

# Inhalt

Vorwort . . . . .	9
-------------------	---

## Teil 1:

### Theorie der Literatur im elektronischen Raum

Zeitgemäße und unzeitgemäße Gegenstandstheorien . . . . .	15
Schärfen und Unschärfen der Begrifflichkeiten . . . . .	20
Literatur oder Sprachkunst? . . . . .	24
Der theoretische Blick	
auf den elektronischen Raum – Positionsbestimmungen . . . . .	27
Vernetzungstheorien . . . . .	32
Literaturtheorien und Vernetzung . . . . .	40
Merkmale des Mediums . . . . .	44
Dokumentenvernetzung:	
Zugriff auf entfernte Informationen . . . . .	48
Vernetzte Kommunikation . . . . .	55
Projektformen im elektronischen Raum . . . . .	60

## Teil 2:

### Vorläufer der Literatur im elektronischen Raum: Kleine Geschichte künstlerischer Konzepte

Konzepte der kollektiven Produktion und Interaktivität –	
Ausbruch aus dem Autoren-/Künstler-Modell . . . . .	68
Theorie der Interaktivität . . . . .	68
Kollektive Kreativität . . . . .	78
Interaktion in der Literatur . . . . .	82
Telematische Sprachkunst . . . . .	87
Die medialen Grenzen der kollektiven Kreativität . . . . .	89
Konzepte der Intermedialität und Intersemiozität –	
Ausbruch aus dem Text . . . . .	92
Theorie der Intermedialität . . . . .	93
Intermedialität und Intersemiozität in Kunst und Literatur . . . . .	99
Synästhesie als ethisches Konzept . . . . .	104
Kunst als Prozess – Ausbruch aus dem Werk . . . . .	111
Zufall und Prozess . . . . .	112

Aleatorik zwischen Zufall und Spiel. . . . .	117
<i>Exkurs:</i>	
<i>Von den mechanischen Apparaten zum Computer</i> . . . . .	120
Von der Aleatorik zur Softwarekunst . . . . .	127
Literaturtheorie und Prozess. . . . .	132

### Teil 3:

#### Das Andere der Literatur im elektronischen Raum

Das Internet zwischen Freiheit und Normierung . . . . .	143
Historische Entwicklung der Literatur im elektronischen Raum . . . . .	147
Typologie der Literatur im elektronischen Raum . . . . .	155
Produktionsästhetik (Vernetzung):	
Konzepte der kollektiven Produktion . . . . .	160
Partizipation: Offene Beteiligung nach den Regeln der Buchkultur . . . . .	161
Interkulturelle Projektnetze . . . . .	162
Archivprojekte . . . . .	165
Literarische Mitschreibeprojekte . . . . .	168
Programme partizipativer Projekte . . . . .	171
Kollaboration: Chaos als Herausforderung . . . . .	172
Softwarebasierte Kollaboration . . . . .	176
Programme der Kollaboration . . . . .	181
<i>Exkurs:</i>	
<i>Softwarebasierte Kollaboration und Darstellungsästhetik</i> . . .	184
Dialog: Das Gruppengespräch als ästhetisches Phänomen	189
Programme des Dialogs . . . . .	193
Infrastrukturbildung:	
Zwischen Selbstorganisation und Selbstmarketing . . . . .	197
Support- und Kommunikationsplattformen . . . . .	198
Das Problem der Vermarktung . . . . .	202
Kollektive Produktion als kulturelles Phänomen . . . . .	205
Darstellungsästhetik (Epistemologie): Konzepte von	
Intertextualität, Intersemiozität und Transformation . . . .	208
Intertextualität:	
Textvernetzung als Informationsverarbeitung . . . . .	209
Hyperlinkbasierte Intertextualität . . . . .	209

Von der vernetzten Textgenerierung	
zu den alternativen Browsern .....	212
Programme der Intertextualität .....	216
Intersemiozität und Intermedialität:	
Funktionsveränderungen der Codes .....	219
Dynamischer Text .....	220
Synästhetische Sprachkunst .....	221
Intersemiozität – Intermedialität – Transmedialität .....	230
Programme für medienspezifische Darstellungsformen ..	235
Medienästhetik (Ontologie):	
Konzepte der Medienstruktur-Nutzung .....	239
Aktionen und Fakes: Das Netz als politischer Raum .....	239
Kunst oder Literatur? .....	249
Codework:	
Medienspezifische Eigenschaften als Ausdrucksmittel ...	250
Autopoiesis: Die Selbstorganisation der Maschinen .....	256
Programme der Medienästhetik .....	259
Der elektronische Raum als kulturelles Phänomen: Ausblick	
Vergleichende Sprachkunstwissenschaft .....	267
Maßgaben für kulturelle Programme: Oszillation .....	270
Medienästhetik (Ontologie) .....	270
Soziale Vernetzung .....	272
Generierungs- und Darstellungsformen (Epistemologie)	273
Bibliographie & Linkographie .....	276
Literatur .....	276
Projekte .....	288