

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

»Poesis« 254

ANHANG

Interviews

263

Jean-Pierre Balpe

263

Philippe Bootz

270

Register der ausgewählten Computergedichte

278

Literatur

280

Die alphanumerischen und ikonischen Botschaften beginnen, sich von materiellen Unterlagen, insbesondere vom Papier, loszulösen und ins elektromagnetische Feld hinüberzuwechseln. Sie fliegen ab, und sie werden beflügelt. Das wird für die künftige Kultur weitreichende Folgen haben.

(Vilém Flusser)