

Interview mit Nika Bertram, Autorin des *Kahuna-Modus*.

(© [Oliver Krämer](#) für [Sic et Non](#), 2005)

1. Wie sieht ein typischer Tag in Ihrem Leben aus?

Den gibt es bei mir nicht. Ich versuche jeden Tag freie Zeit zu finden, in der ich intensiv und ohne Unterbrechungen schreiben kann. Werden daraus ganze Tage, möglichst hintereinander, sind diese Tage besonders kostbar, und leider auch selten. Dann setzt sich mein literarischer Bio-Rhythmus durch, und ich schreibe von nachmittags bis spät abends. Da dieser Rhythmus aber inkompatibel ist zu den üblichen sozio-kulturellen wie materiell-ökonomischen Parallelwelten zur Fiktion, geht die Nachtigall manchmal auch früh ins Bett und singt am Morgen.

2. Mit Ihrem Roman *Der Kahuna Modus* hatten Sie bereits großen Erfolg. Was hat sich verändert im Gegensatz zu vorher?

Sehr viel und nichts. Viel im Sinne einer grösseren Gelassenheit, weil ich Nadine endlich in die Welt hinaus schicken konnte, und sie da offenbar eine gute Figur macht. Es berührt mich sehr zu sehen, wie tief sich viele von der Geschichte angesprochen fühlen, und wie sympathisch mir die Leute sind. Ich dachte, ich sei alleine da draussen, aber auf einmal hatte ich literarische Verbündete gefunden, gerade in der Netzliteratur. Nicht viel hingegen hat sich verändert an meinen äusseren Schreibbedingungen, leider, aber auch nicht an meinen Zielen.

3. Man hat den Eindruck, Sie lassen in Ihre Texte sehr viel Persönliches einfließen. Was bedeutet Schreiben für Sie?

Oh. Das kann ich kurz beantworten. Mit einer Leihgabe von Salinger. Literatur ist meine Religion, mit buddhistischem Touch, und Schreiben für mich eine Art Meditation, Za-Zen am Schreibtisch. Allerdings ohne Stockschläge für Unaufmerksamkeit.

4. Literatur, Musik, Science Fiction, Trash – Ihre Interessen sind zahlreich und meist jenseits des sog. Mainstream. Was hat Ihre persönliche Art des Schreibens am meisten beeinflusst?

Vielleicht das Gefühl, nirgendwo richtig dazu zugehören, ausser in einem Dazwischen. Und nirgendwo dazu gehören zu wollen. Das macht einsam - und frei. Ich weiss sehr genau, woher ich komme, und dass damals meine Familie zerbrochen ist, und habe deshalb wohl einen schärferen Blick entwickelt, auf Menschen und Dinge. Und darüber schreibe ich, über diese Haltlosigkeit und Unsicherheit. Ich fühle mich aber nicht heimatlos, ich habe meine Heimat damals gefunden in der Welt der Bücher, Kunst und Musik, hatte mit 14 schon Camus und Nietzsche gelesen (sehr ungesund, don't try this at home), dann Kafka, Pynchon, Gibson, Adams und Gaiman, das waren für mich alles Heureka-Autoren. Sehr beeinflusst haben mich auch Kinderserien, wie diese tschechischen Märchenfilme, Captain Future und Catweazle. Ich hatte mir mit acht Jahren sogar eine eigene Serie ausgedacht, inklusive Biographien der Schauspieler, mit einem schrecklich innovativen Konzept: ohne Drehbuch, alles on-the-fly. Na ja. Ich war halt noch Einzelkind und hatte keinen Hund.

5. Sie sind nicht nur Autorin, sondern auch Programmiererin. Wie wirkt sich Ihre Erfahrung mit der nicht-linearen Struktur von Hypertext auf Ihr Schreiben und auf Ihren Textbegriff aus? Stichwort: genre-fucking.

Der Kahuna Modus war fertig geschrieben, bevor ich mit dem Hypertext dazu begann. Das war mir sehr wichtig. Allerdings waren in dem Buch ja schon disparate Stile vereint, Drehbuch, Hörspiel, Comic, da war es kein allzu grosser Schritt mehr, die Geschichte noch nicht-linear umzusetzen. Zumal ich vorher schon einmal zwei Szenen als Drehbuch-Skript geschrieben hatte. Die Erfahrung des Skriptens von Hypertext kam dem des Drehbuchschreibens sehr nahe. Und ich war sofort begeistert von der Terminologie des Macromedia Director Programms. *Drag Your Characters on Stage*. Ja, dachte ich, und fühlte mich wieder ein bisschen wie damals als Regisseurin der Kinderserie. Genau das will ich.

Stichwort: genre-fucking. Da sollten auf jeden Fall Ironie-Tags dran. Ausserdem war ich betrunken. Denn eigentlich nehme ich diese starren Genre-Schubladen nicht ernst. Und mir macht es Spass, mit diesen Grenzen zu spielen und sie durcheinander zu wirbeln, wie bei,

ähem, ekstatischem Sex? Ich wollte mit dieser Doppelbedeutung spielen, es könnte genauso gut heißen: fucking damn genres.

6. Auf Ihrer Website bieten Sie die Möglichkeit an, im Rahmen eines Spiels interaktiv in ihren Roman *Der Kahuna Modus* einzutauchen. Sie beschreiben das als „Experiment“, als „Selbstversuch an ihrem eigenen Romanstoff“. Was hat Sie zu diesem Experiment bewegt?

Eine bestimmte Form von Wahnsinn. Gefördert durch die Euphorie des New Economy Craze'. Das war schon eine verrückte, wunderbare Zeit, in der alles möglich zu sein schien. Sogar, dass zwei Leute ohne Sponsoring an so einem Experiment arbeiten, nur, um mal zu schauen, wo es hinführt. Das wäre heute ökonomisch kaum mehr möglich. Ich wollte sehen, in wie weit sich die digitalen Medien nutzen lassen, um ähnliche, andere oder sogar bewegendere Leseerfahrungen zu ermöglichen als mit dem traditionellen Buchformat. Dazu schien mir simpler Hypertext mit Links nicht geeignet. Ich erinnerte mich an die alten Text Adventures, wie Douglas Adams' Hitchhiker, und brachte mir Inform bei, eine der Programmiersprachen dieser klassischen Adventures. Zuerst wollte ich das Ding alleine programmieren, dann aber kam Jens hinzu und schlug vor, das in Shockwave umzusetzen, was dann praktikabler und in seinen Möglichkeiten spannender erschien. Am Ende hatten wir, ganz nebenbei, sozusagen als Prototyp, eine perfekte Engine für das Authoring solcher Adventures entwickelt.

7. In einem Roman gibt der Autor/die Autorin den festen Handlungsrahmen vor, in dem die Charaktere sich bewegen können. Im Falle eines interaktiven Computerspiels ist sind das die ProgrammiererInnen. Wie „frei“ haben Sie die möglichen Handlungsweisen im Spiel programmiert, d.h. wie groß ist der Grad der möglichen Interaktivität für den Spieler?

Es gibt daneben ja noch das MUD. Da hat der Spieler die maximale Freiheit und Interaktivität, muss aber auch selbst einiges tun. In dem Fiction Game sind die Handlungsweisen natürlich bis zu einem Grad vorprogrammiert und damit nicht sehr frei. Das ist aber nur eine Frage der Tiefe der Rhizome und Story-Komplexität und -Verästelungen. Rein theoretisch lassen sich diese Verzweigungen gegen unendlich führen. Abgesehen von dem Aufwand, glaube ich aber, dass man dann an erzähltheoretische (oder -moralische?)

Grenzen stossen würde, also, dass die Verzweigungen ab einem gewissen Grad nur noch verkrampft und beliebig wirken würden. Das wollte ich nicht. Dafür wollte ich lieber nette andere Features einbauen, zB, dass Dinge auf dem Screen passieren, die man so nicht erwartet hat. Ausserdem glaube ich, dass der Spieler, wie ein Leser, schon auch an der Hand geführt werden will. Entweder mit einem Erzählrahmen, wie beim MUD, oder versteckten Pfaden, die er suchen und finden will.

8. Wie sehen die Rückmeldungen Ihrer „User“ aus und welche Schlüsse ziehen Sie daraus?

Ich glaube, das interaktive Spiel ist unmittelbarer, macht die Geschichte direkter erfahrbar, mehr als im Buch, sobald man mit der Technik vertraut ist. Vielleicht auch, weil im Spiel die Spielerin direkt in der zweiten Person, also mit „Du“, angesprochen wird. Im Buch erzählt das ein „Ich“, eben Nadine. Mir hat eine Spielerin geschrieben, sie habe diese Nähe im Spiel schon fast als bedrohlich empfunden, zB in der Verwandlungsszene in eine Ratte. Da kann man sich im Buch eben doch körperlich besser von distanzieren und entspannt im Sessel zurück lehnen. Die Reaktionen dieser Art haben mir gezeigt, was für ein ungeheures Immersions-Potential in den Neuen Medien und Technologien steckt. Ungeheuer im wahrsten Sinne, denn das kann ebenso leicht zu Manipulation und Missbrauch eingesetzt werden.

9. Orwell, Stephenson oder auch Asimov beschrieben Visionen unserer Zukunft in Abhängigkeit unserer Technologie, manchmal als technolatriisches Paradies, manchmal aber auch als düsteres Szenario, in dem der Mensch Opfer seiner eigenen Erfindung wird. Wie sehen Sie die Zukunft unserer Gesellschaft?

Es fällt zunehmend schwerer, nicht pessimistisch zu werden. Ich sehe ein grosses Problem darin, dass diejenigen, die keinen wirklichen Überblick über die Gefahren haben, an der Macht sind, und die, die uns warnen könnten, derzeit kaum gehört oder lächerlich gemacht werden. Es werden immer mehr Bürgerrechte abgebaut und Freiheiten eingeschränkt und Zufluchten versperrt und Ungerechtigkeiten toleriert und schön geredet und politische Gefahren mit pseudoliberalen Verständnisgelaber verharmlost oder zu eigenem Macht- und Prestigegewinn genutzt. Ich frage mich, was mit Menschen passiert sein muss, wie weit sich jemand von sich selbst und seinen Gefühlen entfernt haben muss, um all so etwas nicht zu sehen und sich nicht zu wehren. Im Moment geht es uns objektiv noch recht gut, Technik

heisst Fortschritt, verhilft uns zu nützlichen Prothesen und der Illusion der Selbstähnlichkeit. Aber, wie Pynchon sagt, wenn das alles erstmal zusammen kommt, die Biotechnologie, Informatik und Nanotechnologie, dann geht der Spass erst richtig los. Ich fürchte weniger eine künstliche Intelligenz als die künstliche Dummheit, die postmodern verwirrt neoliberale Restrukturierung des menschlichen Geistes in eine gefühlstaube Maschine. Bevor wir eines Tages darüber diskutieren werden, ob Maschinen eine Seele haben oder nicht, werden wir uns vielleicht schon selbst in Maschinen verwandelt haben, und diese Frage entsprechend beantworten. Fragen wir mal Darth Vader ...

10. Wie sehen Sie Ihre eigene Zukunft? Was darf man von Nika Bertram als nächstes erwarten?

Zur Zeit schreibe ich an einer Fortsetzung des *Kahuna Modus* - ein spontaner Entschluss nach langer Brutzeit, vielleicht wird sogar eine Trilogie daraus. Die Geschichte wächst einfach weiter, will noch weiter erzählt werden. Und da muss ich dann mit ...

Alle Rechte des Interviews liegen bei Sic et Non.

<http://www.sicetnon.org>

Kein Abdruck oder sonstige Veröffentlichung an anderer Stelle ohne schriftliche Erlaubnis.