Literatur auf dem Rechner

Thomas Kamphusmann

Literatur auf dem Rechner

Verlag J. B. Metzler
Stuttgart · Weimar

Die Deutsche Bibliothek - CIP-Einheitsaufnahme

Kamphusmann, Thomas:

Literatur auf dem Rechner : Thomas Kamphusmann

- Stuttgart ; Weimar : Metzler, 2002

(M-&-P-Schriftenreihe für Wissenschaft und Forschung)

ISBN 978-3-476-45290-0

ISBN 978-3-476-02837-2 (eBook)

DOI 10.1007/978-3-476-02837-2

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

M & P Schriftenreihe für Wissenschaft und Forschung

© 2002 Springer-Verlag GmbH Deutschland

Ursprünglich erschienen bei J.B.Metzlersche Verlagsbuchhandlung
und earl Ernst Poeschel Verlag GmbH in Stuttgart 2002

„prefer a feast of friends
to the giant family“
Jim Morrison

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	9
2	Funktionen	13
2.1	„Speichern“	13
2.1.1	... von ‚Texten‘ oder ‚Literatur‘?	14
2.1.2	Exkurs: Computeralphabete und –kodierungen	18
2.1.3	Vernetzung gedruckter Texte	24
2.1.4	Elektronische Vernetzung	26
2.1.5	Archive	29
2.1.6	Zeiten	33
2.2	„Übertragen“	36
2.2.1	Kanalisierte Bücher	41
2.2.2	Literarische Elektronen	50
2.2.3	Exkurs: Int 1	51
2.2.4	Kanal oder Netz?	57
2.3	„Prozessieren“	62
2.3.1	Arbeit am Text	63
2.3.2	Arbeit im Text	70
2.3.3	Exkurs: Algorithmen und Datenstrukturen	74
2.4	Zeiten, Orte (und ihre Unverschwindbarkeit)	83
3	Formen	87
3.1	Buch en miniature	91
3.1.1	Online–Angebot: <i>Projekt Gutenberg</i>	92
3.1.2	Offline–Angebote	96
3.1.3	Online–Angebote II	101
3.2	Wucherungen	111
3.2.1	Hypertexte	112
3.2.2	Intertextualität	123
3.2.3	Kooperatives Schreiben	125

3.2.4	Animationen	134
3.3	Textmaschinen	138
3.3.1	Textadventures	141
3.3.2	Chatterbots	151
3.3.3	Erzählmaschinen	165
4	Theorien	171
4.1	Strukturen	172
4.1.1	Textuell...	172
4.1.2	Exkurs: Tools zur Visualisierung von Hypertexten	180
4.1.3	Visuell...	182
4.2	Interaktionen	191
4.3	Automaten	213
4.3.1	Sekundäre Quellen und nichtexistente Senken	219
4.4	Modelle	221
5	Koda: Diskurs elektronischer Literatur?	227
6	Anhänge	233
6.1	Glossar	233
6.2	Protokoll der Protokolle	240
6.2.1	nntp	240
6.2.2	smtp	241
6.2.3	http	241
6.3	Der Anfang von <i>Advent</i>	242
6.4	Textgenerierung von TG/2	245
6.5	Beipackzettel der Stempel AG	247