Inhalt

Ruth Mayer und Ernst-Peter Schneck
Hyperkultur – die ganze Welt ist ein Text. Eine Einleitung 1

Ruth Nestvold
Das Ende des Buches. Hypertext und seine Auswirkungen auf die Literatur 14

William Dickey
Weißer Raum und Stille 31

Hilmar Schmundt
Strom, Spannung, Widerstand. Hyperfictions – die Romantik des elektronischen Zeitalters 44

Hannah Möckel-Rieke
Der virtuelle Text 68

Heiko Idensen
Schreiben/Lesen als Netzwerk-Aktivität. Die Rache des (Hyper-)Textes an den Bildmedien 81

Hanjo Berressem
Unterwegs im Docuversum. Zur Topologie des Hypertext 108

Christoph Schirmer
Hypertext, Hysterie, Surrealismus 130

Friedrich Kittler
Wenn das Bit Fleisch wird 150

Ruth Mayer
Cyberpunk. Eine Begriffsbestimmung 163

Olivier Dyens
Grausame Wunder. Kunst, Sinn und Cyber-Ökologie 174

Jon-K Adams
Wohin nun? Räumlichkeit in interaktiven Computerspielen und im Cyberspace-Roman 192

Martin Klepper
'Zwischenland'. William Gibsons Cyberspace-Trilogie und Marge Piercys *He, She And It* 202

Ruth Mayer
Der Text als Hologramm. Die Cyberpunk-Literatur und die Kultur der Virtualität 221

Istvan Csicsery-Ronay, Jr.
Living in Downtime. Virtuelle Realität, Science-fiction und die Zukunft der Religion 234

Mark Amerika
Avant-Pop und die neuen elektronischen Medien. Zehn Beiträge zum Fadenschein der Postmoderne 253

Glossar 269

Bibliographie 286

Die Autoren 293