

Beat Suter

Frequently Asked Questions zum Thema Hyperfiction

Warum kommt man dazu, sich mit «Computer-Literatur» zu beschäftigen? Wie funktionieren Hyperfictions? Was unterscheidet sie von interaktiven Narrationen? Und wo befindet sich die Grenze zwischen multimedialer Netzliteratur und Netzkunst? Einige Fragen von Roberto Simanowski, Berlin, Herausgeber von Dichtung Digital (<http://lital.de>) und einige Antworten von Beat Suter (www.cyberfiction.ch), Zürich, via E-Mail.

RS: Mit der Dissertation Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre wurde eine erste ausführliche Untersuchung digitaler Literatur im deutschsprachigen Raum vorgelegt. Wie kamen Sie zu diesem Thema?

BS: Ich habe mich immer schon gerne mit grenzüberschreitenden Kunstwerken und Sprachexperimenten beschäftigt und aufmerksam die Aufweichung und schrittweise Aufhebung der Gattungsgrenzen in Kunst und Literatur studiert. Viele dieser Experimente von Dadaismus, Futurismus, Konkreter Poesie, Fluxus, Concept Art u.a. sind geprägt durch einen spielerischen Umgang mit den Materialien und der Motivation, neue Konzepte zu entwickeln, in neue Räume vorzustossen, in denen auch der Rezipient eine ganz andere Rolle einnimmt. Diese beiden Aspekte finden sich auch im Zusammenspiel von literarischen Formen und Computertechnik, ja vielleicht treten sie hier gar konzentrierter zu Tage, weil die mediale Umgebung ihnen mehr Spielraum lässt.

RS: Der Titel beinhaltet mit «Hyperfiktion» und «interaktive Narration» zwei verschiedene Begriffe. Inwiefern stehen diese auch für zwei verschiedene Phänomene?

BS: Hyperfiktionen und interaktive Fiktionen unterscheiden sich grundlegend. Unter Hyperfiktionen verstehe ich in erster Linie Hypertext-Geschichten mit starker Neigung zum Narrativen. Dem Leser einer solchen Fiktion ist es möglich, sich mit einfachen Mitteln durch die fragmentarisch angeordneten Erzählsegmente zu navigieren, indem er entweder bestimmten Figuren oder unterschiedlichen thematischen Anknüpfungen mittels der vorhandenen Hyperlinks folgt. Interaktive Fiktionen hingegen sind in erster Linie Simulationen und Spiele, die es einem Leser oder Spieler erlauben, eine immersive Perspektive einzunehmen und Situationen mehrmals durchzuspielen und den Text jeweils nach neuen Möglichkeiten bzw. Lösungen zu durchsuchen. Interaktive Fiktionen, die über ein Interface mit einem direkten Gegenüber interagieren, zeigen dies am deutlichsten. Solche interaktiven Spiele und Simulationen sind denn in der Regel auch als (exteriorisierte) virtuelle Welten konstruiert - zunehmend als komplexe 3D-Welten -, in welchen sich der Leser supponiert frei bewegen und die Narration gestalten kann. Dagegen verlangen die Segmente und Verknüpfungen von Text-Hyperfiktionen die Kreation eines imaginären Raumes wie bei einem Buchroman. Die Aktivität des Lesers gestaltet sich denn auch nicht gleich: Der Spieler einer Interaktiven Fiktion kann synchron und aktiv handeln, manchmal ist auch ein direktes Gegenüber vorhanden, das ebenfalls Aktionen ausführt, die das Spiel und die Aktionen des Spielers unmittelbar beeinflussen. Der Leser der Hyperfiktion auf der andern Seite hat nur die Möglichkeit, asynchron zu handeln. Seine Interaktion beschränkt sich auf das Auswählen von Links, von Pfadmöglichkeiten, seine Methode ist die Entscheidung. Die Interaktionen des Spielers hingegen erfolgen in einem abgesteckten Regelrahmen und nehmen den Charakterzug von Spielzügen an. Diese beiden Phänomene sind für mich gleichermassen interessant, sie stellen zwei Wege dar, das neue Medium narrativ zu nutzen und deuten auch zwei mögliche Entwicklungslinien für die Zukunft an.

RS: Wo können in diesem Zusammenhang Begriffe wie «Netzliteratur» und «Multimedia» platziert werden?

BS: Dem Begriff «Netzliteratur» ziehe ich den Begriff «Hyperfiction» vor, weil er das neue literarische Genre klarer umreisst. Denn als Netzliteratur wird im Web so ziemlich alles gehandelt, was literarischen Anspruch hat und auf einer Homepage Platz findet.

Es wird stets auch nach einem Zuweisungsort für den Begriff «Multimedia» gefragt. Der inflationäre Gebrauch dieses Begriffs ist überdeutliches Zeichen einer Verschiebung vom Textmedium zu den Multimedia: Der Text ist nicht mehr unangefochtener Sinnträger, sondern reiht sich gleichrangig als ein Spielelement neben Ton, Bild und Animation ein, die alle gleichermassen in binären Daten ausdrückbar sind. Der Multimedia-Begriff scheint mir aber im Kontext digitaler Literatur geeigneter zur Beschreibung der Modalität als zur Bezeichnung eines Genres.

RS: Eingangs wurde auf die starke Neigung der Hyperfiction zum Narrativen verwiesen. Der Aspekt der Narration scheint recht gut geeignet, auch angesichts veränderter Proportionen zwischen Text und Ton, Bild, Animation von einer Netz- bzw. digitalen Literatur zu sprechen und diese von der Netz- bzw. digitalen Kunst abzugrenzen, die ja zumeist auf Installationen und Konzeptionen zielt und weniger <Geschichten> erzählt. Ist das ein brauchbares Unterscheidungskriterium oder sollte man eine solche Differenzierung gar nicht mehr anstreben ?

BS: Das Narrative sehe ich mehr als wichtigen Aspekt eines Werks, denn als Unterscheidungskriterium. Hyperfictions wie Michael Joyces «Afternoon, a story» (<http://www.eastgate.com>), Susanne Berkenhegers «Hilfe!» (<http://www.cyberfiction.ch/hilfe.html>) oder auch Olia Lialinas «My Boyfriend came back from the war» (fromtheewar.ru) haben eine starke Neigung zum Narrativen, während das Konzeptionelle bsp. bei Projekten wie dem «Web Stalker» (<http://www.backspace.org/iod/>) oder dem «Discoder» (<http://www.shiseido.co.jp/e/e9904dis/index.htm>) klar dominiert. Doch die Grenzen vieler digitaler Projekte sind sehr fließend geworden. Auch so genannte «digitale Kunst» arbeitet mit narrativen Momenten. Und bei manchen Werken wie dem «Assoziations-Blaster» (<http://www.assoziations-blaster.de>) ist es äusserst schwierig abzuschätzen, wie stark formend das Narrative wirklich noch beteiligt ist. Deshalb scheint mir das Narrative lediglich zu einer Grobunterscheidung geeignet, die festzustellen versucht, welcher Aspekt in einem Werk überwiegt.

RS: Bildet Hyperfiction tatsächlich ein neues literarisches Genre? Wie grenzt sich dieses Genre von anderen Genres ab und inwiefern verbleibt es im literarischen Bereich ?

BS: Ich spreche von Hyperfiction in einem «frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre». Das neue Genre hat also seine endgültige Ausprägung noch nicht gefunden. Die Grenzen sind noch nicht abgesteckt. Es besteht genügend Spielraum, auch verschiedene multimediale Experimente miteinzubeziehen. Deshalb würde ich auch keine Grenzlinien in Richtung Kunst, Musik oder künstliche (Programmiersprachen ziehen, sondern den neuen Entwicklungen und Formen gegenüber offen bleiben. Hyperfictions sollten immer unter dem Aspekt des Experimentellen betrachtet werden. Man darf schlichtweg nicht mit dem althergebrachten Verständnis an die Sache gehen, dass mit den Hyperfictions perfekte, abgeschlossene und gattungsimmanente Meisterwerke entstehen, sondern muss immer Offenes, Unfertiges und Experimentelles erwarten, bzw. man muss eine Verlagerung der Erwartung einkalkulieren, bsp. vom Autor weg zum Leser oder Nutzer hin.

Beat Suter, update AG - Kommunikationsagentur | update verlag GmbH - Verlag, Rämistrasse 7, CH-8001 Zürich, mail-to:verlag@update.ch | <mailto:besuter@update.ch>