

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