

Stephan Karsch

## maquina poetica: Gedichte aus dem Automaten

2003

<https://doi.org/10.25969/mediarep/17586>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Karsch, Stephan: maquina poetica: Gedichte aus dem Automaten. In: *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 27, Jg. 5 (2003), Nr. 1, S. 1–5. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/17586>.

### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

### Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Share Alike 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

# maquina poetica: Gedichte aus dem Automaten

Von Stephan Karsch

Nr. 27 – 2003

## Abstract

Mit der *maquina poetica* entstand im Zuge meines Examens an der Fachhochschule für Gestaltung Schwäbisch Hall ([www.fhsh.de](http://www.fhsh.de)) ein digitaler Poesieautomat für das Internet, zu finden unter [www.maquina-poetica.net](http://www.maquina-poetica.net). Eine Herausforderung dieser Arbeit ist der Versuch, den Bildschirm als Leseumgebung für digitalen Text zu behaupten. Dabei sollen dem Besucher/Leser der *maquina poetica* verschiedene Spielarten digitaler Lyrik nähergebracht werden. Zentral für das Gesamtprojekt war dabei der Gedanke des Spiels. Spiele mit Poesie sollen unterhalten und anregen mit Sprache kreativ umzugehen, zu kombinieren, zu erfinden, und vielleicht auch die sprachlichen Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern. Allen Gedichtvarianten der *maquina poetica* ist gemeinsam, dass sie zumindest zu ihrer Generierung eine digitale Umgebung benötigen.

Dass das textuelle Zeichen im Mittelpunkt steht, ist eine weitere Gemeinsamkeit der einzelnen Bereiche des Poesieautomaten. Dies schließt nicht den Einsatz multimedialer Techniken wie Animation oder Bild aus, doch sollen Text und durch Text erzeugter Sinn im Mittelpunkt stehen. Die erwähnten Spielarten unterscheiden sich in dem variierenden Grad an Mitwirkungsmöglichkeiten, die dem Leser geboten werden. Diese reichen von der reinen Rezeption eines kombinatorischen Gedichtes über das selbstständige Schreiben eines Gedichtes/Textes und Nutzung der Maschine als Textschreibprogramm. Vornehmliches Anliegen mit diesem Projekt war es nicht, mit der *maquina poetica* ein möglichst innovatives, experimentelles Projekt innerhalb der digitalen Literatur zu entwickeln. Mir geht es vielmehr darum, ausgehend von den Regeln der kombinatorischen Dichtung in Verbindung mit dem rezeptionsästhetischen Ansatz der Printliteratur verschiedene Spielarten digitaler Literatur zu schaffen, die den Besucher Lesexperimente durchlaufen lassen und die Aktivität des Lesers beim Lesen und Mitschreiben möglichst intensivieren. Die einzelnen Bereiche werden im folgenden detaillierter vorgestellt.

## 1. KOMBINATORISCHE POESIE

Klickt der Besucher auf die oberste Schaltfläche der Navigationsleiste, aktiviert er den Entwurf eines kombinatorischen Gedichts und der dazugehörigen Animation. Insgesamt existieren acht verschiedene Animationen, die durch eine Zufallsoperation ausgewählt werden. Bei den Gedichten handelt es sich um sogenannte kombinatorische Gedichte. Es ist sinnvoll, kurz die Kette zu betrachten, deren Glieder an dem Prozess der Entstehung der kombinatorischen Gedichte beteiligt sind:

Der Dichter legt die syntaktische Struktur sowie die semantische Auswahl, also die Begriffe, auf die durch Zufallsauswahl zurückgegriffen werden soll, fest. In einem zweiten Schritt werden die Anweisungen und Forderungen des Dichters von einem Programmierer umgesetzt. Es ist wichtig festzuhalten, dass der Dichter über das Wortmaterial entscheidet, aber auf keinen Fall alle Kombinationsmöglichkeiten überblicken kann. Somit werden selbst für den Autoren/Dichter einige Resultate bzw. neue Mischungen überraschend sein.

Der dritte Arbeitsschritt wird vom Programm bzw. dem Zufallsgenerator geleistet. Je nachdem, wie die Verknüpfungen gewählt und wie der Zufallsgenerator eingestellt ist, wird ein entsprechendes Gedicht auf dem Bildschirm erscheinen. Dieses Gedicht wird nun weniger nach sinngemäßen bzw. poetischen, als vielmehr nach mathematischen Regeln "formuliert". Dem Geschriebenen Sinn zu geben, dafür wird in einem vierten Schritt der Leser benötigt, der bereit ist, beim Leseakt den vorgegebenen Text mit Hilfe seiner Lese- und Lebenserfahrung mit Sinn zu füllen und Verknüpfungen herzustellen.

Zur Generierung dieser Zufallsgedichte werden die digitalen Medien benötigt, zur Rezeption sind diese nicht mehr notwendig. Das Ergebnis könnte auch in einem Buch erscheinen.

## 2. KREATIV

Im Kreativbereich erhält der Besucher verschiedene Werkzeuge, um selbst Texte zu bearbeiten, zu ergänzen oder zu erweitern. Genauer betrachtet bieten sich dem Anwender zwei Möglichkeiten:

a. Die *maquina* entwirft zur Anregung des Lesers einen beliebigen Teil eines Zufallsgedichtes, das auf einer auf dem Bildschirm vorbereiteten Arbeitsfläche erscheint. Der Besucher hat nun die Möglichkeit, dieses Gedicht nach seinem Gutdünken zu bearbeiten, zu kürzen oder zu erweitern. Dafür stehen ihm vier Werkzeuge zur Verfügung.

1. Ein *Texteingabefeld*, in das er Worte eingeben und mit Hilfe der Maus per Drag und Drop auf die Arbeitsfläche ziehen kann.

2. Ein *Zufallswortfeld*. Drückt der Besucher auf die dazugehörige Schaltfläche, erscheint in einem dafür vorbereiteten markierten Feld ein von der Maschine zufällig ausgewähltes Wort. Es wird dem Wortpool der kombinatorischen Dichtung entnommen. Wird es vom Anwender erwünscht, kann es per Drag/Drop auf die Arbeitsfläche gezogen werden. Erscheint es unpassend, kann ein weiteres Mal auf den Button gedrückt werden, der alte Begriff verschwindet und an seiner Stelle erscheint ein neues Wort, das je nach Wunsch verwendet werden kann. Insgesamt können 30 Begriffe aufgerufen werden.

3. Ein *Papierkorb*. Findet der Besucher einen Begriff unpassend, kann er per Drag/Drop auf einer speziell gekennzeichneten Fläche abgelegt und damit gelöscht werden.

4. Die Möglichkeit, "magnetische" *Linien* zu aktivieren/deaktivieren. Nach der Aktivierung "schnappen" die Begriffe auf der Höhe einer Linie ein, bei Deaktivierung können die Worte frei auf dem Bildschirm angeordnet werden.

Es ist zusätzlich möglich, die einzelnen Worte, die das von der *maquina* entworfene Gedicht konstituieren, auf dem Bildschirm hin- und herziehen, um Wortanordnungen zu verändern. So ist es jederzeit möglich, das Gedicht komplett zu überarbeiten.

b. Der Poesieautomat ordnet im oberen Teil der speziell eingerichteten Arbeitsfläche in 5 Reihen 20 zufällig ausgewählte Begriffe an. Mit dieser begrenzten Auswahl an Wörtern, die ebenso durch drag/drop auf die Arbeitsfläche gezogen werden können, soll sich der Besucher inspirieren lassen, ein Gedicht/Text zu verfassen. Als zusätzliche Hilfsmittel stehen ihm ein Texteingabefeld, die Linienfunktion sowie ein Papierkorb zur Verfügung. Mit Hilfe des Texteingabefeldes kann der Besucher eigene Ideen und Assoziationen verwirklichen. Der Zufallsgenerator wird in diesem Bereich weggelassen, da die eigene Produktion des Schreibenden im Mittelpunkt stehen soll. Eine Besonderheit liegt in der Wortauswahl. Bei dieser handelt es sich um von den vorhergehenden Lesern eingegebene Begriffe, die auf dem Server abgespeichert und neu geladen worden sind. Hinter diesen kollektiven Stichworten zur Inspiration steht eine namenlose Masse an Lesern als Co-Autoren.

Zur Generierung benötigen diese Gedichte die digitale Umgebung, vor allem um die Vernetzungseigenschaften zu nutzen und von den kollektiven Stichworten zu profitieren. Die Endprodukte könnten allerdings ebenso wie die Zufallsgedichte als Printprodukt erscheinen.

### 3. VISUELL

Klickt der Besucher auf die dritte Schaltfläche der Navigation, fährt von links nach rechts eine willkürlich erscheinende Kombination von Begriffen auf die zentrale Bildfläche. Diese Begriffe sind aus dem Programm der *maquina* durch Zufallsoperationen entnommen worden. Bei mehrmaligem Klicken auf den Button lässt sich feststellen, dass sich die einzelnen Wortkombinationen bezüglich Farbe, Größe, Drehung, Lesbarkeit, Anzahl und Transparenz stark unterscheiden können. Diese Eigenschaften hängen von Zufallsoperationen ab. Es werden jeweils 16 Begriffe ausgewählt, auch deren Positionierung hängt von Zufallswerten ab, einzelne Worte können außerhalb des sichtbaren Bereichs liegen. Somit sind nicht alle Begriffe auf der dafür vorgesehenen Fläche zu lesen, auch deshalb, da je nach Transparenz manche Worte fast nicht mehr sichtbar sind, der Text also unvollständig erscheint. Es handelt sich hier um eine Annäherung an visuelle Poesie - Bedeutung erhält der Text in besonderem Maße über seine graphische bzw. gestalterische Präsentation. Der Leser kann hier nicht in den Text eingreifen oder ihn verändern. Dafür erhält er - im Gegensatz zum nachfolgenden Schwarmgedicht - die Zeit, die statisch auf dem Bildschirm liegenden Begriffe zu lesen, Kombinationen und Assoziationen herzustellen. Die Ambiguität unvollständig lesbarer Begriffe soll eine verstärkte Aktivität des Lesers provozieren bei dem Versuch, dem Text Sinn zu geben.

### 4. SCHWARMGEDICHTE - SCHWÄRMEREI

Unter der Rubrik Schwarm werden insgesamt vier animierte Wortgedichtarten zur Lektüre angeboten. Gemeinsam ist allen Begriffen, dass sie ständig ihre Position im Verhältnis zueinander, und damit auch ihren Kontext, ändern. Es können absolute Nonsense-Texte entstehen, die, in linearer Form angeordnet, keinerlei Interesse bei den Lesern hervorrufen würden - aufgrund syntaktischer wie semantischer Unstimmigkeiten. Werden diese Begriffe mit kinetischer Energie versehen, verändern sie permanent ihre Positionen untereinander und ermöglichen andere Lesarten. Aufgrund der Animierung der Begriffe erwartet der Leser nicht mehr die strenge Einhaltung grammatikalischer Regeln, sondern füllt die "leeren" Stellen in seinem Sinne auf.

Die Dynamik der Gedichte infolge ihrer Bewegung soll den Leser anregen, immer wieder neue Sinnstiftungsversuche zu unternehmen. Die Flüchtigkeit dieser Gedichte kann sowohl den spielerischen Aspekt beim Lesen unterstützen als auch nach einiger Zeit zu Frustration und Ermüdungserscheinungen führen. Die Dynamik der Gedichte führt weiterhin dazu, dass der Leser kreativ individuelle Strategien

entwickeln muss, um sich mit dieser Art von Gedichten auseinandersetzen zu können, z.B. Veränderung des Lesetempos, überspringendes Lesen. Sofern sich der Leser mit dieser Art Gedicht beschäftigt, wird er ein sehr hohes Maß an Aufmerksamkeit und Konzentration darauf verwenden müssen, was zum Eintauchen in den Text bzw. Leseprozess führen kann. Der Leseakt ist geprägt von der Vergänglichkeit der Gedichte. Der Sinn, der beim Lesen kurzfristig den Wortkombinationen auf dem Bildschirm gegeben wird, verflüchtigt sich so schnell wie er gekommen war - und geht unwiederbringlich verloren, es sei denn der Rezipient verfügt über ein ausgeprägt gutes Gedächtnis. Dies steht ganz im Gegensatz zur Printliteratur, die eine wiederholte Lektüre ermöglicht.

Folgende Varianten von Schwarmgedichten bietet die *maquina poetica*.

a. Die Besucher können eigene Begriffe und Texte eingeben, die sich nach Mausklick auf eine Schaltfläche in Bewegung setzen, ihre Position zueinander verändern und aus dem vorhandenen Wortmaterial beim Lesen eventuell einen neuen Sinnzusammenhang konstituieren.

b. Wachstumsgedicht: Nach dem ersten Begriff erscheinen in kurzen Abständen weitere Worte auf dem Bildschirm, bis sich insgesamt 31 Begriffe angesammelt haben. Ab einer bestimmten Anzahl an Begriffen wird der Leser feststellen, dass es nicht mehr möglich ist, zwischen allen Worten Verbindungen herzustellen bzw. alle wahrzunehmen. Einzelne Begriffe können gelesen und miteinander in Verbindung gebracht werden, jedoch nicht ihre Gesamtheit. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Leser (frustriert?) die detaillierte Lektüre einstellt, ist relativ groß; er wird seinen Fokus voraussichtlich auf das visuelle Bewegungsspiel richten und versuchen, dieses durch Mausbewegungen zu beeinflussen. Es findet in diesem Bereich eine Wahrnehmungsverschiebung vom Text zum Bild statt.

c. Vier animierte Begriffe erscheinen nacheinander im fünf Sekundentakt auf dem Bildschirm. Abwechselnd wird nach Erscheinen aller vier Begriffe zyklisch einer nach dem anderen ausgetauscht, so dass ständig neue Begriffe auf dem Bildschirm erscheinen. Die Wortauswahl findet über einen Zufallsgenerator statt, der aus dem von früheren Besuchern eingegebenen Wortpool schöpft. Der Leser ist gezwungen, dem von der Maschine vorgegebenen Lesetempo zu folgen.

d. Diese Variante ist ähnlich aufgebaut wie die vorhergehende, nur kann der Leser das Lesetempo hier selbst bestimmen. Die Begriffe können nur dann ausgetauscht werden, wenn der Leser selbst aktiv wird und mit der Maus die animierten Begriffe berührt. Der individuelle Leser entscheidet somit über sein Lesetempo. Bleibt der Leser länger auf einem Wortfeld, werden während dieser Zeit ständig neue Begriffe eingeblendet. Der Rezipient erhält hier nicht die Freiheit, selbst zu entscheiden, welcher Begriff auf dem Bildschirm erscheinen soll, aber er kann durch Ausschlussverfahren den Begriff festlegen, welcher ersetzt werden soll: Berührt er diesen, wird er ersetzt.

Die Schwarmgedichte sind bezüglich Produktion und Rezeption unbedingt auf das digitale Medium angewiesen.

## 5. WEITERES

- a. Wird der Poesieautomat aktiviert, wird jeweils eines von 13 Hintergrundfotos per Zufallsoperation ausgewählt.
- b. Oberhalb des Fotos befindet sich eine Grafik, die ebenfalls per Zufallsoperation gestaltet wurde. Bei jedem Neustart oder ‚Aktualisierung‘ im Browser werden diese Linien der Grafik neu angeordnet.
- c. Sämtliche Gedichtarten können in Form einer E-Card per Email verschickt werden. Insgesamt bleiben alle Gedichte für ca. vier Wochen auf dem Server abgespeichert. Anschließend werden Sie gelöscht und können in keiner Weise wiederhergestellt werden.
- d. Es soll noch eine Version in Englisch und Spanisch erarbeitet werden.
- e. Derzeit bin ich u.a. mit der Erstellung einer CD *maquina-poetica* beschäftigt. Anstatt dem Verschicken per Email soll hier eine Druck-Funktion aktiviert werden. Erweitert werden soll die *maquina-poetica* durch eine Zeichenfunktion.