Inhalt

Vorwort 9

Einleitung 11

1. Film 23

1.1 Leitmedien der Gegenwart 23

1.2 Die Unmittelbarkeit des Films 26
1.2.1 Drei Modelle aus der Filmtheorie 27
1.2.2 Strauß als Filmer des Realen: *Paare, Passanten* 34
1.2.3 Das Paradigma der strukturalen Anthropologie 39
1.2.4 Das Paradigma des Augenblicks: ›Gewärtigen‹ 43
1.2.5 Das Paradigma der Technik 47

1.3 Montage als Adaption 52

1.4 Metafiktionen des Films 58
1.4.1 Italo Calvinos *Wenn ein Reisender in einer Winternacht* 59
1.4.2 Rainald Goetz, *Irre* 61
1.4.3 Film als Schrift 66

1.5 Gedächtniskino 74
1.5.1 Das neue Filmen: *Der junge Mann* 76
1.5.2 Vom Gedächtniskino zur Rede der Apparaturen 82

2. Schrift 91

2.1 Simulierte Medien als *anderes* der Schrift 91

2.2 Über Mediendeterminismus 94

2.3 Schrift als Medium 99
2.3.1 Linearität, erster Teil 101
2.3.2 Die Aufhebung der Abwesenheit: Eine Technikgeschichte 108

2.4 Der Schreibprozeß: Das Beispiel des Ich ... 117
2.4.1 Sich in der Schrift finden: *Die Widmung* ... 121
2.4.2 Auflösung des Ich: Inhumanismus ... 129

2.5 Die Kommunikationssituation: Schreiben und Öffentlichkeit ... 137
2.5.1 Nostalgische Grundpositionen ... 140
2.5.2 Vertextete Personen – feste Erzähler ... 142

2.6 Zwischenergebnis und Perspektiven ... 148

3. Oralität ... 152

3.1 Oralität und Literatur ... 156

3.2 Strauß, Bernhard und die Stimmen ... 161

3.3 Strauß und die Einheit der Stimme ... 166
3.3.1 Gerede und Gespräch ... 166
Exkurs: Fühlungnahme und Dichtertum. Zum »Anschwellenden Bocksgesang« ... 173
3.3.2 Telekommunikation und Stimmen ... 181
3.3.3 Das Refugium der Stimme ... 188
3.3.4 Der Text als Stimme? ... 194

3.4 Bernhard und die subversive Kraft der Stimme ... 196
3.4.1 Die monologische Grundsituation ... 196
3.4.2 Lebensweltlicher Fokus statt absoluter Kunst ... 198
3.4.3 Auflösung von Schriftkonventionen ... 205
3.4.4 Oralität als Supplement ... 211

4. Hypertext ... 217

4.1 Strauß als Programmierer ... 218

4.2 Das Megagedächtnis als Weltmaschine ... 222

4.3 Vom Computer zum Hypertext ... 228
4.3.1 Der Computer ... 228
4.3.2 Hypertext ... 233
4.3.3 Linearität, zweiter Teil ... 235
4.3.4 Ordnung im Hypertext ... 238

4.4. Hypertext-Strategien in der Literatur 243
4.4.1 Der Bezug zu Postmoderne und Posthistoire 243
4.4.2 Eine echte Hypertext-Simulation: *Beginnlosigkeit* 246
4.4.3 Hypertext-Mechanismen in der Literatur 254

5. Die Simulation von Schrift 260

Summary 267

Literaturverzeichnis 269
Quellen 269
Sekundärliteratur 271