenwirken von Milliarden gleichzeitig operierender Nervenzellen zu beschreiben vermag, welche Reize verschiedenster Art gleichzeitig verarbeiten und zu unzähligen Quirks werden lassen. Ebenso verursachen Milliarden

von Nervenzellen auf Grund unserer Wahrnehmung zahllose Antiquirks *in uns*. Aber es gibt nur wenige, die mit zu ihnen passenden Quirks auch *kollidieren* - das meiste streicht aneinander vorbei und geht unregistriert gleich wieder verloren. Und genau diese relativ wenigen Kollisionen, und an denen wiederum nur ihr auf unseren Bewegungssinn gerichtetes Wirken, beschreibt unser Interaktionsmodell. Wobei der Hauptgedanke darin besteht, daß die verschiedenartigsten Kollisionstypen - meist zusätzlich zu vielem Anderen, was zur Aufrechterhaltung der Lebensfunktionen nötig ist - kompatibel, die zukünftige Bewegungsrichtung des ganzen Organismus beeinflussende Resultate liefern. Genau diese bezeichnen wir als Quinks.

*

Wesentlich an unserer Betrachtungsweise ist, daß sich darin nicht ein vager, auf allmählich sich aufladenden elektrochemischen Potentialen beruhender Wille artikuliert, zu welchem sich das Wirken, wie auch immer gestalteter, aufeinanderfolgender Wellen auf irgendeine geheimnisvolle Manier zusammenfindet. Stattdessen sind die Vorgänge strikt vereinfacht im Geist der moderneren Quantentheorien formuliert, in denen nicht nur Licht als Teilchen (das *Photon*) gesehen wird, sondern ähnliches für jede Wechselwirkung gilt, daß sie nämlich durch Teilchen vermittelt wird. Dieses vermittelnde Teilchen ist in unserem Falle das Quink. Daher macht Sinn zu sagen, es sei das Elementarteilchen der biologischen Interaktion.

*

In der Regel wird nicht ein einziges Quink einen Organismus zu einer Bewegung veranlassen, weitere müssen folgen; es müssen also weitere - in sowohl gleichartigen als auch andersartigen Nervenzellen - vorhandene Quirks mit aus einer vielsensorischen Wahrnehmung der Außenwelt herrührenden Antiquirks kollidieren. So daß es gewissermaßen zu Quink-Schauern kommt, die den für unsere Bewegung verantwortlichen Gehirnbezirken zugeführt werden. In diesen - es mag auch bereits vorher oder woanders geschehen - wird aus den einander zum Teil widersprechenden Richtungen (vielleicht mit Hilfe eines eigenen, noch unbekanntes Organs, ähnlich womöglich dem Richtungsorgan der Fische) eine summierende gemacht, ein daraus *resultierendes* Quink. Da es dann mehr als nur ein einfaches "*quick link*" ist, bezeichnen wir es als *Link*. Dieses resultierende Link ermöglicht es dem Organismus, eine für das weitere Leben und Überleben plausible Entscheidung zu treffen. In ihm kommt, physikalisch gesprochen, der

Wellencharakter der Quinks¹⁹ zum Vorschein, was der auf das Richtungsorgan der Fische zielenden Bemerkung einen tieferen Sinn gibt.

*

Andererseits darf man sich das kaum wie bei einer Volkszählung oder einer demokratischen Wahl vorstellen, dazu ereignen sich viele unserer Bewegungs- und Neigungsreflexe zu rasch. Mag sein, daß bereits ein paar Dutzend in gleicher Richtung weisende Signale reichen, um so ein *Link* einzustellen, und daß dieses dann sofort an die für Bewegung verantwortlichen Regionen weitergereicht wird. Anschließend eintreffende Quinks hätten dann niedrigere Priorität und dienen bloß noch zur Konsolidierung des ersten Resultats, die sozusagen im Hintergrund erfolgt, während sich das Aufmerksamkeitszentrum schon mit dem bevorstehenden Treffen beschäftigt. Daß das resultierende *Link* in gewissen Fällen mit der reflexartigen Reaktion eines Organismus auf die sogenannten *Schlüsselreize* der Verhaltensbiologie identisch ist, würde nicht überraschen. Wobei unser Formalismus impliziert, daß sich der Organismus zum einen erst in einer Disposition befinden muß, daß die Konfrontation mit so einem Schlüsselreiz überhaupt zu einer neuronalen Kollision führt, und daß die daraus resultierende Reaktion sich andererseits im Wettbewerb mit anderen Reaktionsmustern und -wünschen befindet. Nicht selten stellt sich beim Konsolidierungsversuch gewiß heraus, daß das erste Resultat nicht haltbar ist und man sich besser nach einem anderen *Link* richten sollte, wodurch mitunter Konflikte entstehen, die unter Umständen zu paradoxen Verhaltensweisen führen.

*

All dies betrifft unseren Formalismus indes bloß am Rand. Er bleibt davon unabhängig, weil dem *Link* ebenso nur Richtungsinformationen innewohnen wie den es verursachenden Quinks. Insofern brauchen wir bei unseren Beschreibungen nur das Quink in Betracht zu ziehen, das dem resultierenden *Link* entspricht. Genau das tun wir bei einer Erzählung: sprechen wir davon, daß ein junger Mann in einen Park auf eine Dame zugeht, drücken wir genau das Wirken eines in die

¹⁹ In der klassischen Quantenphysik wohnen einem Teilchen stets auch Welleneigenschaften inne und umgekehrt einer Welle auch Teilcheneigenschaften. In einer "*Wellentheorie*" unseres Formalismus würde durch die Vielzahl der gerichteten Reize ein gerichtetes Wahrscheinlichkeitsfeld entstehen, das genau in dem Moment, in dem eine Bewegung erfolgt, zu einem präzise greifbaren Teilchen wird. Aus der Teilchenperspektive käme es zuerst zu einer komplizierten Überlagerung mehrerer Teilchen, von denen dann ein einziges aktualisiert wird, das sich nun wie eine Welle ausbreitet. Die tatsächlich in Gang gesetzte Entscheidung eines Organismus entspräche daher entfernt in etwa dem, was man in der Quanten-Physik als "*Messung*" bezeichnet.

Richtung des aktuellen Link weisenden Quink aus - und ignorieren lässig das Wirken von Milliarden von Darm- und Magenellen, die den gleichen jungen Mann zugleich in Richtung etwa eines Imbisses treiben; diese können später zum Zug kommen. Ein derartig repräsentativ in Richtung des aktuellen Link wirkendes Quink bezeichnen wir als *aktuelles Quink*, und nur von solchen soll die Rede sein, wenn wir im Folgenden von Quink-Strukturen sprechen.

*

Dennoch lohnt sich, hier ein wenig zu verweilen. Denn in diesem Widerspruch zwischen den Reaktionen auf verschiedene Reizungen und dem Versuch solche Widersprüche auszuräumen, durch irgendeine Instanz, sei es ein Bewegungsrichtungsorgan, seien es höhere Entscheidungsebenen unseres Gehirns, liegt womöglich die Wurzel dessen, was Camus als "*Das Absurde*" bezeichnet hat. Mit dem Übergang vom Quink zum Link hätte insofern das Absurde Eingang in unsere Reiztheorie gefunden. Wird eine Reizreaktion von einer anderen überstimmt, nimmt - das ist auf fundamentale Weise mehr als bloß ein Wortspiel - das Verhalten des Gesamtorganismus aus der Perspektive des überstimmt Reaktionsmusters den Charakter der Absurdität an. So kommt es zu Verhaltensweisen, in denen, um ein simples Beispiel von Camus anzuführen, ein Mann mit voller Energie und in voller biologischer Überzeugung in Richtung des Mündungsfeuers eines Maschinengewehrnestes rennt, obwohl die meisten seiner Lebenssinne massiv davor warnen²⁰. Interessanterweise sitzt die Absurdität in unserer Darstellung der Reizverhältnisse im Organismus selbst, während Camus sie aus einem Konflikt zwischen dem äußeren, dem objektiven Raum und unserer Wahrnehmung herzuleiten bemüht ist, aus einem Konflikt von Universum und menschlichem Verstand, der sein Denken bis an seine Grenzen verfolgen möchte.

Fraglos ist auch dieser hohe Konflikt jedes Nachdenkens wert. Unsere Theorie²¹ erlaubt allerdings schon den Amöben ein Gefühl von Absurdität, dessen biochemische in der Tendenz in

²⁰ In dieser Sichtweise liegt nahe, den von Freud als fundamental postulierten "*Todestrieb*", der ja - z.B. in Relation zur Genese des individuellen Masochismus - als ziemlich umstritten gilt, gleichfalls auf eine Sonderform der hier skizzierten "Absurdität" zu reduzieren.

²¹ Man mag der Ansicht sein, daß die hier dargestellte Formalisierung von Abläufen in hintereinander geschaltete Zweipersonenfolgen zwar ein sinnvolles Prinzip darstelle, weil man schließlich nur so zu erzählen vermag, daß in der Psychoanalyse aber nun einmal der Dreipersonenkonflikt das täglich Brot sei. Oft taucht dieser allerdings nur virtuell auf, wenn etwa - im wichtigsten Prinzip der Perversion - Zweipersonensequenzen nach einem identischen Muster wiederholt werden müssen, um einen innerpsychischen (meist auf virtuell vorhandenen deformierten ödipalen Dreiecken beruhenden) Konflikt darzustellen, ohne daß vorerst eine Lösung gefunden werden kann. Insofern wären die hier dargestellten

gewissen Situationen auf Selbstmord drängende Qualität dem unseren durchaus vergleichbar ist - es wäre infolgedessen eins, das stammesgeschichtlich tiefer in uns verankert sein könnte, als jede das Rationale streifende Regung unseres Gehirns. Es hat seinen Sitz in der Verzweiflung des überstimmen Reaktionsmusters, das nur sich selbst kennt.²²

für das Reich der Belletristik brauchbaren Formalismen auch in solchen Fällen verwendbar, zumal man am Ende ohnehin alles auf linear aufeinander folgende Sprachbrocken reduzieren muß.

Andererseits läßt sich unser Formalismus mit einiger Anstrengung auch in direkter Weise auf Dreiecks-Situationen ausdehnen: in diesem Falle gäbe es nicht nur zwei Sichtweisen einer objektiven Situation, sondern deren drei, genau genommen sogar sechs bzw. neun, wenn man - die Ausarbeitung der Details überlassen wir hier lieber dem an genau solchen Fällen brennend interessierten Leser - berücksichtigt, daß jeder Beteiligte sich auf jeden der anderen fokussieren kann, wobei es jeweils ein aktives und ein passives Erleben gibt, welches wiederum vom momentan Ausgeschlossenen plötzlich gestört werden kann oder auch nicht. Das "=>"-Zeichen würde dann zwei komplex austarierte, zeitlich aufeinander folgende Dreiecke verbinden. So naheliegend solche Erweiterung ist, welche die berühmt-berüchtigten Lacanschen Dreiecke in einen der Logik klar zugänglichen Zusammenhang stellen könnte, würde sie hier doch den Charakter dieser Arbeit sprengen, die zunächst einmal Zweipersonen-Konstellationen in ihrer sichtbaren Entwicklung brauchbar formal zu beschreiben zum Ziel sich gesetzt hat.

So gesehen mag bereits die Ausweitung auf Dreiecke im Einzelfall zwar interessant, im Grunde jedoch kaum nötig sein. Es sei denn, man nimmt an, nicht nur die aktiven sondern auch *sämtliche* inhibierenden Faktoren, die zu Handlungen beitragen, wären in kausal aufeinander folgenden Diagrammen darstellbar. Dies ist bis zu einer gewissen Ebene wohl möglich, aber irgendwann muß schließlich doch ein Schnitt erfolgen. Spätestens dann endet man bei einer nur grob verbal skizzierten Inhibition, infolge welcher, wie grad dargelegt, einige offensichtlich wirkende Reize von anderen überstimmt werden, und das Individuum zu einer, aus Sicht der unterlegenen Sinne, paradoxen Handlung kommt, welche es einem manifesten Gefühl für das Absurde aussetzt, einer im Unterschied zu Camus intellektuell-existentieller vielleicht organisch zu nennenden Absurdität, deren Ausdruck der tatsächliche Link ist, dem die unterlegenen Sinne partout nicht trauen wollen. Ob diese paradox wirkende Inhibition auf Grund einer komplexen ödipalen Dreieckssituation erfolgt oder z.B. einer zufälligen menstrualen Störung, ist aus strikt topologischer Perspektive, worin es auf tatsächliches Tun und seine Auswirkungen ankommt, zunächst nur von zweitrangiger Bedeutung. Wobei ausgesprochen interessant ist, daß dies oft mit noch größerer Schärfe für die handelnden und, vermehrt noch, die eine Handlung ertragen müßenden Individuen gilt.

²² Es läßt sich sogar argumentieren, daß die Verzweiflung der überstimmen Reaktionsmuster die sie hervorbringenden Zellen veranlaßt, im Organismus höhere Priorität gewinnen zu wollen, indem man sich etwa besonders vermehrt, um die Qualität oder die schiere Quantität der ans Reizverarbeitungszentrum gerichteten Signale zu erhöhen. Gewiß kann kaum mehr als nur exzentrische Spekulation sein, darin die Genese unserer Sinnesorgane zu entdecken. Doch die spezifische Ausprägungen unserer Wahrnehmungssinne in etwa gleich großen Untergruppierungen (Auge, Ohr, Nase, Hand, Geschmackssinn), die sich in ihrer Zusammenarbeit um Priorität streiten und sich so sowohl zu maximaler Effizienz als auch Geltung entwickeln, hat angesichts der sie verursachenden Absurdität etwas Belustigendes.

D. BERÜHRUNGEN UND VERKNOTUNGEN

Nicht immer endet solche Sequenz, wie in unserer bisherigen Standarderzählung, gleich wieder in einer Trennung. Falls jener Carl sich zum Beispiel entschlösse, der ihn interessierenden Dame entschlossener nachzugehen und irgendwann zu wagen, sie sogar zu berühren (was in der Menschenwelt, ohne explizite Erlaubnis, gewöhnlich verboten, im Kosmos etwa unserer Hunde hingegen ohne weiteres gestattet ist) käme es zu einem qualitativ anderen Typ neuronaler Entladung, die durch dieses handgreifliche Berühren in Gang gesetzt würde. In Gegensatz zum mit einem Kreis versehen Pluszeichen \oplus der Kollisionen könnte man eine derartige *Berührung* durch das aus dem Multiplikationszeichen hervorgehende Symbol " \otimes " bezeichnen, mit Hilfe dessen der Beginn unserer kurzen Erzählung folgende Gestalt annähme:

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightarrow O$$

Darin verwandelt sich das *Verfolgungs-Akton* in eine daraus sich ergebende Berührung, deren *Geschmack* wir daher als *verfolgend* oder *verfolgungsaktonisch* bezeichnen dürfen. Dementsprechend können wir, um sie dem Geschmack nach zu klassifizieren, auch von *stark* bzw. *schwach verfolgenden* ($\uparrow \rightarrow \otimes \rightarrow \uparrow$ oder $\uparrow \rightarrow \otimes \rightarrow O$ bzw. $O \rightarrow \otimes \rightarrow \uparrow$ oder $O \rightarrow \otimes \rightarrow O$), *jagdaktonischen* ($\uparrow \rightarrow \otimes \rightleftharpoons \uparrow$, $\uparrow \rightarrow \otimes \rightleftharpoons O$, $O \rightarrow \otimes \rightleftharpoons \uparrow$, $O \rightarrow \otimes \rightleftharpoons O$) sowie *zufälligen* Berührungen ($\uparrow \rightleftharpoons \otimes \rightleftharpoons \uparrow$, $\uparrow \rightleftharpoons \otimes \rightleftharpoons O$, $O \rightleftharpoons \otimes \rightleftharpoons \uparrow$, $O \rightleftharpoons \otimes \rightleftharpoons O$) sprechen, je nach dem Aktonentyp, aus dem sie hervorgingen.

*

Dieser Darstellung liegt implizit die Annahme einer Hierarchie im Sensorium zu Grunde, bei dem ein "Fern-Sinn" (etwa das Auge) und ein taktiler Sinn zugleich operieren. Während aber dem Fernsinn das wahrgenommene Objekt oft noch ein Mysterium ist, wird es durch die Berührung in die "Wirklichkeit" überführt. Erst die Berührung versichert einem, daß das wahrgenommene Objekt real ist. Und erst das wiederholte Erleben einer narrativen Kette, in welcher Fern-Interaktionen mit einem "Nicht-Ich" zu realen Berührungen führen, versichert einem wiederum, daß bereits dem per Fern-Sinn Wahrgenommenen Wirklichkeitsstatus zukommen darf. Mit anderen Worten: Erst narrative Erfahrungen verleihen dem Fern-Sinn im Bewußtsein der Individuen Gültigkeit. Inwieweit man das erst "lernen" muß oder in wie weitem

Maße das Wechselspiel von Fern- und Berührungssinn bereits als unveränderbarer genetisch bedingter Reflex angelegt ist (der narrative Interaktionen u.U. einschließt), bleibt dabei natürlich unbeantwortet. Daß höhere Lebewesen bei derlei zu lernen vermögen und dem Fern-Sinn trotzdem immer ein wenig mißtrauen, steht indes außer Frage. Wenn wir etwas kaufen, das uns bisher nur visuell bekannt ist, fällt uns die Entscheidung jedenfalls leichter, wenn wir das Objekt mal angefaßt haben. Aber schon wenn wir bezeugen können, daß unser Nachbar etwas angefaßt hat, meinen wir per Fern-Sinn seinen Reaktionen entnehmen zu dürfen, daß wir uns eine eigene Berührung vielleicht schenken könnten. In Fernseh-Werbespots wird dieser Effekt vieltausendfach täglich benutzt. Daß Politiker in einer Menge gern Hände schütteln, um ihre Anhängerschaft zu mobilisieren, geht wohl gleichfalls darauf zurück. Und bereits wenn wir dies im "Fernsehen" bezeugen können, hat es offenbar eine gewisse Wirkung.

*

Solche Berührung stellt eine Verschränkung zweier neuronaler Basen dar, in der die körperliche Identität selbst berührt wird und die deshalb für die beteiligten Lebewesen - den gejagten Hirsch, die berührte Dame - unter Umständen einen kritischen Zustand einleiten kann. Selbst für den forschenden Jäger gilt das, der nach einer erfolgten Berührung vielleicht nicht mehr sich zu beherrschen versteht, obwohl es für ihn nun äußerst gefährlich wird. Daher treten die auf Berührungsvermeidung gerichteten Reflexe oft schon bei feinsten neuronalen Kollisionen auf, fast schon bei Ahnungen²³. Gewöhnlich werden diese auf Vermeidung ausgerichteten Reflexe bei einem Organismus kräftiger ausgebildet sein als diejenigen, die eine Berührung - beim Kauf eines Gegenstandes, bei der Nahrungsbeschaffung oder auch zwecks Vermehrung - herbeiführen wollen. Daß auf sexuellem Terrain auch Annäherungen gelegentlich schon auf Grund feinsten

²³ Eine besondere Form von Berührung stellt das *Kitzeln* dar und der damit verbundene *Lachreflex*, worin sich der gekitzelte Körper zur Flucht wenden will. In den dabei erfolgenden spastischen Drehungen begreift man zugleich, daß - daher vielleicht das Lachen - man etwas vollkommen Sinnlosem unterliegt. Der in der Regel harmlose, aber dennoch sonderbare Sadismus, zu dem das mitunter führt, wenn man den Gekitzelten nicht zur Besinnung kommen läßt, ist erziehenden Eltern, wenn sie das glückliche Lachen ihrer gekitzelten Kinder genießen, ja bekannt. Bemerkenswert daran ist übrigens, daß man sich nicht selber kitzeln kann, wenn man diese Wirkung erzielen möchte; es muß von einem anderen Wesen appliziert werden - was wiederum verraten mag, daß die bei neuronalen Kollisionen nötigen Antiquiriks in der Regel von anderen Wesen und ihrem Verhalten herrühren. Die neuronalen Kollisionen dienen vor allem zur Orientierung in der äußeren Welt. Nur bei Menschen, die an Schizophrenie leiden, und nicht mehr richtig zwischen sich und der Außenwelt zu unterscheiden vermögen, gilt das offenbar nicht mehr in dieser Schärfe: laut Auskunft der Neurologen sind sie die einzigen, die sich selbst kitzeln können. Andererseits kann man sich durchaus auch von Teilen des eigenen Körpers beeindrucken lassen, z.B. einer gewachsenen Erektion, wobei interessant ist, daß diese dann leicht den Eindruck von etwas "Fremdem" annimmt, mit dem man interagieren kann. Am Ende entsteht aber auch da leicht Gelächter, vor allem natürlich auf Seiten eines äußeren Beobachters.

Ahnungen reflexhaft und auf Teufel kommt raus erfolgen, also ohne Rücksicht auf äußere Gefahr, wird bei vielen Lebewesen durch eine zum Teil äußerst knapp bemessene sogenannte *Brunstzeit* eingeschränkt, deren Länge Ausdruck einer bemerkenswerten Minimalisierungsanstrengung der Evolution ist, die maximales Fortpflanzungspotential gewähren soll.

*

Interessant an unserer Darstellungsweise ist auch hier, daß sie auf einer neuronalen Basis fußt, für welche der sie enthaltende sogenannte objektive Raum eher ein *Betätigungsfeld* darstellt als daß er im newtonschen Sinne (also als wahrgenommenes, von uns aber ganz *unabhängiges* Umfeld) vorhanden ist. Für diese Betätigung werden bloß gewisse relational-räumliche Unterstrukturen von ichbezogen elementar grober Qualität benötigt, aus denen sich mögliche Quirkladungs-Relationen ergeben. Daß solche Vorgänge weitgehend auch ohne physikalisch sinnvollen Raum ablaufen können, verraten uns unsere Wunschvorstellungen, wenn sie zu wirken beginnen, wenn sie in uns also insofern zu Antiquirks werden, worin lediglich Ladungsrelationen und ihre Sequenz vorhanden sind und ein realer Raum höchstens als Skizze. Schon in der fraglos vorhandenen Perspektive einer Amöbe, deren Raum- und Zeitvorstellungen gewiß nicht leicht mit der Welt Newtons in Übereinstimmung zu bringen sind, deutet sich das an. Dadurch läßt sich eine solche auf Quirks, Antiquirks und Quinks beruhende Beschreibungsweise nicht nur auf die realistische Spielform der Belletristik anwenden, sondern auch auf ganz unreal anmutende Phantasiegebilde oder das komplizierte Erleben von *Filmen*. Und, das gibt unserem Formalismus weitere Brisanz, ebenfalls auf den Bereich der Träume, ganz als würde in diesen durch das unbewußte Abfeuern bestimmter narrativ-neuronaler Sequenzen ein irgendwie gestalteter Raum mitgeliefert, bei dessen Konstruktion keine besonders große Sorgfalt angewandt werden muß, solange die Ladungen der beteiligten Quirks und Antiquirks die richtigen Relationen aufweisen²⁴.

*

²⁴ Insofern bietet sich die weitergehende Hypothese an, unsere Träume könnten von den in uns residierenden Narrativitätsmustern nicht nur *strukturiert*, sondern sogar *generiert* werden. Darüber hinaus würde man gern wissen, inwieweit auch sprachlosen Lebewesen Traumaktivitäten zu eigen sind. Daß die sonderbaren Zuckungen etwa von schlafenden Katzen mit solchen in Verbindung stehen, steht für viele Katzenliebhaber wohl außer Frage. Daß die Freudsche These vom Traum als "Wunschvorstellung" bereits in diese Richtung zielt, läßt sich ebenfalls kaum übersehen. Gewiß scheint es vermessen, auch niederen Lebewesen wie Amöben Träume zubilligen zu wollen, daß aber "Wunschvorstellungen" in Form eines irgendwie programmierten "Sich-Sehnens" auch bei ihnen zum Zuge kommen, erscheint nicht unbedingt ausgeschlossen.

Gelingt es der Dame unserer fortgesponnenen Standardgeschichte zur Erleichterung aller Beteiligten, sich von jenem Carl zu befreien, kann sich unsere Erzählung (ganz wie oft in der Hundewelt üblich) wieder in einen harmlosen Spaziergang verwandeln:

$$\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightarrow \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow \text{O}$$

In diesem Falle bietet sich an, von einer an die Berührung sich anschließenden *Verzweigung* zu sprechen, wobei das *schwache Trennungsquink* $\uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow \text{O}$ den Abschluß der *Interaktion* bildet, welche mit dem *Jagd-Akton* $\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \text{O}$ begann. Sollte die betreffende Dame während der Berührung dagegen Geschmack an dieser bekommen, weil sie es im Vornherein vielleicht darauf abgezielt hat - im Bereich der Wunschvorstellungen ist das ja auch bei uns Menschen möglich - käme es unter Umständen zu einer neuen Entwicklung:

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightarrow \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightleftharpoons \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \leftarrow \text{O}$$

worin sich die verfolgungsaktonische Berührung in eine dem Drängen nachgebende verwandelt. Um schließlich sogar einen heroenaktonischen Geschmack zu bekommen, der seinerseits zu einem neuen Stadium handgreiflicher Verwicklungen führen könnte, die wir als *Verknötung* bezeichnen. Eine solche dürfte wiederum einen ganz neuen Typ neuronaler oder biochemischer Entladung auslösen, so daß sich empfiehlt, in diesem Falle für die Verknüpfung der beteiligten Regungen ein neue Symbolkombination einzuführen - wir wählen dazu runde Klammern, welche sowohl das Berührungssymbol als auch die Beteiligten, gelegentlich auch die Ladungen, umschließen:

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightarrow \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightleftharpoons \text{O} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \leftarrow \text{O} \Rightarrow (\uparrow \otimes \text{O})$$

In derartigen Verknötungen kommt es unter Umständen so schnell zu wechselnden Richtungen zwischen den aufeinander reagierenden Reizen und Regungen, daß man auf ihre Darstellung - nicht immer freilich - verzichten darf oder dies aus Geschmacksgründen sogar muß.

*

Voraussetzung für solche Verknötungen ist ein Sensorium, das, zusätzlich zum Fern- und dem taktilen Sinn, noch ein Empfinden für Verschmelzungs-, Verschlingungs- oder

Durchdringungsaktivitäten bereitstellt. Jedem dieser in Bezug auf Reichweite hierarchisch organisierten Sinne wird dabei in unserem Formalismus ein eigener Interaktionsmodus zugeordnet: dem Fernsinn die *Begegnung*, dem taktilen die *Berührung* und dem "Durchdringungssinn" die *Verknotung*. Unsere Untersuchungen beschreiben daher im Wesentlichen das Wechselspiel dieser hierarchisch organisierten Sinne in ihrem relativen raumzeitlichen Verlauf. Daß bereits niederste Lebewesen über Berührungs- und Durchdringungssinne verfügen, steht inzwischen wohl außer Frage. Und sollten sie auch über einen primitiven Fernsinn verfügen (eine gewisse gradierte PH-Empfindlichkeit für die Umgebung würde reichen), dürfte unser Formalismus auch auf ihr Verhalten anwendbar sein²⁵.

*

Man könnte sagen, daß jeder der vier theoretisch möglichen Verknotungstypen ($\uparrow\otimes\uparrow$), ($\uparrow\otimes O$), ($O\otimes\uparrow$) und ($O\otimes O$) eine jeweils anders wirkende (oder zumindest in andere Verhaltensweisen einmündende) *Kraft* zugrunde liegt, die das Verhalten der Individuen steuert. Unsere auf zwei Regungstypen beschränkte Betrachtungsweise verfügt also über immerhin *vier verschiedene Grundkräfte*. Dabei erstaunt vielleicht, daß wir ($\uparrow\otimes O$) und ($O\otimes\uparrow$) als verschieden ansehen. Berücksichtigen wir die Subjektivität der Perspektiven, wird aber klar, daß, im Fall etwa der menschlich-geschlechtlichen Vereinigung, schon ein ernsthafter Kinderwunsch gewisse Asymmetrien entstehen läßt, die dem weiblichen Part Verhaltensweisen nahe legen, die sich von denen eines Don Juan erheblich unterscheiden.

*

²⁵ Über die Genese solcher Sensoriumshierarchien kann man natürlich nur spekulieren. Wenn man einen zwecks Nahrungsaufnahme entstandenen Verschlingungs-Sinn für ursprünglich hält, leuchtet ein, daß es einen evolutionären Vorteil bot, etwas erst sondierend zu betasten, bevor man es verschlang. Und da auch das Tasten sehr gefährlich werden kann, bietet ein Fern-Sinn wie das Auge zusätzliche Sicherheit. Andererseits scheinen entstandene Hierarchien im Sensorium mit Beweglichkeit zusammenzuhängen. Für bewegungsunfähige Individuen bietet die Entwicklung eines ausdifferenzierten Auges kaum eine gesteigerte Überlebensqualität. Und überhaupt scheint das Empfinden von eigener Individualität eng mit Beweglichkeit verbunden zu sein.

Unseren Formalismus in direkter Weise auf die *Pflanzenwelt* anzuwenden, ist daher wohl nur eingeschränkt möglich, etwa wenn Teile von ihr einem Organismus als Nahrung dienen, oder, umgekehrt, im Fall fleischfressender Arten. Anders sieht es allerdings aus, wenn als Zeittaktung nicht Sekunden oder Minuten in Betracht kommen, sondern Tage, Jahreszeiten und Jahrzehnte (wenn nicht gar Jahrtausende). In so einem Wald spielen sich ja unglaubliche Kämpfe ums Licht ab. Aber es fällt doch schwer, die Individualität der Teilnehmer an diesem Kampf zu bestimmen, insbesondere, wenn er sich, wie bislang unser Formalismus verlangt, als Begegnung jeweils *zweier* Individuen artikulieren soll. Mehr dazu indes in II, F "*Gaionen und Äonen*"

Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang das häufig beobachtbare Bestreben, derlei Unterschiede und überhaupt die strukturelle Verschiedenartigkeit dieser vier Kräfte zu ignorieren, indem man nur eine einzige, als universell gültig angenommene gelten lassen mag. Mit Hilfe dieser platonisch gewonnenen, dafür aber uneingeschränkt positiv bewerteten ideal-universellen Kraft (mit der man im Fundament der Moral den Ausdruck einer abstrakten Vernünftigkeit erblickt) hätten die Individuen dann zu interagieren, wenn sie (und mehr noch das sie umfassende Gemeinwesen) als glücklich, oder dem Glück zumindest sich potentiell nähernd, gelten sollen. Unsere Betrachtungsweise legt eher nahe, die unserem Verhalten zugrunde liegenden Kräfte erstmal zu akzeptieren. Und sie unter Umständen ruhig zu den Typen von Erfüllung drängen zu lassen, nach denen sie so sehr begehren, selbst wenn der kategorische Imperativ dabei nicht jedes mal eingehalten werden kann. Manchmal reichen bekanntlich ja Simulationen. Daß es in vielen Filmen von Heroismus, Grausamkeit, Sex und Kitsch nur so wimmelt, offenbart schließlich, daß es Bedürfnis nach einem Erleben gibt, das man sich sonst nicht gestatten mag. Wobei interessant ist, inwieweit das Feuern der Neuronen angesichts solcher Simulationen im Erlebenselement überhaupt vom realen Fall unterscheidbar ist. Im Gegensatz zum platonischen Glück, das sich nie einstellen wird, - und entspricht dies nicht der Wirklichkeit? Das Glück liegt doch in Mengen am Rand jeder Straße! - ergäbe solch Akzeptieren mehrere Arten von erreichbarem, zumindest momentanem Glück, die freilich durchaus inkompatibel miteinander sein können.

*

Zu jedem dieser vier Verknotungstypen ($\uparrow\otimes\uparrow$), ($\uparrow\otimes\circ$), ($\circ\otimes\uparrow$) und ($\circ\otimes\circ$), die wir im Gegensatz zu später auftauchenden auch *archaisch* nennen²⁶, existieren drei Berührungsarten, die

²⁶ Es ist interessant diese archaischen Verknotungstypen mit den drei Ur-Wesen des Aristophanes zu korrelieren, die man sich in einer solchen Verknotung als wiederhergestellt vorstellen kann: denn ursprünglich, so erzählt Aristophanes in Platons *Symposion* im Scherz (*Symposion* 189e), gab es drei Geschlechter: die von der Sonne stammenden Männer, die von der Erde stammenden Frauen, und die sogenannten Mann-Weiblichen, die mit dem Mond verbunden waren. Jedermann war damals kugelförmig, hatte vier Hände und Füße und jeweils zwei Geschlechtsorgane, wobei die vom Mond stammenden Mann-Weiblichen über jeweils ein männliches und ein weibliches Geschlechtsorgan verfügten, weil der Mond laut Aristophanes sowohl an der Erde als auch an der Sonne teilhat. Sie waren stark und klug und wollten sich einen Zugang zum Himmel bahnen, um die Götter anzugreifen. Zur Strafe zerteilte Zeus sie in zwei Hälften, so daß jedermann fortan nur noch über *ein* Geschlechtsorgan verfügte. Da wir nun derart zerschnitten sind, sucht seitdem jeder (*Symposion* 191d) sein anderes Stück, wobei die Männer, die den Mann-Weiblichen entstammten, weiberliebend sind, und die dem Mann-Weiblichen entstammenden Frauen männerliebend. Frauen wiederum, die aus dem Zerschneiden von Ur-Frauen entstanden, kümmerten sich nicht viel um Männer, während aus Ur-Männern hervorgegangenen Männer die Frauen gleichgültig sind. Bemerkenswert daran ist, daß (anders als der später sprechende Sokrates, der den Eros

zu ihnen führen können: erstens die *starke* oder *heroenaktonische* Ladungsrelation $\rightarrow\otimes\leftarrow$, welche einem bewußten Aufeinanderzugehen zweier Beteiligter entspricht; zweitens die *verfolgende* oder *verfolgungsaktonische* $\rightarrow\otimes\rightarrow$, mit der das Erreichen eines bewußt oder reflexhaft Ausweichenden symbolisiert wird; und schließlich die *jagdaktonische* $\rightarrow\otimes\rightleftarrows$, bei welcher ein Ahnungsloser eine direkte Verknotung erfährt, wobei man über die relationale Bewußtheit des bewegungsneutral Beteiligten oft erst im *Verknotungsverlauf* etwas erfahren kann. Ein Sonderfall von $\rightarrow\otimes\rightleftarrows$ entsteht, wenn es sich um ein *sich nicht mehr Wehren* am Ende einer Verfolgung $\rightarrow\oplus\rightarrow$ handelt. Das stellt eine Mischform der beiden vorherigen dar, die wir, wegen ihrer Wichtigkeit für die Erzählform, mit einem eigenen Namen versehen und als *kapitulative Verknotung* bezeichnen.

*

Die nichtaktonischen Relationsmöglichkeiten $\leftarrow\oplus\rightleftarrows$ und $\leftarrow\oplus\rightarrow$ sind in diesem Zusammenhang nicht von Belang, weil sie die Beteiligten einander nicht näherbringen oder sie sogar voneinander fortführen. Vom Zufälligkeits-Quink $\rightleftarrows\oplus\rightleftarrows$ erwarten wir wiederum maximal eine Berührung, in der sich Richtungen herauskristallisieren, die den Geschmack einer eventuell folgenden Verknotung bestimmen. Daher schließen wir *zufällige* Verknotungen vom Typ $\rightleftarrows\otimes\rightleftarrows$ zunächst einmal aus, so häufig sie bei niederen Lebewesen auch aufzutreten scheinen, denn selbst dort gibt es offenbar eine gewisse Bereitschaft der Zellaggregate, sich miteinander entschlossen zu verschmelzen, obwohl die Begegnung bloß zufälliger Art war. Daraus ergeben sich acht klar voneinander unterscheidbare zu archaischen Verknotungen führende Verläufe, die wir als "*Archaische Eröffnungen*" einer Erzählung bezeichnen:

$\uparrow\rightarrow\oplus\rightleftarrows\uparrow \Rightarrow \uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\uparrow \Rightarrow \uparrow\rightarrow\otimes\leftarrow\uparrow \Rightarrow (\uparrow\otimes\uparrow)$ bewußter männlicher Zweikampf

$\uparrow\rightarrow\oplus\rightleftarrows\uparrow \Rightarrow \uparrow\rightarrow\oplus\rightarrow\uparrow \Rightarrow \uparrow\rightarrow\otimes\rightarrow\uparrow \Rightarrow (\uparrow\otimes\uparrow)$ erzwungener männlicher Zweikampf

$\uparrow\rightarrow\oplus\rightleftarrows\text{O} \Rightarrow \uparrow\rightarrow\oplus\leftarrow\text{O} \Rightarrow \uparrow\rightarrow\otimes\leftarrow\text{O} \Rightarrow (\uparrow\otimes\text{O})$ männliche Verführung des Weiblichen

$\uparrow\rightarrow\oplus\rightleftarrows\text{O} \Rightarrow \uparrow\rightarrow\oplus\rightarrow\text{O} \Rightarrow \uparrow\rightarrow\otimes\rightarrow\text{O} \Rightarrow (\uparrow\otimes\text{O})$ Vergewaltigung

$\text{O}\rightarrow\oplus\rightleftarrows\uparrow \Rightarrow \text{O}\rightarrow\oplus\leftarrow\uparrow \Rightarrow \text{O}\rightarrow\otimes\leftarrow\uparrow \Rightarrow (\text{O}\otimes\uparrow)$ weibliche Verführung des Männlichen

$\text{O}\rightarrow\oplus\rightleftarrows\uparrow \Rightarrow \text{O}\rightarrow\oplus\rightarrow\uparrow \Rightarrow \text{O}\rightarrow\otimes\rightarrow\uparrow \Rightarrow (\text{O}\otimes\uparrow)$ Verführung des Widerstrebenden

als Liebe zum Guten in jeder Gestalt definiert) auch Aristophanes bereits Geschlechtlichkeit benutzt, um durch rein formale Kombination verschiedene menschliche Interaktionstypen zu klassifizieren.

$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows O \Rightarrow O \rightarrow \oplus \leftarrow O \Rightarrow O \rightarrow \otimes \leftarrow O \Rightarrow (O \otimes O)$ Verkameradschaftung

$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows O \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow O \rightarrow \otimes \rightarrow O \Rightarrow (O \otimes O)$ erzwungene Verkameradschaftung²⁷

*

Gegenüber diesen mit einer gewissen Dramatik, unter Umständen sogar einer verwickelten Theatralik, ausgestatteten und zu Verknotungen führenden Verläufen haben die vier trivialeren *schwachen* Annäherungsmöglichkeiten, bei denen ein Ahnungsloser überrascht wird:

$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow (\uparrow \otimes \uparrow)$

$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftarrows O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightleftarrows O \Rightarrow (\uparrow \otimes O)$

$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow O \rightarrow \otimes \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow (O \otimes \uparrow)$

$O \rightarrow \oplus \rightleftarrows O \Rightarrow O \rightarrow \otimes \rightleftarrows O \Rightarrow (O \otimes O)$

häufig nur statistischen Wert (ein weiteres von einem professionellen Jäger ohne Umstände erlegtes Stück Wild; ein weiterer belangloser Liebesakt in einer funktionierenden Ehe; ein weiterer gemeinsam beim Fernsehen verbrachter Abend ohne besondere Ereignisse) - es sei denn, die dramatisierenden Heroen- oder Verfolgungsrelationen $\rightarrow \otimes \leftarrow$ und $\rightarrow \otimes \rightarrow$ stellen sich unmittelbar nach Verknotungsbeginn doch ein - in der Belletristik geschieht das manchmal dann in höchst dramatischer Weise. Dies entspricht einer leicht verspäteten Zurückführung auf einen der acht bereits dargestellten heroischen Verläufe. Wenn sich aus etwas zunächst gar nicht weiter Erwähnenswertem doch etwas von Relevanz ergibt, kann es sich erst innerhalb der erfolgenden Verknotung offenbaren, wir werden dies bei der Analyse möglicher Verknotungsverläufe näher untersuchen.

*

Erwähnenswert ist weiter, daß für diese Interaktionen (das betrifft im übrigen die meisten unserer Aktivitäten in so weitgehendem Maße, daß man es einerseits kaum der Erwähnung wert

²⁷ Später werden wir die *Verkameradschaftung* unter dem uns vertrauteren Begriff der *Verbrüderung* zu fassen suchen. An dieser Stelle verwirrt dieser Begriff aber noch unnötig, da man bei einer Verbrüderung ganz naiv (und im Sinne von Aristophanes) eher an die Verknüpfung zweier Pfeile als zweier Öffnungen denken könnte. Wenn aber grade davon die Rede war, daß von den vier in uns wirkenden Kräften manche am liebsten nur eine einzige gelten lassen wollen, kommt natürlich vor allem diese sonderbar geschlechtslos wirkende "Verbrüderung" in Betracht.

hält und es andererseits, z.B. in der an der Mathematik sich orientierenden Linguistik, oft nicht einmal berücksichtigt) das *Kommutativgesetz* nicht gilt, schließlich spielt eine Rolle, ob man sich vereinigt, um dann miteinander zu kämpfen, oder ob man sich erst nach einem Zweikampf miteinander vereinigt. Daß dabei die Anwendbarkeit des kategorischen Imperativ stark eingeschränkt wird, ist die direkte, damit logisch begründbare Folge. Diese Ungültigkeit des Kommutativitätsgesetzes (sie fiel uns in anderer Form schon beim Unterscheiden der in $(\uparrow \otimes \circ)$ und $(\circ \otimes \uparrow)$ wirkenden Kräfte auf) ist auch für die Psychoanalyse von größter Bedeutung, da vergangenes Geschehen in unserem Erinnerungsraum gewöhnlich nicht in richtiger Reihenfolge abgelegt ist. Unsere Erinnerungsversuche geraten daher immer wieder in sonderbare Torsionen, weil die Reihenfolge des von uns Erzählten nicht mit der Dynamik der einstigen Tatsachen übereinstimmen will und man dazu neigt, sich ein Märchen zusammenzubasteln, das mehr den als kausal empfundenen Gesetzen der narrativen Topologie sich unterwirft, als dem, was uns einst wirklich geschehen ist²⁸.

*

Einen besonderen Rang nehmen jedoch die *kapitulativen* Verknotungen

$$\begin{aligned} \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \uparrow &\Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow (\uparrow \otimes \uparrow) \\ \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \circ &\Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftarrows \circ \Rightarrow \uparrow \rightarrow \otimes \rightleftarrows \circ \Rightarrow (\uparrow \otimes \circ) \\ \circ \rightarrow \oplus \rightarrow \uparrow &\Rightarrow \circ \rightarrow \oplus \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow \circ \rightarrow \otimes \rightleftarrows \uparrow \Rightarrow (\circ \otimes \uparrow) \\ \circ \rightarrow \oplus \rightarrow \circ &\Rightarrow \circ \rightarrow \oplus \rightleftarrows \circ \Rightarrow \circ \rightarrow \otimes \rightleftarrows \circ \Rightarrow (\circ \otimes \circ) \end{aligned}$$

ein, deren Spektrum vom gnadenlosen Umbringen eines nicht mehr sich Wehrenden bis zur falschen Verbrüderung im Suff oder gar dem das eigene Leben aufs Spiel setzenden Retten eines Ertrinkenden reicht, vom absolut Bösen also bis fast zum absolut Guten. Weil sie oft am Ende einer Handlungskette stehen und von dieser entsprechend aufgeladen wurden, sind sie, zumal daran deutlich sichtbar die Flagge der Moral flattern kann, an melodramatischem Potential nicht leicht zu überbieten.

²⁸ Man kann natürlich darüber spekulieren, ob eine "*Heilung*" vielleicht gerade darin besteht, daß man die wüste Verwirrung, in die uns ein früheres Geschehen gestürzt hat, in eine gefällige, topologisch einwandfrei narrative Konstruktion zu übersetzen versteht, die mit dem eventuell ganz anders gelagerten

kausalen Kern des einstigen Geschehens zwar nur oberflächlich zu tun hat, an die der nunmehr Geheilte aber so sehr glaubt, daß er seine Verwirrtheit weitgehend verliert.

E. DIE LANGEWEILE ODER DIE INDIFFERENZ

Die Analyse unserer bisherigen Erzählungen läßt erkennen, welche enorme Funktion dem neutralen Bewegungszustand zukommt. Nicht nur ist er nötig, um Aktionen in Gang zu setzen oder sie irgendwann zu beenden, er dient auch dazu, gewisse Wendepunkte im Befinden der Agierenden auszudrücken. Ebenso müßte man realistischerweise einen gewissermaßen neutralen Erregungszustand einführen, den man *Langeweile*, *Indifferenz* nennen oder, je nach Perspektive, mit dem Adjektiven *gelangweilt* oder *langweilend*, auf englisch beide *bored*, bezeichnen könnte. Oder, im Passivfall, also auf seiten des Wahrgenommenen, auch als *belanglos*, ein Zustand jedenfalls, der weder Pfeil noch Öffnung ist, sondern eine sich gegenseitig neutralisierende Überlagerung beider, von denen sich aber auf Grund irgendwelcher neuer Reize blitzartig einer wieder einzustellen vermag. Insofern stellt er keinen wirklichen Nullzustand dar, wie ihn eine digitale Theorie verlangen würde. Im Aktivfall könnte er auch das Resultat einer *Ermüdung* sein, oder auch einer gewissen Grundmüdigkeit, in der man zwar Reize registrieren könnte, es aber wegen ihrer vermuteten Belanglosigkeit nicht richtig will. Mitunter geht er sogar auf eine *Überreizung* zurück (zum Beispiel beim Hören von lauter Musik), auf Grund welcher bestimmte Empfindungsarten eine Weile ignoriert werden. Wir bezeichnen ihn als den *Psi-* oder Ψ -*Zustand* einer Erregung, wobei in der Gestalt des griechischen Buchstabes Psi sowohl Richtung auch als Krümmung angelegt sind, oder, wenn man so will, Pfeil und Öffnung. Man muß ihn deutlich, obschon er damit eine gewisse Ähnlichkeit hat, vom Zustand der vollkommen Apathischen unterscheiden, die so erschöpft sind, daß ihnen alles egal ist und sie kein Reiz mehr erreicht. Letzterer von uns gelegentlich π -Zustand (nach dem kleinen griechischen Buchstaben "pi") genanntes Wahrnehmungsstadium ist nicht mehr weit entfernt vom finalen Zustand alles Lebens, der in unserem Formalismus τ -Zustand (nach dem kleinen griechischen Buchstaben "tau") heißen wird.

*

Da wir bei den Quirks und Antiquirks nun statt zwei Erregungsstufen, von denen jede mit einer von drei möglichen Ladungen versehen ist, drei zur Verfügung haben, erweitert sich die Zahl der möglichen Quirk-Antiquirk -Kombinationen bei neuronalen Kollisionen von sechs mal sechs auf neun mal neun, wir verfügen jetzt also theoretisch über 81 verschiedene Quirk-Typen. Davon werden etliche wieder wegen Spiegel- bzw. Aktiv-Passivsymmetrie wegfallen, während andere

wiederum durch Entartung neu entstehen, so daß unserer Teilchenzoo, aus dem sich das Narrative speisen muß, auf etwa sechzig bis siebzig Spezies kommen mag. Hier kann nicht der Platz sein, sie alle im Detail zu analysieren, wir werden uns auf eine Auswahl beschränken. Selbst die genaue Zahl zu ermitteln, macht wenig Sinn, ihr wird ebensowenig Magie innewohnen, wie der bisherigen Zahl 28, von der ich meine, sie ergibt sich nicht aus vier mal sieben sondern nur auf Grund einer eher zufälligen Kette von Additionen und Subtraktionen. Unsere bisherigen 28 Quinks, die natürlich weiterhin wirken, werden wir fortan als *archaische Quinks* bezeichnen. Die zusätzlichen teilen sich unter den schon bekannten Aktonen- und nichtaktonischen Quink-Klassen auf, von denen daher jede also eine ganze Anzahl zusätzlicher Ausbildungen annehmen kann.

*

Trotz der harmlos klingenden Erweiterung auf einen dritten Zustand, ergeben die zusätzlichen, also nichtarchaischen Quinks ein erstaunlich erweitertes Erzählpotential. Am deutlichsten wird dies, wenn wir die neu entstehenden Verknüpfungsmöglichkeiten analysieren: zu den bisher nur vier archaischen Typen ($\uparrow\otimes\uparrow$), ($\uparrow\otimes O$), ($O\otimes\uparrow$) und ($O\otimes O$) kommen fünf nichtarchaische, leicht pervers anmutende hinzu:

- ($\Psi\otimes\uparrow$) die Verknüpfung eines/einer Gelangweilten mit einem Erregten
- ($\uparrow\otimes\Psi$) die Verknüpfung eines Erregten mit einem/einer Gelangweilten
- ($\Psi\otimes O$) die Verknüpfung eines/einer Gelangweilten mit einer Erregten
- ($O\otimes\Psi$) die Verknüpfung einer Erregten mit einem/einer Gelangweilten
- ($\Psi\otimes\Psi$) die Verknüpfung eines/einer Gelangweilten mit einem/einer Gelangweilten

Man könnte diese Verknüpfungen vielleicht *modern* nennen, oder sie, in respektvoller Erinnerung an Alberto Moravia, der sich gerade mit diesem Aspekt der Modernität auseinandersetzte, auch als *moravische* Verknüpfungen bezeichnen. Sie vermögen sich aus dem geringsten Anlaß jederzeit in einen der vier archaischen Knoten zu verwandeln, man weiß vorher nur nicht, in welchen. Besonders der letzte Verknüpfungstyp hat es in sich: von das Spirituelle streifender sexueller Orgie über die grotesksten aller Langweilten bis hin zum entsetzlichsten Blutbad aus allerfürchterlichsten Motiven ist alles noch drin.

*

Überdies bieten sich durch die zusätzlichen Quinks sofort mehrere bemerkenswerte neue Interaktionseröffnungen an, die zu den bekannten acht archaischen Varianten führen:

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \uparrow$$

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$$

$$O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \uparrow$$

$$O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$$

In jedem dieser Narronen verliert ein langweilendes oder gelangweiltes, also indifferentes Wesen Ψ infolge einer erregten Annäherung seine Langeweile²⁹.

In Aktivform geschrieben, aus der Perspektive des Erregten also, ließe sich dies dadurch umschreiben, daß ein erregter Zustand an einem zunächst langweilig wirkenden Objekt Ψ eine geschlechtliche Herausforderung entdeckt. Etwas Ähnliches kann geschehen, wenn sich ein Gereizter (etwa ein Jäger auf der Jagd) einem zunächst undurchschaubaren Ensemble gegenübersteht, aus dem er nach einer Weile etwas ihn Interessierendes selektiert. In diesem Sinne ließe sich unsere Standard-Geschichte mit dem erregten jungen Mann, der sich auf einem Spaziergang befindet, mit einer Phase eröffnen, in der er zunächst dem gegenübersteht, was der Park an Visuellem so bietet, bevor er in dessen Indifferenz die Dame entdeckt. Unsere Geschichte würde also durch das Narron $\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$ eröffnet werden, um sich dann in ihrer bisherigen Form fortzusetzen³⁰. In aktiven Fällen wird jedenfalls gewöhnlich eine gewisse

²⁹ es muß allerdings darauf hingewiesen werden, daß bei einer derart vereinfachten Formulierung die Umwandlung von " Ψ " etwa nach " O " den implizit bisher strikt eingehaltenen Satz von der Erhaltung des Geschlechts bei Interaktionsprozessen widerspricht. Dem könnte man abhelfen, wenn man den Ψ -Zustand als Überlagerung eines \uparrow - und eines O -Zustandes mit potentiell variablen Amplituden bezeichnet, worin sich die Regungen zunächst neutralisieren und z.B. der O -Zustand im Verlauf der Interaktion dann dominiert. Da dies unseren Formalismus aber an dieser Stelle unnötig kompliziert, werden wir, um die direkte Anschaulichkeit zu erhöhen, auch im Folgenden Geschlechtswechsel einfach erlauben. Es sei jedoch darauf hingewiesen, daß formal durchaus möglich ist, derlei als insgesamt weiter einem Erhaltungssatz gehorchend darzustellen.

³⁰ unsere ursprüngliche Geschichte (also auch die des erfolglosen Jägers) nimmt dann die Form $\underline{\uparrow} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$ an und besteht nun aus 4 Narronen, so daß sie (vergl. dazu Fußnote Nr. 13) nun eine *vollständige* Erzählung darstellt. Es ist, wenn man so will, die *Standarderzählung der erfolglosen Jagd*. Sie wird als Modul in fast jeder längeren Erzählung mehrfach verwendet: man begegnet einer konfus-indifferenten Situation, begehrt darin etwas, versucht eine Interaktion in Gang zu setzen, um dann aber festzustellen, daß der mögliche Interaktionspartner sich einem in deren Verlauf zu entziehen weiß. Oft kommt es später zu einer *Wiederbegegnung* der Interaktionspartner, in deren Verlauf die Jagd dann erfolgreicher verläuft. Die Funktion der zuvor

Musterungszeit verlangt, in deren Verlauf es auf seiten des Wahrgenommenen (also im Antiquink) zur Verwandlung kommen kann.

Wird der gleiche Vorfall in Passivform beschrieben, aus der Perspektive eines gelangweilten Ψ also, dem sich z.B. ein Pfeil nähert (etwa durch $\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \underline{\Psi} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \underline{O}$), kann diese Verwandlung dagegen auch in einem Reflex geschehen (wenn z.B. der Fan eines Filmstars diesem unversehens gegenübersteht). Darüber hinaus kann sich in dieser harmlosen Symbolkette der Beginn der wohl elementarsten Reaktion verbergen, welche die höheren Lebewesen kennen, der sogenannte *Fluchtreflex* angesichts einer völlig unvermutet schlagartig auftauchenden, womöglich lebensbedrohenden Gefahr vom Typ " \uparrow " :

$$\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \underline{\Psi} \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow \rightarrow O$$

Dieser wird in Bruchteilen von Sekunden ausgelöst und ist mit extremer Hormonausschüttung gepaart, wobei der doppelte Pfeil am Gleichungsende ein Maß für das Fluchttempo sein soll.

*

Nicht weniger interessant sind folgende vier Interaktionsmöglichkeiten:

$$\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$$

$$\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$$

$$\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \uparrow \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \uparrow$$

$$\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \uparrow \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \uparrow$$

die in Aktivform, also aus der Perspektive von Ψ gesehen, eine Stimulierung auf Grund des Betrachtens eines erregten Zustandes beschreiben, in der Ausbildung $\underline{\Psi} \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$ also z.B. die Erektion eines Gelangweilten angesichts einer Öffnung. Da derartige Erektionen bei manchen Männern, wie etliche Untersuchungen offenbar zeigen, auch angesichts des bloßen Abbilds einer Öffnung entstehen können, enthielte dieses Narron eine Darstellung der Genese einer durch das Betrachten von Pornographie erzeugten Erregtheit. Wird dagegen in Passivform aus der Perspektive eines Erregten vom neutralen Typ \rightleftharpoons erzählt, so kann es sich bei $\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \underline{O}$

auftauchende Erfolglosigkeit besteht dann meist darin, dem schließlich erfolgreichen Handeln des Jägers die Aura des Heldischen zu verleihen.

$\Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$ je nach Temperament von "O" um ein unverhofftes Geschenk oder um eine allmählich verständlich werdende Bedrohung handeln, in beiden Fällen also um etwas, dem man nun in Art der bereits bekannten archaischen Eröffnungen begegnen muß.

*

Es fehlt noch die übliche Ausgangssituation, in der sich zwei Ψ begegnen und eins davon, je nach Perspektive, erregten oder stimulierenden Charakter bekommt. Das sind zunächst

$$\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi$$

$$\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow O \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi$$

bei denen, in passiver Sichtweise, jemand erkennt, daß ein sich anscheinend harmlos Nähernder eine Gefahr oder eine Versuchung darstellen könnte³¹. Die aktive Sicht wirkt dagegen ein wenig befremdlich, scheint sie doch auszudrücken, daß sich hier jemand angesichts von etwas

³¹ durch diese Narrontypen läßt sich unsere Standard-Erzählung auch aus der passiven Sicht der Dame, endlich befriedigend darstellen: auf einer Parkbank etwas gelangweilt (also im indifferenten Ψ -Stadium) ein Buch lesend, wird sie dort von jemandem angesprochen, von dem sie bald erkennt, daß es sich um einen jungen Mann handelt (also um einen Pfeil), der sie zu belästigen gedenkt, was ihre Indifferenz erzwungenermaßen in eine Öffnung verwandelt. Dadurch nimmt der Vorgang in ihrer Sichtweise die Gestalt $\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$ an. In dieser Form ist die Erzählung allerdings nicht *vollständig*, da nach $\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi$ mit $\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$ sowie $\uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O$ zwei Quinks aufeinander folgen, worin nur auf Seiten der Dame etwas geschieht, während beim Pfeil alles beim Alten bleibt.

Dem kann man abhelfen, indem man, wie am Ende von Kapitel B angedeutet, ein im Verlauf des Gesprächs entstehendes *virtuelles Antiquink* der Form $\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$ einfügt, in dem beide Beteiligten per Null-Aktion ihren Status beibehalten, was wiederum ausdrücken mag, daß sich die Belästigung verlängert und dadurch so sehr steigert, daß von Seiten der Öffnung schließlich die Ausweichbewegung in Gang gesetzt werden muß. In Gestalt von $\Psi \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons \Psi \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O \Rightarrow \uparrow \rightarrow \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightarrow O \Rightarrow \uparrow \rightleftharpoons \oplus \rightleftharpoons O$ besteht unsere Erzählung dann aus sechs ordnungsgemäß ineinander gefügten Narronen und ist insofern *vollständig*.

Auch diese Erzählung gehört zum Standard-Repertoire des Erzählens, insbesondere wenn aus weiblicher Perspektive wahrgenommen wird. Es ist die *Standard-Geschichte eines erfolgreichen Abwimmeln*s. Häufig steht auch sie vor einer später erfolgenden *Wiederbegegnung* der Interaktionspartner, bei der sich die Dame dann zugänglicher zeigt, und leitet daher oft die drastischeren Szenen eines Liebesromans (etwa à la *Madame Bovary*) ein. Ihre Funktion besteht im narrativen Kontext einerseits darin, den Mann als Nicht-Schwächling zu zeigen, und andererseits dient sie dazu, klar zu machen, daß die Dame souverän und nicht bloß gejagtes Opfer ist, wobei das verdoppelt ertragene $\uparrow \rightarrow \oplus \rightleftharpoons O$ verraten mag, daß sie sich keineswegs als Mimose begreift. Insofern stellt dieses Muster mehr als bloß das passive Gegenstück der von Männerseite aktiv erlebten *erfolglosen Jagd* dar, wie sie in Fußnote Nr. 30 ausformuliert wurde.

Langweiligem erregt. Andererseits hat die Moderne inzwischen zur Genüge bewiesen, daß viele nur aus Langeweile was tun.

Die beiden übrig bleibenden Möglichkeiten erfassen die Genese der vorherigen 4 Interaktionen, unter Umständen also auch die der pornographischen Versuchung:

$$\Psi \rightarrow \oplus \leftrightarrow \Psi \Rightarrow \Psi \rightarrow \oplus \leftrightarrow 0$$

$$\Psi \rightarrow \oplus \leftrightarrow \Psi \Rightarrow \Psi \rightarrow \oplus \leftrightarrow \uparrow$$

Im übrigen ist in diesem simplen Diagrammpaar die ganze Furchtbarkeit des Pascalschen Gedankens ausgedrückt, alles Unheil der Welt entstehe daraus, daß die Menschen es in ihren eigenen vier Wänden nicht aushalten können³².

*

Andererseits klingt eine Existenz in Form insulärer, nie sich berührender, sich und die Welt langweilenden Stasis-Quinks $\Psi \leftrightarrow \oplus \leftrightarrow \Psi$ auch nicht gerade erwünschenswert, um nicht zu sagen erschreckend, hätten wir nicht die vage Hoffnung, eine solche könne durch Transformation in ein Zufälligkeits-Quink doch noch zu einer Begegnung führen; oder gar zu einer völlig überraschenden, einen wider alles Erwarten zu Tränen des Glücks veranlassenden Berührung:

$$\Psi \leftrightarrow \oplus \leftrightarrow \Psi \Rightarrow \Psi \rightarrow \otimes \leftrightarrow \Psi \Rightarrow \dots$$

³² der Gedanke, die Entwicklung zur zunehmenden Abwesenheit von Geschlechtlichkeit mache einen Wesenszug der Moderne aus, läßt sich sogar auf einem in unserem Zusammenhang so entlegen scheinenden Gebiet wie der Musik beobachten. In Schönbergs Harmonielehre heißt es z.B. verwegen, daß der durch die beiden Tongeschlechter Dur und Moll dargestellte Dualismus, "*indem er an die Zweigeschlechtlichkeit erinnert (...), die Kraft eines an hohe Einrichtungen gemahnenden Symbols hat; gewiß konnte (dies) den Irrglauben stützen, diese beiden Tonarten seien das Einzig-Natürliche, das Endgültige, Bleibende: Der Wille der Natur sei durch sie erfüllt. Für mich ergibt sich anderes: man ist dem Willen der Natur näher gekommen. Aber man ist noch fern genug: die Engel, unsere Übernatur, sind geschlechtslos; und der Geist kennt die Unlust nicht.*" - A. Schönberg, *Harmonielehre*, 1922, S.111 der Neuausgabe von 1966. Es ist gewiß interessant, darüber zu spekulieren, was eigentlich bedeutet, daß die Entwicklung zur Zwölftonmusik (die ja paradigmatisch für viele Entwicklungen der modernen Kunst ist) auf einem so sonderbaren biologistischen Axiom wie der Geschlechtslosigkeit von Engeln, die unsere Übernatur bilden, beruht; und der geradezu aberwitzigen Behauptung, der Geist kenne die Unlust nicht.

II. IDEALE VERKNOTUNGSVERLÄUFE