

multilineares Erzählen (1)

Man spricht von einer *linearen* Erzählweise, wenn die Ereignisse der Geschichte in einer zeitlichen Richtung aufeinander folgend dargestellt werden, es also keine zeitlichen Rück- und Vorausgriffe gibt und zudem nur eine Handlungslinie verfolgt wird. Umfasst die Erzählung mehrere Handlungslinien, die jeweils entlang eigener Kausalitätskanten vorangetrieben werden, spricht man dagegen von *multilinearem* Erzählen. Das in der Texttheorie übliche Konzept der Multilinearität entstammt ursprünglich der Modellierung von Handlungsalternativen resp. des Wahlverhaltens in multilinear konzipierten Umgebungen (wie z.B. Computerspielen). Multilinearität spielt neuerdings in der Reflexion hypermedialer Geschichten (im Spiel und im Internet) eine wichtige Rolle, weil sie eine von Spielern geschätzte größtmögliche Freiheit der Wahlen bietet, die man als Spieler treffen kann, für den Spieleentwickler allerdings die höchsten Anforderungen an die Geschichte stellt.

Literatur: Suter, Beate: *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre*. Zürich: update verlag 2000.

Referenzen

[Hypertext](#); [multilineares Erzählen \(2\)](#); [multilineares Erzählen \(3\)](#)

From:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/> - **Das Lexikon der Filmbegriffe**

Permanent link:

<https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/m:multilineareserzahlen1-7435>

Last update: **2012/10/13 00:55**

