

2836-6467

SASKIA REITHER
Computerpoesie
Studien zur Modifikation poetischer Texte
durch den Computer

[transcript]

Inhalt

Dank

9

Einleitung

11

SCHRIFTWECHSEL

I. Schrift zwischen Buch und Computer

21

1. Schriftkrisen – medientheoretische Positionen

21

2. Als die Buchstaben laufen lernten

37

II. Poesie – Gedicht – Lyrik

53

1. Gattungsgeschichtliche Aspekte

53

2. Das Gedicht als Experiment

63

3. Poesie und neue Medien

71

COMPUTERPOESIE

I. Dispositive

83

1. Holographie: Holopoesie

85

2. VR-System: virtuelle Poesie

90

3. Video: Videopoesie

92

4. Computerbildschirm

95

Animierte Multimediapoesie 95 | Generierte Poesie –
Poesiemaschinen 108 | Hypertextpoesie 111

II. Historischer Kontext: Anfänge und Vorläufer

118

1. Chronologischer Abriss

119

2. Gruppen, Zentren, Schulen

131

Stuttgarter Gruppe/Schule 131 | Noigandres und PO.EX 142

OuLiPo 148 | A.L.A.M.O. und L.A.I.R.E. 156

III. Zeiterfahrung poetischer Wahrnehmung

163

1. Sichtbar/unsichtbar: die Eigenbewegung der Texte

165

2. Interaktive Transformationen

173

3. Hybridität von Bild und Schrift

185

MODIFIKATIONEN

I. Codierungen

201

1. Visuelle Poesie: WORTschrift oder SchriftBILD?

203

2. Maschinenschrift

209

Flusser 209 | Kittler 216

3. Multimediale Codierungen in der Computerpoesie

220

II. Lesarten und Modalitäten der Computerpoesie

230

1. Lesarten der Computerpoesie

230

Der lesende Körper 230 | Prozessuales Lesen 240

2. Modalitäten der Computerpoesie

242

Immateriale Materialität 242 | Text-Spaltungen 248

»Poiesis« 254

ANHANG

Interviews

263

Jean-Pierre Balpe

263

Philippe Bootz

270

Register der ausgewählten Computergedichte

278

Literatur

280