

Roberto Simanowski

## Hyperfiction - Theorie und Praxis eines neuen Genres. Interview mit Beat Suter

2001-03-20

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17442>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Simanowski, Roberto: Hyperfiction - Theorie und Praxis eines neuen Genres. Interview mit Beat Suter.  
In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 16, Jg. 3 (2001-03-20), Nr. 2, S. 1–12. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17442>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# Hyperfiction - Theorie und Praxis eines neuen Genres. Interview mit Beat Suter

Von Roberto Simanowski

Nr. 16 – 20.03.2001

## Abstract

Beat Suter hielt nicht nur als erster die Geschichte der deutschsprachigen digitalen Literatur fest. Mit seiner bereits 1996 verfügbaren Linkliste Hyperfiction, seiner Dissertation *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre* sowie den Veröffentlichungen digitaler Literatur in seinem Verlag wurde er selbst ein wichtiger Faktor in dieser Entwicklung. Roberto Simanowski befragte ihn zu Begriffen, Merkmalen, Archäologie, Geschichte, Gegenwart und Zukunft der digitalen Literatur sowie zu seinen eigenen verlegerischen Aktivitäten auf diesem Gebiet.

**dd:** Beat, du hast mit deiner Dissertation *Hyperfiktion und interaktive Narration im frühen Entwicklungsstadium zu einem Genre* die erste ausführliche Untersuchung digitaler Literatur im deutschsprachigen Raum vorgelegt. Wie kamst Du 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

**dd:** 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.

**dd:** Wo würdest du in diesem Zusammenhang Begriffe wie "Netzliteratur" und "Multimedia" platzieren?

**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. Ich schätze bsp. den Versuch von Christian Köllerer in seinem Aufsatz Die feinen Unterschiede. Über das Verhältnis von Literatur und Netzliteratur, eine treffende Definition für den Begriff "Netzliteratur" zu finden. Köllerer bezeichnet ein Werk als Netzliteratur, wenn es sich "um einen überwiegend sprachlichen, komplex strukturierten ästhetischen Gegenstand handelt", der zusätzlich "hypertextuell oder multimedial oder interaktiv" ist. Doch der Grossteil der Netzliteraturgemeinde versteht und wendet den Begriff leider anders an.

**dd:** Aber auch Köllers Begriff scheint mir problematisch, denn die damit bezeichneten Werke brauchen nur im Falle der Interaktivität wirklich das Netz, funktionieren ansonsten aber auch offline und könnten zum Beispiel ebenso gut bzw. genauer ganz allgemein "digitale Literatur" heißen.

**BS:** Das zeigt mir zumindest, dass der Begriff "Netzliteratur" sehr verwirrend ist bzw. auf verschiedene Arten verstanden werden kann. Mit "Netz" muss ja nicht das Internet gemeint sein, sondern irgendein hypertextuelles oder nicht-hypertextuelles Netzwerk! Worauf stützt sich denn die Annahme, dass nur sogenannte "interaktive" Werke wirklich adäquat von Netztechnologien Gebrauch machen? Und welche "Interaktivität" ist gemeint? Entsprechen die vorwiegend eingesetzten asynchronen interaktiven Elemente den formulierten Ansprüchen? Gerade wegen dieser Verwirrung halte ich Abstand vom Begriff "Netzliteratur".

Da scheint mir "digitale Literatur" bereits viel neutraler. Allerdings benötigt auch der relativ offene Begriff "digitale Literatur" eine allgemein akzeptierte Definition, damit bsp. nicht einfach digitalisierte "Papierliteratur" dazu gerechnet werden kann. Ich weiss, dass du "digitale Literatur" favorisierst und ihr mindestens eines von drei spezifischen Merkmalen für digitale Medien zuweist: Interaktivität, Intermedialität und Inszenierung. Doch sämtliche der drei Begriffe benötigen wiederum eigene Definitionen und Erläuterungen, damit sie nicht einfach für Verwirrung sorgen. Diese Erläuterungen gibst du selbstverständlich in deinen Aufsätzen, kenne ich sie aber nicht, so sagen mir die Begriffe Intermedialität und Inszenierung etwas anderes.

Du fragst auch nach einem Zuweisungsort für den Begriff "Multimedia". Der inflationäre Gebrauch des Begriffs Multimedia 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.

**dd:** Du hast eingangs auf die starke Neigung der Hyperfiction zum Narrativen verwiesen. Der Aspekt der Narration scheint mir 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. Hältst du dies für 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 "Afternoon, a story", "Hilfe!" oder auch "My Boyfriend came back from the war" haben eine starke Neigung zum Narrativen, während das Konzeptionelle bsp. bei Projekten wie dem "Web Stalker" oder dem

"Discoder" klar dominiert. Doch die Grenzen vieler digitaler Projekte sind sehr fließend geworden. Auch sogenannte "digitale Kunst" arbeitet mit narrativen Momenten. Und bei manchen Werken wie dem "Assoziations-Blaster" 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.

**dd:** Du sprichst ausdrücklich von der Hyperfiktion als einem neuen literarischen Genre. Wie grenzt sich dieses Genre von anderen Genres ab und inwiefern verbleibt es im literarischen Bereich?

**BS:** Ich spreche von Hyperfiktion 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 (Programmier)Sprachen 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.

Es ist schon ein wenig fragwürdig, bereits heute vom Ende der Hypertext-Aera zu sprechen, wo lediglich eine Minderheit der Internet-User mit dem Konzept des Hypertext wirklich vertraut ist, wie das verschiedene Exponenten der Netzliteraturszene tun. Die meisten Menschen wissen nicht einmal, was elektronischer Hypertext ist, geschweige denn haben sie gelernt, damit umzugehen. Und das gilt nicht nur für die Leser bzw. Surfer, sondern auch für viele Autoren und Produzenten von Webseiten. Denn Leser wie Autoren müssen sich zuerst an die multilinearen bzw. nichtlinearen Informationsbereiche gewöhnen und anpassen. Und da hilft nichts anderes als sich Zeit nehmen und Erfahrungen sammeln im sich Zurechtfinden in grossen, vernetzten Textmengen, im Schreiben von Hypertexten und allenfalls im Zusammenstellen von nützlichen Webseiten, um eine Hypertext-Kompetenz zu erreichen. Davon ist die Mehrheit der Menschen aber noch weit entfernt. Web-Usability-Spezialist Jakob Nielsen prognostiziert "das Schreiben von guten Hypertexten in grösserem Umfang, wenn das Web vollentwickelt ist und wenn Benutzerbedürfnisse befriedigt werden, anstatt dass sich Webnutzer von der Neuartigkeit des Mediums blenden lassen. Vielleicht wird im Jahre 2005 die Mehrheit der Benutzer genügend Erfahrung im Umgang mit Hypertext gewonnen haben."

**dd:** Auf dem Umschlag deines Buches heisst es im Hinblick auf die experimentelle Verbindung von Literatur und Computertechnik: "die entstehenden hybridformen sind in erster linie beliebig manipulierbare binäre daten, die in mehrfacher hinsicht von transitorischer flüchtigkeit geprägt sind." Was ist damit gemeint?

**BS:** Das ist eine knappe Beschreibung des Umstandes, dass allen digitalen literarischen Versuchen binäre Daten zugrunde liegen, die in ein Speichermedium eingeschrieben werden, aber genauso leicht wie sie festgehalten wurden, auch wieder gelöscht oder beliebig verändert werden können. Damit erweisen sich die "Datenwerke" als in einem hohen Masse flexibel, transferier- und manipulierbar. Dieser Umstand kann mit dem Begriff "transitorische Flüchtigkeit" umschrieben werden, denn die beliebige Veränderungsmöglichkeit und Transferierbarkeit der Daten zeigt, dass sie flüchtigen Charakter haben und eine Sicherung vorerst weniger nachhaltig ist als die Sicherung von Texten auf lange haltbaren Medien wie Stein oder Papier.

Für die Literatur ist das ist eine neue, einmalige Situation. Sie ist sich sonst gewohnt, Primärtexte in Archiven registriert vorzufinden oder ausnahmsweise einmal Manuskripten in Privatbesitz nachzuspüren, aber sie muss sich in der Regel nicht mit flüchtigen Phänomenen befassen. Nun aber muss sie Kenntnis davon nehmen, dass bereits verschwundene Texte meist keine Spuren hinterlassen, weil ihre elektronischen Daten meist wirkungsvoll vom Netz gelöscht wurden. Allenfalls sind einige der Texte auf lokalen Computern oder einzelnen Datenträgern noch vorhanden, ohne ausreichende Angaben über den Urheber oder die Urheberin des Textes dürfte es aber ein Ding der Unmöglichkeit sein, einen verlorenen Text einige Jahre später aufzuspüren - und mit jedem Jahr wird ein solches Unterfangen noch schwieriger werden, weil sich Hardware und Software ständig wandeln und die Lesbarkeit eines alten Dateiformats nicht gewährleisten können.

Da scheint es selbst ein Archäologe einfacher zu haben, der sich wenigstens an einzelnen materiellen Überresten und Spuren orientieren kann. Ein Daten-Archäologe der Zukunft nämlich müsste wohl immer auch die entsprechende Datenlesemaschine und die entsprechende Datenlese-Software ausgraben oder mit Hilfsmitteln rekonstruieren können, um einen Datenfund auch entziffern zu können.

**dd:** So erweist sich das Medium der Übertreibung des Speicherns, in dem man jeden banalen Gesprächsfetzen festhalten kann, letztlich als das unzuverlässigste Archiv aller Zeiten. Du sprichst passend von "transitorische Flüchtigkeit", und du benutzt in deinem Buch im Hinblick auf Hyperfiktion noch mehr Worte mit "Trans-": Transfugalität und Transversalität. Wofür stehen diese Begriffe?

**BS:** Die beiden Begriffe dienen mir dazu, die Grundlagen des neuen Kultur- und Literaturmilieus der Hyperfictions zu umschreiben. Den Begriff "Transversalität" verwendet Wolfgang Iser in seiner Philosophie der zeitgenössischen

Vernunftkritik zur Bezeichnung allgemeiner Denk- und Gestaltungsformen der Gegenwartsgesellschaft. Schreiben und Denken im Netz, bzw. im World Wide Web kann man als praktische Vollzüge transversaler Vernunft sehen, die im Kontext von Internetliteratur strukturbildenden Charakter haben. Denn Schreiben und Denken im Netz sind nicht zu trennen von der kreativen und ästhetischen Gestaltung einzelner Projekte.

Konkret heisst Schreiben und Denken im Netz für einen Autor: kreatives Installieren von Hyperlinks, ästhetisches Gestalten des Designs von Webseiten, geschickter und einfallreicher Umgang mit Bildbearbeitungsprogrammen wie Photoshop und multifunktionalen Editoren wie Go Live oder Dreamweaver beziehungsweise geschicktes Programmieren mit HTML, DHTML, XML, JavaScript, Applets, Flash, ASP, SQL etc. Der Künstler hat also keine Wahl, er muss sein Spektrum erweitern und sich gewisse Programmier- und Gestalterqualitäten erarbeiten. Und diese praktischen, handwerklichen Vollzüge reißen den Schreibenden aus der Position eines reinen Beobachters heraus und binden ihn in konkrete Handlungszusammenhänge ein.

Allgemein gesehen und vielleicht etwas überspitzt formuliert wird der Hyperfiction-Autor zu einem universalen Künstler: Schriftsteller, Programmierer und Gestalter in einem, der nicht nur das theoretische Instrumentarium der neuesten Kommunikations- und Medientheorien beherrscht, sondern stark praxisorientiert ist und sowohl computertechnologische, als auch soziale und künstlerisch ästhetische Kompetenz verknüpft.

Der Begriff der "Transfugalität" hingegen umschreibt den zuvor angesprochenen Tatbestand der transitorischen Flüchtigkeit, der die neue Literaturform eben in mehrfacher Hinsicht bestimmt. Transitorische Flüchtigkeit heisst: Jeder Autor kann sein eigener Herausgeber sein; beschreibt die relative Flüchtigkeit des materialen Datenträgers und der binären Datenspeicherung auf unterschiedlichsten, schnell veraltenden Datenträgern; zeigt den Umstand an, dass ein Datenwerk lediglich temporäre Bildschirmgestalt annimmt; meint die unbegrenzte Eingriffsmöglichkeit über die Funktionen "Speichern", "Löschen" und "Verändern"; und beschreibt die beliebige Transportierbarkeit in Teilmengen und auf unterschiedlichsten Wegen über elektronische Netzwerke.

**dd:** Vom Autor zum Leser: Du nennst die Lektüre von Hypertexten eine detektivische Tätigkeit und sprichst angesichts des Links von Ausstieg und Aufschub. Wie verändert der Link unser Lesen?

**BS:** Dem Leser bieten sich in elektronischen Hypertexten Netzwerke von Möglichkeiten an, in denen er sich zurecht finden muss. Seine Lektüre gleicht einer Spurensuche, er sammelt Informationen, fällt Entscheidungen und legt sich so Schritt um Schritt einen eigenen Narrationspfad; dies kommt einer detektivischen Tätigkeit recht nahe.

Der Hyperlink macht ein sprunghaftes Voranschreiten zwischen Lese- bzw. Erzähleinheiten möglich. Er ermöglicht ein direktes Anküpfen an Ereignisse bzw. ein direktes Beschreiten von Assoziationen. Der Leser kann so eine eigene Anordnung der zur Verfügung stehenden Textsequenzen erstellen und einen individuellen Leseweg beschreiten. Doch jeder Hyperlink verlangt von uns eine Entscheidung:

Wir wissen, dass wir über das Anklicken eines Links an einen neuen Ort gelangen. Wenn wir jedoch das Anwählen des Links aufschieben, können wir noch eine Weile in der aktuellen Sequenz verbleiben. Ein Link beitet uns also nicht nur die Freiheit der Wahl (Option), sondern auch den Zwang, sich zu entscheiden, ob nun die aktuelle Sequenz verlassen und eine neue Perspektive geöffnet werden soll. Konkret stellt sich dem Leser vor jedem Link die Wahl zwischen den drei Möglichkeiten "ja", "nein" oder "noch nicht". Während die Ja-Entscheidung sofort zur neuen Texteinheit führt, erscheinen "nein" und "noch nicht" vorerst identisch. Die Entscheidung des "noch nicht" jedoch lässt mehr Spielraum offen, da sie immer auch ein Zurückkommen auf den bereits getroffenen "Ja/Nein-Entscheid" beinhaltet. So löst das "noch nicht" in den meisten Fällen das "nein" auf - und übrig bleiben lediglich die beiden Möglichkeiten "ja" und "noch nicht".

Der Noch-Nicht-Entscheid ist aber nichts weiteres als ein Aufschub. Der Leser verzögert die Entscheidung, weil er noch nicht genügend Informationen zur Wahl des Links A gesammelt hat. Er liest lieber zuerst einmal die gesamte Textsequenz zu Ende, um eventuell dann in einer Relektüre zu diesem Link zurückzukehren.

Anders die Wirkung der Ja-Entscheidung: Das schnelle Anklicken des Links A hat einen sofortigen Ausstieg aus der aktuellen Textsequenz zur Folge. Der Lesevorgang innerhalb einer Lesesequenz wird damit abgebrochen, und der Leser steigt aus der aktuellen Sequenz aus. Dieser Ausstieg ist aber zugleich wieder Einstieg in eine neue Textsequenz, in welcher dieselben Entscheidungsabläufe spielen.

**dd:** Aber in beiden Fällen, so scheint es, gibt es den ruhigen Lesefluss, wie wir ihn vom Buch kennen, nicht mehr.

**BS:** Es ist eine andere, performative Form des Lesens, die mehr Möglichkeiten kennt. Sie kann sprunghaft voranschreitend oder zögerlich und überlegt sein. Denn bei jedem Link stehen wir wieder neu vor der Entscheidung "Ausstieg" oder "Aufschub". Die jeweilige Entscheidung macht eine Differenz für unser Verständnis der Geschichte aus, ja sie kann uns gar eine unterschiedliche Geschichte "zusammenlesen" lassen. Je mehr Hyperlinks vorhanden sind, desto komplexer kann ein Leseprozess und desto einschneidender scheint ein Entscheidungsprozess zu werden. So unterbricht der Leser jeweils beim Wahrnehmen eines Hyperlinks den Leseprozess zumindest für einen kurzen Moment, bevor er dann an gleicher Stelle oder eventuell an einer ganz andern Stelle



wieder weiterliest. Diese Unterbrüche des Leseflusses signalisieren eine ungewohnte Art der Mitwirkung des Lesers am Text.

**dd:** Du unterscheidest zwischen optionalen und notwendigen, zwischen syntagmatischen und paradigmatischen sowie zwischen präskriptiven und performativen Links. Was genau muss man sich darunter vorstellen?

**BS:** Hyperlinks stellen immer Beziehungen zwischen zwei Einheiten, Themen oder Objekten dar. Deshalb machen Diskursunterscheidungen auch für Hyperlinks Sinn. Die erste Unterscheidung in notwendige und optionale Links ist ziemlich banal, aber eben grundlegend: Kann ein Link nicht umgangen werden, um eine weitere Leseinheit zu erreichen, so ist er notwendig. Befinden sich auf einer Webseite mehrere Links, die dem Leser zur Auswahl stehen, so sind diese optional.

Die Unterscheidung in syntagmatische und paradigmatische Links greift auf das linguistische Zwei-Achsen-Modell von Roman Jakobson zurück und orientiert sich an den Modalitäten Kombination und Selektion. Kombination heisst hier, die Leseinheiten sind über Kontiguitäten 'verlinkt' und konstituieren sich auf der syntagmatischen Achse. Und Selektion heisst, die Einheiten sind über Ähnlichkeiten miteinander in Beziehung und befinden sich auf der assoziativen bzw. paradigmatischen Achse. In einfachen narrativen Geschichten sind Hyperlinks, die biografische Einheiten öffnen, oftmals paradigmatisch, während Links, die die Geschichte weitertreiben, meist syntagmatisch zugeordnet sind.

Die Unterscheidung in präskriptive und performative Hyperlinks macht ein Leser wohl oft automatisch. Hyperlinks vermögen knappe Informationen zu liefern. Dabei zeigt sich, dass zahlreiche Links präzise beschreiben, welche Information der Leser über den Link erreichen kann: Der Linktext 'Jacob Nielsen's Homepage' zeigt uns an, dass wir mit einem Mausklick Nielsen's Homepage erreichen können; dieser Link hat also ausgesprochen präskriptiven Charakter. Andere Links zeigen eher produktive und performative Aspekte. Das einfachste Beispiel eines performativen Links ist wohl der E-Mail-Adressen-Link: Er führt den Leser auf ein adressiertes Formular und fordert ihn zu einer Handlung auf - eine Antwort zu schreiben und abzuschicken. Vor allem kollaborative Hyperfictions arbeiten mit performativen Links, die den Leser zur Eingabe weiterer Texteinheiten auffordern bzw. anregen.

**dd:** Du fragst in deinem Buch, ob der Unterschied zwischen einer Hyperfiktio und einer gedruckten Erzählung mit komplexen Verknüpfungen (du nennst Prousts "A la recherche du temps perdu") nicht einfach die Tatsache sei, dass die Hyperfiktio quasi indexierte, direkt verfolgbare Verknüpfungen enthält gegenüber den nicht indexierten, komplizierteren Verknüpfungen z.B. bei Proust. Ist die Hyperfiktio am Ende also eine Mechanisierung und vielleicht sogar Verflachung der Komplexität, die navigiert und schliesslich restlos aufgelöst werden kann?

**BS:** Gerade der narrative Erzählaufbau von Prousts Roman zeigt, wie komplex Textsequenzen und Fragmente miteinander verwoben werden können, sich aber gleichzeitig auf einfache Weise dem Leser wieder zu öffnen vermögen. Der Vergleich mit Prousts Roman war lediglich als Analogie gedacht. Es dürfte äusserst schwierig sein, wenn nicht unmöglich, einen solchen Roman (nach dem Muster der Erzählanalyse von Genette) in einen Hypertext zu übersetzen. Das kann auch nicht der Sinn sein. Doch der Vergleich zwischen indexierten (Hypertext) und nicht indexierten (Buchroman) Verknüpfungen ist nach Betrachtung der proustschen Verschachtelungen bei Genette (temporale Sequenz, syntaktische Beziehung, Funktion der Szene etc.) sehr naheliegend. Es dürfte jedoch ebenso klar sein, dass auch beim Schreiben eines Hypertextes wiederum neue Ebenen und Verknüpfungen entstehen können, die sich erst durch aufmerksames Lesen und Interpretieren erschliessen und nicht durch blosses Navigieren auflösen lassen.

**dd:** Wechseln wir von Begriffen und Definitionen zur Geschichte. Wie entstand die deutschsprachige Szene der digitalen Literatur? Wie unterscheidet sie sich zur amerikanischen?

**BS:** Die deutschsprachige Szene entstand erst mit der Ausbreitung des World Wide Web. Das neue Medienformat überzeugte, weil es sich als neues und vielseitiges Vehikel für Sprach- und Kommunikationsexperimente anbot und verschiedene ästhetische Ausdrucksformen zu vereinen vermochte. Seit 1990 gab es einzelne Versuche von Hypertext-Bibliotheken und -Texten an Kunst-Festivals, diese Experimente von Leuten wie Heiko Idensen oder Walter Grond waren aber relativ isoliert und hatten vorerst keine breiteren Folgen. Erst in den Jahren 1994 und 1995 tauchten erste Hyperfiktionen im Internet auf, und es begann sich langsam eine Szene von interessierten Lesern und kooperierenden Autoren herauszubilden. Die Internet-Literatur-Wettbewerbe in den Jahren 1996 bis 1999 haben ein wesentliches dazu beigetragen, eine deutschsprachige Netzliteratur-Community quasi als Basis-Bewegung zu schaffen. Diese literarischen Gruppen experimentieren und diskutieren seither intensiv, haben aber weder Eingang in den allgemeinen Literaturbetrieb gefunden, noch eine grössere Anhängerschaft in der Masse der Internet-Nutzer gewonnen.

**dd:** Woran liegt das?

**BS:** Beim grossen Hype ums Internet in den letzten drei Jahren ging es nie um kulturell Interessantes und Innovatives, sondern lediglich um die schnelle und rücksichtslose Kommerzialisierung eines neu entdeckten telematischen Transportmittels. Da hatten literarische Experimente selbstverständlich keine Chance, sich ins Blickfeld der Masse zu rücken. Dazu kommt ein verkrusteter Literaturbetrieb, der Angst ums Buch hat und nicht gewillt ist, sich mit einem neuen Medium und experimentellen grenzüberschreitenden Texten und Projekten

auseinanderzusetzen. Nur allmählich gelingt es einigen Protagonisten der Szene sich im Gedächtnis der Allgemeinheit festzusetzen.

Die Situation der amerikanischen Szene präsentiert sich grundlegend anders. Hyperfictions wurden seit Ende der achtziger Jahre vorwiegend mit proprietären Autorenprogrammen (Hypercard von Apple und danach vorwiegend Storyspace von Eastgate) entwickelt und auf Disketten und CD-ROMs ordentlich verlegt. So fanden ausgewählte amerikanische Hyperfictions eine gewisse Wertschätzung des Literaturbetriebs. Die akademische Hyperfiction-Autoren-Szene der USA zehrt jedoch noch heute von ihren Anfangserfolgen und hatte grosse Probleme, sich einigermassen mit dem Internet anzufreunden. Eine grössere Anhängerschaft fanden jene Autoren, die sich wie Mark Amerika von Anfang an experimentell mit dem Internet eingelassen haben. Doch in dem Sinne ist Mark Amerika trotz seines Namens nicht unbedingt Teil der amerikanischen Szene, sondern eher Protagonist einer internationalen Szene von Literatur- und Kunstexperimentatoren, wie sie bsp. an Festivals wie der "ars electronica" ausgemacht werden kann oder wie sie von Friedrich W. Block mit seiner Ausstellung "poes1s" auf gelungene Weise umrissen worden ist.

**dd:** Im Hinblick auf die deutschsprachige Literatur stellt sich die Frage, inwiefern zwischen AutorInnen der Schweiz, Österreichs und Deutschlands zu unterscheiden ist. Entwickelt sich das literarische Feld der deutschsprachigen digitalen Literatur unabhängig von solch nationalen Bezügen?

**BS:** Im literarischen Bereich an sich verwandeln sich die nationalen Bezüge heute aus soziokulturellen und ökonomischen Gründen immer mehr zu regionalen Bezügen (Deutschland als europäische Region), so dass man ja bereits von einer globalen Literatur redet, die denn auch von den marktmächtigen Verlagen stark gefördert, um nicht zu sagen, dem Publikum aufgezwungen wird. Die Zugehörigkeit zu einer Nationalliteratur ist denn auch für die Autoren digitaler Literatur kein Thema, dies allerdings aus anderen Motiven: Die Kanäle, die sie für die Verbreitung ihrer Werke brauchen, kennen keine Grenzen mehr - höchstens eine Sprachbarriere. Die Gemeinschaften, die sie gebildet haben, sind zumeist geographisch nicht eingeschränkt. Und die Kommunikation funktioniert trotz der Ortsungebundenheit äusserst schnell und wirkungsvoll. Doch dem Aspekt der Globalität entgegen steht, dass die digitale Literatur lediglich von einem kleinen Kreis von Leuten betrieben wird. Und die Foren zur digitalen Literatur, die weltweit erreichbar sind, stellen im riesigen Netzwerk des Internets nicht mehr als winzige Dorfgemeinschaften dar.

**dd:** Diese Feststellung führt mich zu meiner nächsten Frage. Du sprichst in deiner Dissertation abschließend von der "Baustelle Cyberspace", als weitem und spannendem Experimentierfeld für literarische Entwürfe und Bauten. Welche Chance hat die digitale Literatur, aus dem Dorf rauszukommen, und wie sieht ihre Zukunft draussen dann aus?

**BS:** Die digitale Literatur steht erst am Anfang. Sie hat noch immer verschiedene Möglichkeiten, sich weiter zu entwickeln. Diese Möglichkeiten werden sich mit der Entwicklung der Technologie selbstverständlich auch wieder wandeln; der Cyberspace ist also gleichzeitig Baustelle und Labor. Schnell wird jeweils auch wieder abgerissen, was nicht richtig ausgegriift erschien.

In der unmittelbaren Zukunft finden sicherlich sowohl textbasierte Hyperfictions wie auch multimediale literarisch-künstlerische Projekte ihren Platz. Nicht unterschätzen sollte man aber den Sog von hyperfiktionalen immersiven Spielen mit simplen bis komplexen narrativen Mustern wie "Riven" oder "Blade Runner". Für die weitere Zukunft zeichnen sich denn auch zwei Entwicklungsmöglichkeiten ab: a) Die Weiterentwicklung des bereits Erstellten durch einzelne Literaten mit Konzentration auf Text und einzelne weitere Medienelemente. Bedingung wäre der Einbezug des neuen Genres in den allgemeinen Literaturbetrieb bzw. eine Öffnung desselben gegenüber neuen Spielformen. b) die Entwicklung einer neuen Erzählform, die sämtliche vorhandenen Elemente amalgamiert und sich an den bereits bestehenden immersiven Welten und Spielen orientiert, - einem Genre, das sich bereits etabliert hat, obwohl es nach wie vor über den beschränkten, zweidimensionalen Computerbildschirm vermittelt wird. Diese Erzählform bedingte eine umfassende Teamproduktion mit einer Fülle von Ressourcen, wie sie heute vor allem bei der Produktion eines Spielfilms oder eines Videospieles zu finden ist.

**dd:** Was den Einbezug des neuen Genres in den allgemeinen Literaturbetrieb betrifft, so tust du ja selbst einiges dafür, nicht allein durch deine theoretische Vorleistung, sondern auch als Verleger, der digitale Literatur in die Buchläden zu bringen trachtet. Wie sieht das aus und welche Erfahrungen hast du gemacht? Und in welcher Pflicht siehst du hier die Kulturinstitutionen oder auch privaten Geldgeber, gerade mit Blick auf die angesprochene Teamproduktion, die ja perspektivisch vielleicht ein Finanzierungsmodell wie beim Film erfordert?

**BS:** Bis anhin sind sämtliche Versuche fehlgeschlagen, das neue Genre in den allgemeinen Literaturbetrieb einzubeziehen. Aber sei's drum. Ich konnte mit der "edition cyberfiction" im update Verlag eine erste hyperliterarische Reihe im deutschen Sprachraum starten. Die Editionen werden als "Bücher ohne Seiten" beworben und über den Buchhandel vertrieben. Die ersten beiden Werke kamen im Oktober 2000 heraus: "Hilfe!" von Susanne Berkenheger und "kill the poem" von Johannes Auer und Reinhard Döhl. Weitere werden noch dieses Jahr folgen. Damit die Werke den Sprung vom Cyberspace in die Welt der Literatur und des Buches schaffen können, haben wir das Übergangsmedium CD-ROM als Träger gewählt und die Werke in einem gut aufgemachten Buchumschlag präsentiert. Die Edition richtet sich ans allgemeine literarische Publikum und nicht nur an die Netzliteratur-Szene.

Der Erfolg ist bisher eher mässig, was aber auch zu erwarten war, da dem Verlag praktisch keine Marketinggelder zur Verfügung stehen und bis anhin nur wenige Rezensionen den Weg in die Publikumspressen geschafft haben. Der Weg aus der Nische - zumal noch eine selbst geschaffene - ist nicht einfach. Ich sehe aber optimistisch einigen grösseren Anlässen im zweiten und dritten Quartal des Jahres 2001 entgegen, an denen die Autoren vor grösserem Publikum ihre Werke präsentieren können. Und über kurz oder lang wird sich das Genre durchsetzen.

Selbstverständlich wäre es schön, wenn sich Kulturinstitutionen für die neue Literatur interessieren würden. Man kann aber wohl von den trägen Apparaten nicht erwarten, dass sie ein neues Genre bereits im Ansatz erkennen und fördern. Für meinen Teil habe ich die "edition cyberfiction" ohne Unterstützung von Institutionen oder Sponsoren an die Hand genommen, denn die Suche nach Geldern gestaltet sich meist aufreibender und erfolgloser als die Produktion eines Werks. Es ist mein Ziel, die Reihe zumindest selbsttragend zu machen. Es wäre sicher sehr wünschenswert, wenn sich Institutionen der Vermittlung von "Hyperfiction" oder "digitaler Literatur" an ein grösseres Publikum annehmen würden. Doch dürfte dabei sehr schnell die Frage auftauchen, welche Art von Hyperfiction denn unterstützt werden soll: grosse aufwendige Teamproduktionen oder textbezogene Projekte einzelner Autoren? Was Teamproduktionen anbelangt, so sollte sich ein Finanzierungsmodell wie bereits bei der Spiele- und der Filmproduktion in Gebrauch durchsetzen können, so dass kulturelle Institutionen sich auf innovative Einzelprojekte konzentrieren können. Denn es scheint mir eher gefährlich, wenn Institutionen heute grosse Summen für Teamproduktionen in diesem Bereich locker machen, wie dies für die Cyberoper "Silesius Diskette" (von Hermann Rotermund am Symposium InterSzene 2000 vorgestellt) angestrebt wird - und dann nichts mehr übrig bleibt für die weniger megalomanischen, aber innovativen Projekte.

**dd:** Nicht unvertraut mit deinen Erfahrungen, was die Beweglichkeit kultureller Apparate betrifft, wünsche ich dir weiterhin viel Energie und Glück für deine Vorhaben und bedanke mich herzlich für die ausführlichen Antworten.