

# Obsidian

---

Henning Röhr

»Es könnte sein, daß wir jetzt, besonders angesichts der Möglichkeiten, die der Computer bietet, wieder mehr auf die Eigenleistungen des Schreibens zurückkommen müssen« (Luhmann 2000: 157).

Die Virtuelle Universität ist ein Ort der Vernetzung und Kreativität. Eine produktive Vernetzung zwischen den Angehörigen der Virtuellen Universität – und darüber hinaus – ist nicht nur in organisatorischer Hinsicht auf entsprechende räumliche, zeitliche und technische Bedingungen (Infrastrukturen) angewiesen, sondern auch in individueller Hinsicht auf entsprechende Denk- und Arbeitsstile. Letztere werden selbst wiederum von einer Vielzahl von Faktoren geprägt und stabilisiert. Diese Einsicht reflektiert sich unter anderem in einer nicht mehr zu überblickenden Anzahl von Ratgebern zum kreativen und akademischen Schreiben, in denen in aller Regel sowohl zielführende Praktiken empfohlen (vgl. exemplarisch Jensen 2017) als auch die Medialität des Schreibprozesses sowie deren Rückwirkungen auf die Schreibenden näher betrachtet werden. Das Anfertigen, Ordnen und Elaborieren von Notizen sowie ihre Verwendung in Denk- und Schreibprojekten spielt in diesen Zusammenhängen immer wieder eine große bis entscheidende Rolle (vgl. exemplarisch Ahrens 2017).

Wurde die Praktik des Notierens in der Vergangenheit von Notizheften, Notizensammlungen und Zettelkästen mitstrukturiert und verstetigt (vgl. Zedelmaier 2015; Krajewski 2017; Haarkötter 2021), so werden diese Medien im digitalen Zeitalter zunehmend durch entsprechende Software ersetzt. Neben Mindmapping-Programmen wie MindManager, Freeplane oder Scapple und Canvas-Software wie Miro erfreut sich vor allem das Genre der Notizen- bzw. Personal Knowledge Management (PKM)-Software einer großen Beliebtheit (vgl. Wischner 2023, 2024d). Schienen die Bedürfnisse von Notierenden durch die Klassiker wie Evernote, OneNote und Goodnotes abgedeckt zu sein, so ist bemerkenswert, dass in den letzten Jahren gleichwohl noch neue Notizenprogramme wie das hier im Fokus stehende Obsidian veröffentlicht und weiterentwickelt worden sind.

Notizen- bzw. PKM-Software ist eine eigentümliche, weil nicht selten mit einem besonderen Nimbus versehene Software-Gattung. Sie führt unter anderem das Versprechen mit sich, das Wertvolle zu bewahren, das Chaos zu ordnen und die Kreativität zu beflügeln. Zudem soll sie dabei helfen, das Prokrastinieren zu vermeiden.<sup>1</sup> Dieser Optimismus verbindet sich nicht selten mit Begriffen bzw. Vorstellungen wie einem zweiten Gedächtnis (vgl. Luhmann 1981), »Second Brain« (vgl. Forte 2022) oder »Extended Mind« und »Distributed Cognition« (vgl. Clark/Chalmers 1998; Malafouris 2013). So verwundert es einerseits auch nicht, dass sich in Fachzeitschriften, Onlineforen und auf YouTube zahllose How-to-Anleitungen, Strategie-Vorschläge und Workflow-Empfehlungen mit diesem Softwaretyp beschäftigen (vgl. exemplarisch Wischner 2024a, 2024b, 2024c). Andererseits verweisen die genannten Begriffe abseits der Ratgeberliteratur auch auf anspruchsvolle kognitionswissenschaftliche bzw. philosophische Fragestellung und Problemfelder, wie sie etwa in der Postphänomenologie (vgl. Ihde 2009), in posthumanistischen Ansätzen (vgl. Braidotti 2014) und der Material Engagement Theory (vgl. Malafouris 2013; Ihde/Malafouris 2019) bearbeitet und diskutiert werden. Diese Diskussionen liefern einen Hinweis darauf, dass sich Obsidian für die Nutzung im Rahmen einer Virtuellen Universität empfiehlt, da es als Virtualisierungsmaschine funktionieren bzw. als eine solche begriffen werden kann.

Obsidian, das Shida Li und Erica Xu am 30. März 2020 als 0.0.1 Beta und dann am 13. Oktober 2022 in der Version 1.0 veröffentlichten, wird in den folgenden Überlegungen vor allem als private Notizen- bzw. Private Knowledge Management (PKM) Software in den Fokus gerückt (vgl. Wischner 2024a). Sie kann darüber hinaus aber auch als öffentliche Infrastruktur für die kollaborative Verfassung von Texten verwendet werden – wie unter anderem auch schon im SFB Virtuelle Lebenswelten demonstriert wurde (vgl. Early Career Forum 2024). Beide Verwendungsarten sind gleichzeitig möglich und es lässt sich bruchlos von dem einen zum anderen übergehen, was weitere Nutzungsperspektiven eröffnet. Nicht zuletzt dadurch überschreitet Obsidian schon die Möglichkeiten eines analogen Zettelkastens, mit dem dieses Programm immer wieder verglichen wird – selbst wenn ein solcher Zettelkasten auf eine derart komplexe und durchdachte Weise geführt wird, wie Niklas Luhmann das getan hat (vgl. Luhmann 1981; online im Niklas Luhmann-Archiv vgl. Schmidt). Hinzu kommt noch die Erweiterbarkeit der Funktionalität des Programms durch Plug-ins, die nicht nur vom Obsidian-Team, sondern auch von der Nutzer-Community entwickelt und kostenlos bereitgestellt werden. Gegenwärtig (Stand Januar 2025) kann man unter 2112 Plug-ins auswählen.

Obsidian basiert fast ausschließlich auf Markdown. Eine Ausnahme stellen lediglich die sogenannten Canvas-Files dar, die Whiteboard- bzw. Mindmapping-Funktionalitäten bieten. Bei Markdown handelt es sich um eine vereinfachte Auszeichnungssprache, mit der Dateien (Endung .md) erstellt werden können, die nur *plain text* enthalten und so problemlos von vielen frei erhältlichen Programmen gelesen und bearbeitet werden können (vgl. Pittroff 2024). Zudem wird jede Notiz in einer eigenen Datei in einem gewöhnlichen Ordner des Betriebssystems abgespeichert, so dass sie vom Dateimanager

1 Die Notizen- bzw. PKM-Software reiht sich insofern, so könnte man mit Stefan Rieger pointiert formulieren, in das weite Feld der Prothesen ein, die bisweilen über »alle irdischen Einsätze hinaus [...] gar zum Fluchtpunkt spiritueller Erlösungsszenarien« (Rieger 2019: S. 2) stilisiert werden.

des Betriebssystems gelesen, aber etwa auch mit gängigen Cloudspeichern synchronisiert werden kann. Beides sichert die für den Aufbau eines zweiten Gedächtnisses unabdingbare *langfristige Verfügbarkeit* des Notierten.<sup>2</sup> Nur so kann nämlich der elektronische Zettelkasten die kritische Masse an verlinkten bzw. verlinkbaren Notizen erreichen, die für die erhofften und über eine bloße Archivierung hinausgehenden Effekte von Abduktion und Innovation bzw. von Serendipität und Kreativität zentral ist (vgl. u.a. Merton 1995; Abel 2006; Ahrens 2017; Antosch-Bardohn 2021).

In Obsidian lassen sich Notizen auf vielfältige und flexible Weise ordnen. Es besteht zwar auch die Möglichkeit, Notizen in klassischen Ordnern abzulegen, aber diese Vorgehensweise bremst die Funktionalität von Obsidian eher aus. Sein eigentliches Potential entfaltet das Programm erst durch die Verwendung von Tags und speicherbaren Suchanfragen sowie durch Maps of Content (Notizen, die Sammlungen von Notizenlinks zu einem Thema enthalten) und sogenannten Workspaces, in denen unterschiedliche Konstellationen von geöffneten Notizen abgespeichert und wieder aufgerufen werden können.

Das eigentliche Highlight des Programms stellt jedoch die ausgefeilte *bidirektionale Verlinkungsfunktionalität* dar. Von jeder Notiz aus kann ein Link zu einer anderen Notiz – oder auch nur zu einem Absatz in dieser – gesetzt werden, in der dann automatisch ein Backlink zu jener Ausgangsnotiz erscheint. Daraus ergibt sich die Möglichkeit, einen einzelnen Gedanken gleichzeitig an unterschiedliche Denk- und Forschungskontexte anzuschließen. Man ist damit zu keiner Zeit beim Verfassen einer Notiz zu einer exklusiven Entscheidung für bzw. gegen die Zuordnung zu einem bestimmten Denkzusammenhang gezwungen – ein Problem, das häufig in ordnerbasierten Vorgehensweisen das Denken ausbremst. Durch die Möglichkeit der simultanen multirelationalen Verknüpfung von Notizen erreicht der Zettelkasten eine ungeahnte Dynamik und Plastizität (vgl. Comstock 2018).

Eng mit der Verlinkungsfunktionalität, aber nicht nur mit dieser, hängt die *unbegrenzte Skalierbarkeit* des Notizensystems in Obsidian zusammen. Die flexiblen Strukturierungs- und Verlinkungsmöglichkeiten von Obsidian erlauben einen sukzessiven, kleinschrittigen und stets veränderbaren Aufbau von Strukturen, so dass man genau so gut von spontanen Einfällen wie von bereits bestehenden (partiellen) Strukturierungen aus in die (weitere) Exploration bzw. Elaboration eines Themas starten bzw. diese fortführen kann.

Zur Mächtigkeit des Denkinstrumentes Obsidian trägt auch der Umstand bei, dass dieses Programm *auf allen gängigen Plattformen verfügbar* ist und über die bekannten Cloudspeicher synchronisiert werden kann. Die produktive Entwicklung von gehaltvollen Gedanken und Reflexionsgängen hängt nämlich auch von der Verfügbarkeit eines geeigneten epistemischen Mediums ab (vgl. Haarkötter 2021: 16). Gedanken kommen häufig, wann sie und nicht, wann wir es wollen – und dann sollte die schnelle, unkomplizierte

---

2 Niklas Luhmann hat seinen analogen Zettelkasten bekanntermaßen über vierzig Jahre lang aufgebaut und gepflegt. Auch wenn der bloße Zeitraum kein Garant von Produktivität ist, so hat die in diesem Zeitraum zusammengewommene Menge an Notizzetteln zumindest im Falle Luhmanns gleichwohl gehörig dazu beigetragen. Vor diesem Hintergrund ist das Herausstreichen des Markdown-Features von Obsidian durch seine Macher\*innen und die Community nur allzu verständlich.

und verlässliche Option ihrer Notation, etwa auch auf einem Handy, zur Verfügung stehen. Denn: »Ohne zu schreiben, kann man nicht denken; jedenfalls nicht in anspruchsvoller, anschlussfähiger Weise« (Luhmann 1981: 222).

Ein zu diesem dynamischen Vertextungs- und Verlinkungssystem von Obsidian kongeniales Forschungs- und Elaborationskonzept findet sich in Pierre Lévy's Theorie der Virtualisierung (vgl. Lévy 1995). Sie begreift ein Gegebenes nicht als kompakte, in sich ruhende Einheit, sondern als ein Ereignis oder eine Aktualität, die auf einen Prozess der Aktualisierung zurückgeht. Diese Aktualisierung wird nicht als die Überführung von etwas Möglichem in etwas Wirkliches begriffen, sondern als selektive und kontingente Antwort auf eine »dynamische Konfiguration von Tendenzen, Kräften, Zielsetzungen und Zwängen« (ebd.: 135, Übers. H.R.) oder mit anderen Worten: auf eine virtuelle Situation. Das Aktuelle ist mithin nicht über eine Ähnlichkeit – wie das Mögliche mit dem Wirklichen – mit dem Virtuellen verbunden, sondern über eine ereignishaft und kreative Antwort, die nicht aus der virtuellen Situation gleichsam logisch abgeleitet werden kann.

Komplementär zur Aktualisierung verfolgt bzw. transponiert die Virtualisierung das Aktuelle in das Problemfeld zurück, auf das dieses in seiner Formierung geantwortet hat. Da aber die Aktualisierung, wie gesagt, keiner Ableitungslogik folgt, so kann auch die Virtualisierung nicht auf die schlichte Umkehrung einer solchen Logik setzen. »Die Artikulation des Virtuellen und des Aktuellen belebt die Dialektik des Ereignisses, des Prozesses, des Seins als Schöpfung.« (Lévy 1995: 135, Übers. H.R.)

Vor diesem Hintergrund lässt sich nun skizzieren, inwiefern Obsidian als eine Virtualisierungsmaschine begriffen werden kann. Das Verzetteln lebt als nicht bloß archivarisches, sondern vielmehr als produktives und mithin virtualisierendes Geschehen von zwei zentralen Prozessen: einerseits von dem Auflockern bzw. Aufbrechen rezipierter Gedankengänge in Gedankensplitter und andererseits von der vielfältigen Verknüpfung dieser Gedankensplitter im Zettelsystem von Obsidian. Nur so kann das Zettelsystem zum Medium werden, das neue Formen in Kommunikation mit seinen Nutzenden auszubilden vermag. Die Differenz von Medium und Form wie sie Luhmann im Anschluss an Heider vorschlägt und die Klappert mit der Allegorie der Formung von Sand weiterführt (vgl. Pittroff 2024), ist allerdings zu einfach, wenn nicht gar irreführend. Zumindest eignet sie sich nicht (umstandslos) für die Beschreibung der Kommunikation mit (dem Notizensystem in) Obsidian.

Das Einbringen von Gedanken in Obsidian trägt zwar Züge einer Granularisierung (vgl. Kucklick 2015), aber die daraus resultierenden Sandkörner müssen, um im Bild zu bleiben, ihre Ecken und Kanten behalten, soll mit ihnen Neues aufgebaut werden – wie das Baugewerbe aus dem Umgang mit Wüstensand gelernt hat. Der Sinn des Rezeptionskontextes muss in gewisser Weise im notierten Gedanken nachhallen bzw. zugänglich bleiben, ohne dass jener Kontext die eigene gedankliche Beweglichkeit zu sehr einschränkt. Diese Dynamik, die vom einfachen Exzerpieren Abstand nimmt, situiert sich als Virtualisierung damit jenseits der Alternative von Verstehen und Missverstehen. Sie zielt vielmehr vor dem Hintergrund der eigenen Forschungen auf die Kreation neuer »dynamische[r] Konfiguration[en] von Tendenzen, Kräften, Zielsetzungen und Zwängen« (Lévy 1995: 135, Übers. H.R.) im Zettelsystem von Obsidian, die wiederum neue Antworten erlauben. Die Virtualisierung der Gedankensplitter kommt aber mit dem (as-

soziativen) Entdecken bzw. Konstruieren unterschiedlicher Anschlussmöglichkeiten im Notizsystem nicht zu ihrem Ende, denn sie weiß auch um ihre performative Dimension. Die Kommunikation mit dem Zettelsystem, einschließlich des Durchlaufens bestehender und der Konstruktion neuer Tracierungen, muss zu einem kontinuierlichen Prozess werden, um die Virtualisierungsmaschine am Laufen zu halten.

Wer diese virtualisierende Kommunikation mit Obsidian zu einem integralen Bestandteil seiner Denk- und Arbeitsweise macht, dürfte bestens darauf vorbereitet sein, die Lebenswelt der Virtuellen Universität zu bereichern und von ihr bereichert zu werden. Obsidian kann so als paradigmatisches Forschungsmedium einer Virtuellen Universität gelten, in dem bzw. in der Phänomene virtueller Lebenswelten nicht ohne die Reflexion auf und die Exploration von deren Entstehungs- und Erforschungsbedingungen erfolgt. Ein sich auf Obsidian und dessen Virtualisierungspotential stützender Denk- und Arbeitsstil ist offen für die kooperativen und neue Horizonte erschließenden Arbeitszusammenhänge einer Virtuellen Universität, in denen interdisziplinäre Anregungen und Irritationen produktiv aufgenommen sowie Hinweise, Ideen und Einfälle der Mitforschenden und -lehrenden zwanglos vorgehalten werden können, um sofort oder bei passender Gelegenheit tentativ oder transformativ an den eigenen Gedankenkosmos bzw. die eigenen Spekulationen angeschlossen zu werden. Obsidian unterstützt damit die Wissenskultur einer Virtuellen Universität, in der Gedanken freier zirkulieren und alternative Perspektiven ausprobiert werden können.

## Literatur

- Abel, Günter (Hg.) (2006): *Kreativität*. XX. Deutscher Kongress für Philosophie, 26.-30. September 2005 an der Technischen Universität Berlin. Kolloquienbeiträge, Hamburg: Felix Meiner. <https://doi.org/10.28937/978-3-7873-2001-1>.
- Ahrens, Sönke (2017): *Das Zettelkasten-Prinzip. Erfolgreich wissenschaftlich Schreiben und Studieren mit effektiven Notizen*, Norderstedt: Books on Demand.
- Antosch-Bardohn, Jana (2021): *Kreativität für die Wissenschaft. Wie Sie kreative Methoden in Forschung und Lehre einsetzen*, Paderborn: Brill/Schöningh. <https://doi.org/10.36198/9783838557120>.
- Braidotti, Rosi (2014): *Posthumanismus. Leben jenseits des Menschen*, Frankfurt a.M.: Campus.
- Clark, Andy/Chalmers, David (1998): »The extended mind«, in: *Analysis* 58 (1), S. 7–19. <https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7>.
- Comstock, Edward J. (2018): *Connections Between Neuroscience, Rhetoric, and Writing. A Plastic Pedagogy for the Digital Age*, London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315211824>.
- Early Career Forum des SFB 1567 (Hg.) (2024): *Vokabular des Virtuellen. Ein situiertes Lexikon*, Bielefeld: transcript. <https://doi.org/10.14361/9783839472071>.
- Forte, Tiago (2022): *Building a Second Brain. A Proven Method to Organise Your Digital Life and Unlock Your Creative Potential*, New York: Atria Books.
- Haarkötter, Hektor (2021): *Notizzettel. Denken und Schreiben im 21. Jahrhundert*, Frankfurt a.M.: S. Fischer.

- Ihde, Don (2009): *Postphenomenology and Technoscience. The Peking University Lectures*, New York: SUNY Press.
- Ihde, Don; Malafouris, Lambros (2019): »*Homo faber* Revisited. Postphenomenology and Material Engagement Theory«, in: *Philosophy & Technology* 32 (2), S. 195–214. <https://doi.org/10.1007/s13347-018-0321-7>.
- Jensen, Joli (2017): *Write No Matter What. Advice for Academics*, Chicago/London: The University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226461847.001.0001>.
- Krajewski, Markus (2017): *Zettelwirtschaft. Die Geburt des Archivs aus dem Geist der Bibliothek. 2., korrigierte u. erweiterte Aufl.*, Berlin: Kulturverlag Kadmos.
- Kucklick, Christoph (2015): *Die granulare Gesellschaft. Wie das Digitale unsere Wirklichkeit auflöst*, Berlin: Ullstein.
- Lévy, Pierre (1995): *Qu'est-ce que le virtuel?*, Paris: La Découverte.
- Luhmann, Niklas (1981): »Kommunikation mit Zettelkästen. Ein Erfahrungsbericht«, in: Horst Baier/Hans Mathias Kepplinger/Kurt Reumann (Hg.), *Öffentliche Meinung und sozialer Wandel*, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 222–228. [https://doi.org/10.1007/978-3-322-87749-9\\_19](https://doi.org/10.1007/978-3-322-87749-9_19).
- Luhmann, Niklas (2000): »Lesen lernen«, in: Ders., *Short Cuts*. Frankfurt a.M.: Zweitausendeins, S. 150–157.
- Malafouris, Lambros (2013): *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*, Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Merton, Robert K. (1995): *Soziologische Theorie und soziale Struktur*. Hg. und eingeleitet von Volker Meja/Nico Stehr, Berlin: de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110871791>.
- Pittroff, Fabian (2024): »Text, plain«, in: *Early Career Forum des SFB 1567* (Hg.): *Vokabular des Virtuellen. Ein situiertes Lexikon*, Bielefeld: transcript, S. 174–181. <https://doi.org/10.14361/9783839472071-050>.
- Rieger, Stefan (2019): *Die Enden des Körpers. Versuch einer negativen Prothetik*, Wiesbaden: Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-23032-6>.
- Schmidt, Johannes F.K.: »Der Zettelkasten Niklas Luhmanns«, in: [niklas-luhmann-archiv.de](http://niklas-luhmann-archiv.de). Online unter: <https://niklas-luhmann-archiv.de/nachlass/zettelkasten> (Letzter Zugriff: 05.01.2025).
- Wischner, Stefan (2023): »Gebändigtes Chaos. Sechs Notiz- und Wissensmanagementprogramme im Vergleich«, in: *c't magazin* 2023 (23), S. 102–109.
- Wischner, Stefan (2024a): »Sammeln ordnen verknüpfen. Einführung in das Wissensmanagement mit Obsidian«, in: *c't magazin* 2024 (19), S. 52–57.
- Wischner, Stefan (2024b): »Wissen im Griff – next Level. Fortgeschrittene Funktionen in Obsidian«, in: *c't magazin* 2024 (22), S. 152–157.
- Wischner, Stefan (2024c): »Vom Notizsalat zum Zweitgehirn. Wissen organisieren in Obsidian: Strategien und Methoden«, in: *c't magazin* 2024 (26), S. 152–157.
- Wischner, Stefan (2024d): »Von Amplenote bis Zoho. 18 Programme, mit denen Sie Ihre Notizen und Ihr Wissen organisieren«, in: *c't magazin* 2024 (28), S. 90–97.
- Zedelmaier, Helmut (2015): *Werkstätten des Wissens zwischen Renaissance und Aufklärung*, Tübingen: Mohr Siebeck. <https://doi.org/10.1628/978-3-16-153935-0>.