

Inhalt

Einleitung	9
Hypertext – die Basis einer verlinkten Welt	16
Die historische Entwicklung des Hypertexts	16
Vannevar Bush und der Memex	17
Emanuel Goldberg, Paul Otlet und El Lissitzky	20
Der Begriff Hypertext.	24
Technologische Entwicklung von Hypertext	26
Die Geburt des World Wide Web.	27
Vom Hypertext zur Hyperfiction	29
Geschichte der deutschsprachigen Hyperfiction	32
Wettbewerbe.	34
Pegasus-Wettbewerb	34
Ettlinger-Literatur-Wettbewerb	40
Literatur.digital	42
Websites, Mailingliste und Symposien	44
NULL	45
Softmoderne 1995–1999	46
Berliner Zimmer	48
dichtung-digital.de	49
Hyperfiction und postmoderne Literaturtheorien.	51
Kombinatorik und Aleatorik in der (Print-)Literatur.	67
Mallarmés Livre	68
Rayuela. Himmel und Hölle	70
Oulipo	75
Parallelen zur Kunst der 1960er- und 1970er-Jahre	78

Das Internet und die alten neuen Medien	82
Die Radiotheorie von Bertolt Brecht	82
Benjamins Funkspiele	86
Enzensbergers Medien-Baukasten	87
Analogien zwischen alten und neuen Medientheorien	90
Technisch-ökonomische Parallelen	93
Interfaces	97
Der Browser	99
Kunst-Browser.	109
Autorensysteme	115
Storyspace	116
Flash	117
Multimedialisierung.	122
Interaktivität.	146
Begriffsdefinition.	146
Analyse des Interaktivitätsgrads anhand	
konkreter Beispiele	154
Der Assoziations-Blaster.	156
23:40	161
Core.	164
Zeit für die Bombe.	165
Hilfe!	167
Aaleskorte der Ölig	170
Spätwinterhitze.	173
Knittelverse	175
Abschließende Bemerkung	177
Vom Genie zum Wiedergänger.	180
Blogs	182
Social Networks	183

Der Autor als Wiedergänger	185
Vom Leser zum Co-Autor	192
Vom Text zum Hypertext	199
Der dritte Mann	206
Digitale Erzählräume	211
Augmented Reality	225
Text und Raum.	229
slow.time	229
Screen	232
Schlussbetrachtung	235
Abbildungsverzeichnis.	246
Bibliographie	247
World Wide Web	247
Zeitungs- und Zeitschriftenartikel.	250
Aufsätze und Monographien.	250