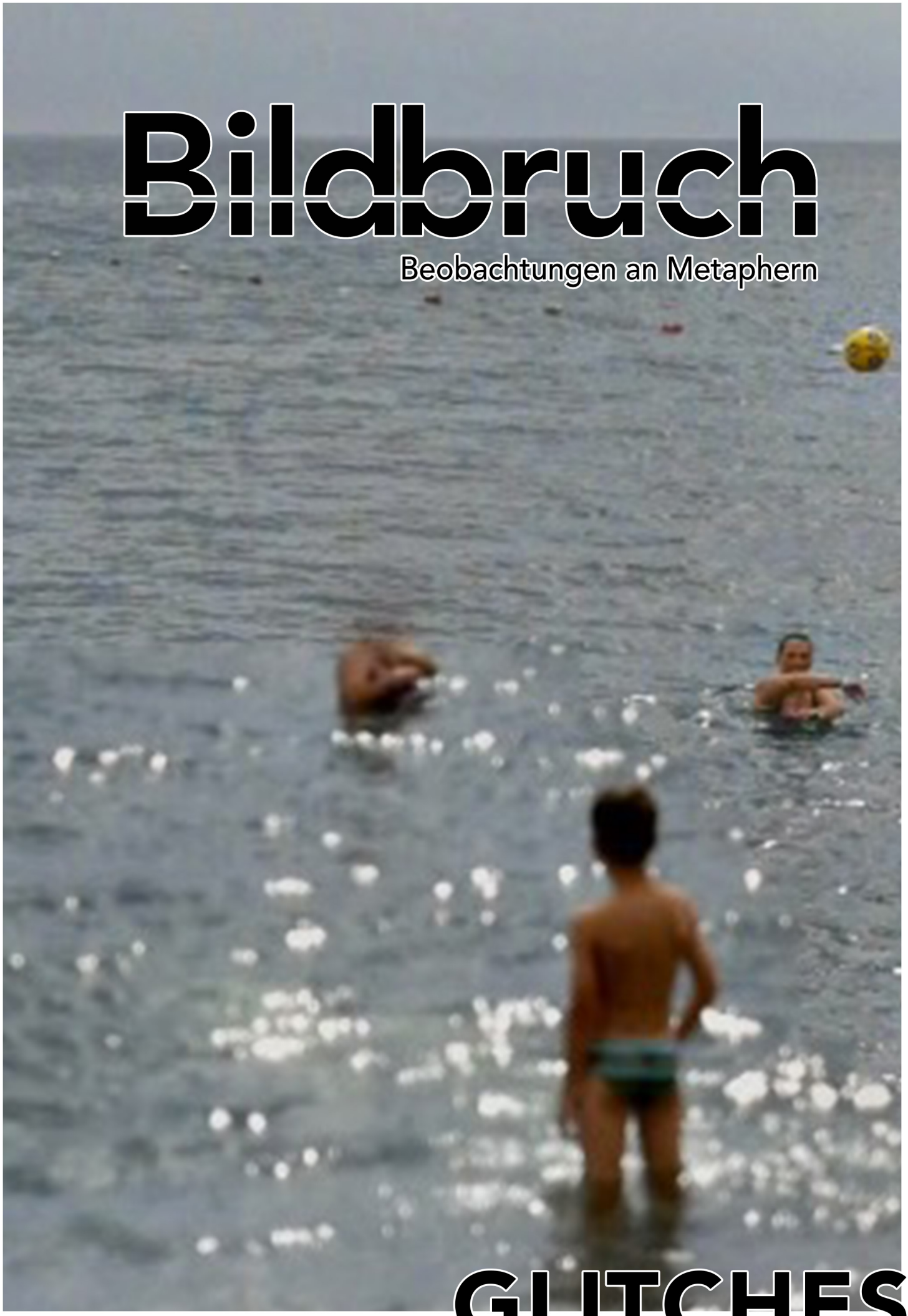
ISSN: 2702–0150 Ausgabe 5 Frühjahr 2023

Bildbruch

Beobachtungen an Metaphern



GLITCHES

Bildbruch – Beobachtungen an Metaphern

Herausgegeben von Sina Dell'Anno und Simon Godart

Glitches

Ausgabe 5 Frühjahr 2023

Herausgegeben von Janneke Meissner, Philipp Ohnesorge, Eckhard Schumacher und Jodok Trösch

Redaktion: Gesa Blume, Sina Dell'Anno, Nicolas Fink, Simon Godart, Emmanuel Heman, Tobias Klein, Sophie Storch, Anna Sutter

Satz und Gestaltung: Tobias Klein

Cover: Collecting Loss

Berlin und Basel
ISSN: 2702-0150

Die Beiträge von Viktor Fritzenkötter, Philipp Ohnesorge, Tanja Prokić, Eckhard Schumacher und Andrea Schütte sind im Zusammenhang eines Germanistentag-Panels des Forschungsprojekts „Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung" entstanden, gefördert durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) – Projektnummer 426792415.

Inhalt

Vorwort
Janneke Meissner, Philipp Ohnesorge, Eckhard Schumacher und Jodok Trösch 3

Collecting Loss – 1 5

Glitches – Verfahren der Ambiguitätsproduktion in der Gegenwartsliteratur
Philipp Ohnesorge und Eckhard Schumacher 8

Geht da noch was? Zum Potenzial von Glitch als Schreibverfahren
Peter Krapp 17

MateRealität als Verfahren. Zum Vergleich von Glitch-Strukturen in Literatur, Hörspiel und Malerei
Matthias C. Hänselmann 27

Collecting Loss – 2 44

Vom *dip* zum *glitch*? Serendipität und Glitch als Denkfiguren ästhetischer Unplanbarkeit (Walpole, Kafka, Setz)
Reinhard Möller 47

Glitches in translation. Zur Poetik der maschinellen Übersetzung
Jodok Trösch 61

Ein Text glit(s)cht aus. Zustände des Uneindeutigen, Amorphen und wie sie sich erzählen
Viktor Fritzenkötter 81

Collecting Loss – 3 92

Glitches in der Gegenwartsliteratur. Zur Funktion und Bedeutung eines literarischen Phänomens
Andrea Schütte 95

„Zu viel Dissonanz". Der Glitch zwischen Gefühlsstruktur und Sozialfigur
Tanja Prokić 107

Vice Ciiiiity. Perspektiven auf den Glitch in *Miami Punk* (Guse) und *Flexen in Miami* (Groß)
Ronald Röttel 119

Ausbruch aus der Simulation. Glitches als Materialitätserzeuger in Rudi Nuss' *Die Realität kommt* (2022)
Janneke Meissner 135

Scheitern als Chance, Glitch als Widerstand. Formen der Nichterfüllung in der zeitgenössischen Queer Theory
Nora Weinelt 150

Collecting Loss – About 167

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Vorwort

Janneke Meissner, Philipp Ohnesorge, Eckhard Schumacher und Jodok Trösch

Als Glitch (Panne, Störimpuls) wird eine vorübergehende und oft nur schwer zu fassende Störung in einem System bezeichnet, die dieses zwar nicht in seinem Ablauf gefährdet, aber unvorhersehbare und nicht auf Anhieb erklärbare Effekte mit sich bringt. Ursprünglich ein rein technischer Begriff, hat sich das Konzept ‚Glitch' seit einigen Jahren in der kunst- und medientheoretischen Terminologie etabliert, wo es gegenwärtig verschiedene kulturelle und ästhetische Konnotationen mit sich bringt. In der kreativen Auseinandersetzung mit elektronischen Systemen haben sich etwa seit den 1980er-Jahren zunehmend kulturelle Praktiken entwickelt, die Glitches mit künstlerischer Absicht sammeln oder gar gezielt provozieren. Glitches haben dabei in der elektronischen Musik, in den visuellen Künsten und auch in Computerspielen an Relevanz und Aufmerksamkeit gewonnen. Dadurch, dass Glitches Störmomente verursachen, kommt ihnen die Eigenschaft zu, die Machart oder die Funktionsweise ihres Mediums anschaulich aufzudecken.

In der im Deutschen gebräuchlichen Deklination von Glitch versteckt sich selbst ein Glitch, insofern im aktuellen Sprachgebrauch das deutschsprachige Paradigma im Singular (der Glitch, des Glitches) mit dem englischsprachigen Paradigma im Plural (die Glitches, der Glitche etc.) kollidiert. Statt die Deklination beim Redigieren der Beiträge in ein überkorrektes „die Glitche, der Glitche, den Glitchen, die Glitche" zu pressen, konstatieren wir: Der Glitch ist als Wort zur Hälfte im deutschen Sprachraum angekommen, ist kein vollständiger Fremdkörper mehr, aber auch noch nicht vollständig eingedeutscht. Dieselbe Konstellation zeigt sich denn auch in der Verwendung des Begriffes selbst: Der Glitch ist längst Bestandteil der Alltagssprache digital sozialisierter Menschen und wird von Autor:innen wie Clemens J. Setz, Raphaela Edelbauer, Juan S. Guse, Joshua Groß oder Rudi Nuss eingesetzt, um die eigenen Werke zu charakterisieren. In den deutschsprachigen Literaturwissenschaften ist der Glitch bislang jedoch – mit Ausnahme weniger Aufsätze – als Theoriebegriff noch nicht etabliert.

Bei der vorliegenden Ausgabe von *Bildbruch* handelt es sich um die erste literaturwissenschaftliche Publikation in deutscher Sprache, die ganz dem Glitch gewidmet ist. Sie wirft die Frage auf, welche Rolle der Glitch auf dem Feld der Literatur spielen kann und inwiefern sich das Konzept in Fragestellungen der Literaturwissenschaft einsetzen lässt. Gefragt wird also nach Formen der Poetisierung des Glitches auf der Ebene des Texts sowie nach dem theoretischen Potenzial dieser literarischen Glitches.

Die Ausgabe ist das Resultat einer Kollaboration von zwei unabhängigen Gruppen, die sich in Basel und Mannheim sowie in Greifswald zeitgleich mit der Glitch-Thematik beschäftigten. Am Oberrhein wurde das Interesse am Glitch durch die Konferenz „Glitch – Poetics of error" geweckt, die von Marlene Reich, Arne Sander und

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Dafna Shetreet an der New York University organisiert wurde. Diese hätte zum Höhepunkt der ersten Covid-Welle im Frühjahr 2020 in New York stattfinden sollen und wurde schließlich ein Jahr später als digitale Veranstaltung durchgeführt. Es mag an der Virtualität gelegen haben, dass sich die Veranstalter:innen dieser Veranstaltung trotz spannender Debatten gegen eine Publikation entschieden haben.

Die Möglichkeit, für *Bildbruch* als Gastherausgeber:innen eine thematische Ausgabe zum Glitch zu gestalten, war der Anlass, die Überlegungen zum Glitch wieder aufzugreifen. Die Beiträge von Ronald Röttel, Jodok Trösch und Nora Weinelt in diesem Band gehen ursprünglich auf Vorträge an der New Yorker Tagung zurück, wurden aber für die Publikation thematisch neu gefasst. Die Beiträge von Peter Krapp, Janneke Meissner und Reinhard Möller sind neu dazugekommen.

An der Ostsee gerieten Glitches ebenfalls 2020 in den Blick: Diskussionen zu literarischen Texten von Joshua Groß, Juan S. Guse, Lisa Krusche und Rudi Nuss im Rahmen des DFG-Forschungsprojekts „Schreibweisen der Gegenwart. Zeitreflexion und literarische Verfahren nach der Digitalisierung" und des Forschungskolloquiums Neuere deutsche Literatur an der Universität Greifswald haben wiederholt das Stichwort Glitches auf die Agenda gesetzt. Anknüpfend an diese Vorarbeiten – und einen in diesem Zusammenhang entstandenen Aufsatz von Philipp Ohnesorge zur spukhaften Qualität der Glitches in Guses *Miami Punk* – sollte auf dem Germanistentag 2022 in Paderborn der Austausch über den Greifswalder Kontext hinaus gesucht werden. Das ist auch insofern gelungen, als das Panel „Glitches – Verfahren der Ambiguitätsproduktion in der Gegenwartsliteratur" erfreulicherweise zur Zusammenarbeit mit *Bildbruch* geführt hat. So haben neben der Einleitung von Philipp Ohnesorge und Eckhard Schumacher auch die Vorträge von Viktor Fritzenkötter, Tanja Prokić und Andrea Schütte als weiter ausgearbeitete Beiträge ihren Weg in diese Ausgabe gefunden.

Der Begriff des Glitches zeichnet sich dadurch aus, dass er immer wieder in produktiver Weise auf neue Felder übertragen wurde, von elektronischen Schaltungen und frühen Computern auf bestimmte Software-Fehler, auf die visuelle Kunst, die Musik, aber auch auf gesellschaftliche Systeme. Je nachdem, welcher Punkt in dieser komplexen Begriffsgeschichte zum Ausgang genommen wird, finden in der Begriffsarbeit zum Glitch unterschiedliche Akzentsetzungen statt. Aufgrund dieser begrifflichen Pluralität schien es uns nicht angemessen, eine über die eingangs formulierte Bestimmung des Glitches hinausgehende Definition für alle Beiträger:innen verpflichtend festzulegen. Stattdessen waren sie aufgefordert, ihre jeweilige Begriffsverwendung in den Aufsätzen explizit darzulegen und zu reflektieren.

Basel, Mannheim und Greifswald, im Frühjahr 2023

Die Herausgeber:innen

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150







hey, can you see this what I see and my family at the sea

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150







some private time and you see what your future plans are

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150







when I arrived you looked different but nice

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Glitches – Verfahren der Ambiguitätsproduktion in der Gegenwartsliteratur

Philipp Ohnesorge und Eckhard Schumacher

„Ich ahnte überall Glitches", beginnt Joshua Groß' Roman *Flexen in Miami*,[1] bei Lisa Krusche ist in einer Erzählung von einem „glitschigen Gefühl" die Rede,[2] in Rudi Nuss' Roman *Die Realität kommt* stellt sich ein „glitchy Flimmern"[3] ein und in Philipp Schönthalers *Der Weg aller Wellen* erfährt man in einem Kapitel mit dem Titel „Glitch", dass Glitches „per Definition rätselhaft" bleiben.[4] Zeichnet sich hier der „*glitch turn* der deutschsprachigen Literatur" ab, von dem Juan S. Guse spricht?[5] Oder das, was Clemens J. Setz die „Poesie der Glitches" nennt?[6] Glitches sind jedenfalls in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur seit einigen Jahren merkwürdig präsent, in literarischen Texten wie im Diskurs über diese Texte.[7]

In anderen Zusammenhängen stehen Glitches schon etwas länger auf der Agenda. Dass das Konzept dabei weiterhin attraktiv bleibt, führt das Projekt *Glitch Art Is Dead* vor Augen, dem es in einer Reihe von prominent besetzten Festivals, zuletzt im Herbst 2022 in den USA, immer wieder erneut gelungen ist, den eigenen Titel zu widerlegen.[8] Zu den Gästen gehörte u.a. Michael Betancourt, der schon länger in Sachen Glitches aktiv ist und 2017 die Studie *Glitch Art in Theory and Practice* veröffentlicht hat,[9] eines von mehreren Büchern, die sich in den letzten Jahren ausführlich Glitches gewidmet haben – wie Carolyn L. Kanes *High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure*[10] oder Legacy Russells *Glitch Feminism*.[11] Im Kontext von Medienkunst, Designtheorie und Medienwissenschaften zirkuliert das Stichwort auch schon einige Jahre länger. Bereits 2009 widmet sich der Band *Glitch: Designing Imperfection* Grafikdesign und Fotokunst,[12] 2011 erscheinen Rosa Menkmans *The Glitch Moment(um)*, Peter Krapps *Noise Channels. Glitch and Error in Digital Culture* sowie der ebenso einschlägige Sammelband *Error. Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*.[13] Deutlich wird hier nicht nur, wie eng das Schlagwort ‚Glitch' mit Konzep-

[1] Groß 2020, 7.
[2] Krusche 2020, 2.
[3] Nuss 2022, 102.
[4] Schönthaler 2019, 51.
[5] Blurb von Juan S. Guse auf der Umschlagrückseite von Nuss 2022.
[6] Setz 2016.
[7] Vgl. etwa Ohnesorge 2022.
[8] Vgl. https://efenkay.net/glitch-art-is-dead (11. März 2023).
[9] Betancourt 2017.
[10] Kane 2019.
[11] Russell 2021.
[12] Moradi et al. 2009.
[13] Menkman 2011; Krapp 2011; Nunes 2011.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

ten von ‚Error', ‚Noise' und ‚Failure' verbunden ist,[14] sondern auch, dass Grundlagen dafür wiederum schon einige Jahre zuvor geschaffen wurden.

In *The Aesthetics of Failure* diskutiert Kim Cascone erstmals ausführlicher Glitches in elektronischer Musik und schafft damit einen Ausgangspunkt für die wenig später einsetzenden Einlassungen im Kontext von Designtheorie und Visual Art.[15] In dem 2003 erschienenen Band *Signale der Störung* werden Glitches noch nicht Glitches genannt,[16] er ist in seinen medientheoretischen Einlassungen auf das Konzept der Störung für die aktuelle Diskussion aber ebenso relevant wie die nochmals gut zehn Jahre zuvor publizierten Überlegungen zu Noise und Chaos von N. Katherine Hayles.[17]

Um Literatur geht es in den bislang vorliegenden Glitch-Studien kaum. Auch deshalb aber sind sie als Hintergrund interessant, wenn nun nach Glitches in der Gegenwartsliteratur gefragt wird. Versucht man, gut zwanzig Jahre Glitch-Forschung zu überblicken, zeichnen sich einige Punkte ab, die die Diskussion bis heute prägen und die auch für Anschlüsse an oder eine Übertragung auf das Feld der Literatur relevant erscheinen.

Glitches entstehen zunächst durch zufällige, nicht vorhersehbare technische Fehler, die Schaltkreise oder Programmabläufe stören, ohne sie vollends zu blockieren. Sie führen in der Regel nicht zum Absturz, bleiben meist ein temporäres Problem, das vom jeweiligen System aufgenommen oder vernachlässigt werden kann.[18] In der elektronischen Musik, in Computerspielen, in der ‚postdigitalen' Kunst oder den diversen Formen von ‚Glitch Art' wirken Glitches allerdings nicht als unwillkommene Störungen, sie werden vielmehr als ästhetische Gestaltungsmittel gesucht und genutzt. Ein wichtiger Ausgangspunkt dafür sind jene Irritationen, die dadurch entstehen, dass Glitches zumindest temporär mediale Verfahren, technische Prozesse und ästhetische Konstruktionsprinzipien in den Blick rücken – sie eröffnen, wie Iman Moradi schreibt, „a glimpse into the inner workings and complexities of storage, display and communication technology".[19] In diesem Sinn stören und unterlaufen Glitches den medienhistorisch immer wieder neu aufkommenden Wunsch nach Transparenz und Unmittelbarkeit, nach jener „transparent immediacy",[20] die das Medium und dessen Medialität in der Mediennutzung unsichtbar werden lassen soll.[21] Auch deshalb sehen fast alle Glitch-Theoretiker:innen in Glitches ein kritisches Potenzial, das die Möglichkeit für künstlerische wie politische Interventionen, für Sozial-, Technik- oder Institutionskritik eröffnet.[22]

Dieses kritische Potenzial steht allerdings immer auf der Kippe, ein vorhersehbares, abrufbares Programm zu werden. Betancourt fragt gleich auf der ersten Seite seines Buchs nach dem Punkt, an dem Glitches in eine „trendy Formalist technique"

[14] Zu diesen und weiteren benachbarten „Key Terms" vgl. Kane 2019, 11–22.

[15] Cascone 2000.

[16] Kümmel und Schüttpelz 2003.

[17] Hayles 1990.

[18] Vgl. Menkman 2011, 27; Kane 2019, 15.

[19] Moradi 2009, 8.

[20] Vgl. Menkman 2011, 11, 14 und 27.

[21] Krämer 1998, 74 hat diesen Wunsch schon Ende der 1990er-Jahre im Kontext von medientheoretischen Reflexionen zu Konzepten von Störung über den Vergleich mit einer Fensterscheibe illustriert: „Medien wirken wie Fensterscheiben: Sie werden ihrer Aufgabe um so besser gerecht, je durchsichtiger sie bleiben, je unauffälliger sie unterhalb der Schwelle unserer Aufmerksamkeit verharren. Nur im Rauschen, das aber ist in der Störung oder gar im Zusammenbrechen ihres reibungslosen Dienstes, bringt das Medium selbst sich in Erinnerung."

[22] Vgl. etwa Menkman 2011, 27 und Betancourt 2017, 45–46. Legacy Russell (2020) aktiviert Glitches in diesem Sinne für das, was sie als „Glitch Feminism" entwirft.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

umschlagen,[23] Menkman stellt in ihrem *Glitch Studies Manifesto* fest, dass das, was jetzt noch als irritierender Glitch erscheint, durch die Integration in Software und Plug-Ins schnell zur Mode werden kann,[24] und Kane fragt entsprechend: „how, exactly, do glitch and noise move from a potentially alarming, disturbing state to becoming complicit with consumer desires?"[25]

Wenn Glitches zu abrufbaren Techniken und erwartbaren Mustern werden, geht eben das verloren, was Menkman das „glitch momentum" nennt.[26] Glitches lassen sich nicht gut auf Dauer stellen, sie ‚funktionieren' genau genommen nur als „momentary *tipping point*", der ein Versagen des Systems einleiten, als Störung irritieren, aber eben auch neue Formen und neues Wissen hervorbringen kann. Es geht um einen Moment der Instabilität, der zumindest punktuell zu Kontrollverlust führen kann und gerade so neue Perspektiven eröffnen kann – „throwing the spectator into the void (of meaning)".[27]

Der Effekt kann dann, folgt man Menkman, eine „overwhelming experience of *unforeseen* incomprehension" sein.[28] Etwas abgemildert heißt es in Schönthalers Roman *Der Weg aller Wellen*, als „unvorhersehbare oder unberechenbare elektrische Phänomene" blieben Glitches, da doch eigentlich „alle Schritte berechenbar" seien, „rätselhaft per Definition".[29] Wie hier geht es in der Konfrontation mit Glitches immer wieder auch um Irritationen auf der Ebene des Verstehens, um semantische und epistemologische Störungen, um einen Umgang mit Uneindeutigkeit, Rätselhaftigkeit und Ambiguität, der diese nicht nur als Hindernisse begreift, sondern produktiv zu machen weiß. Auch in dieser Hinsicht lohnt es, die Glitch-Diskussion mit etwas weiter zurückliegenden Konzepten von Störung kurzzuschließen und historisch auch noch etwas weiter auszugreifen.

In der Medientheoriediskussion Ende der 1990er-Jahre ist im Rückgriff auf das Kommunikationsmodell von Claude E. Shannon und Warren Weaver darauf hingewiesen worden, dass die Signalübertragung immer auch mit Störungen verbunden ist.[30] Folgt man Shannon und Weaver, provoziert ‚noise' Unsicherheit – Shannon spricht von „uncertainty due to noise", von „equivocations", Äquivokationen, Ambiguitäten.[31] Da es diesen Überlegungen zufolge „transparent immediacy" so wenig gibt wie „unmediated messages",[32] sind Störungen weder zu vermeiden noch vollständig zu eliminieren. Noise, Unsicherheit und Ambiguität fungieren allerdings, das war eine entscheidende Einsicht von Weaver, nicht nur als ‚störende' Störungen, sondern auch als konstruktive Ergänzungen der Signalübertragung – als Mittel der Aufmerksamkeitssteigerung, zur Optimierung kryptographischer Kommunikation oder auch nur der Datenübertragung in gestörten Kanälen.[33] Heinz von Foersters Formel „order from noise" und Niklas Luhmanns Ansatz, Störungen und Irritationen als konstitu-

[23] Betancourt 2017, 1.
[24] Menkman 2011, 11.
[25] Kane 2019, 19.
[26] Menkman 2011, 31.
[27] Ebd.
[28] Ebd., 30.
[29] Schönthaler 2019, 51.
[30] Vgl. aus verschiedenen Perspektiven dazu Kümmel und Schüttpelz 2003.
[31] Vgl. Shannon und Weaver 1949, 20.
[32] Vgl. dazu Hayles 1990, 55.
[33] Vgl. ebd., sowie Schüttpelz 2001 und Kümmel und Schüttpelz 2003.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

tiv für den Aufbau neuer Ordnungen zu begreifen,[34] führen auf anderen Wegen zu ähnlichen Einsichten, die sich in der Faszination für die Ambiguitätsproduktion von Glitches ebenso abzeichnen wie in der Beobachtung, dass Glitches schnell von Momenten der Irritation in abrufbare Programme umschlagen.

Interessant ist eine derartige Umwertung von Störung, Irritation und Ambiguität auch im Blick auf die Rolle von Ambiguität in der noch etwas längeren Geschichte von Poetik und Literatur. In der antiken Poetik sind Ambiguität bzw. Amphibolie durchaus so etwas wie Glitches: unabsichtlich produzierte Fehler, Störungen, die gegen das Prinzip der Transparenz (*sapheneia* bzw. *perspicuitas*) verstoßen und zumindest kurzzeitig *obscuritas* produzieren.[35] Ist Zweideutigkeit hingegen beabsichtigt, ist sie – bei Aristoteles wie bei Cicero – ein Verstoß, ein *vitium*, ein geächtetes Vergehen, das mit Täuschungsabsicht und moralischer Fragwürdigkeit verbunden wird.[36] Selbst wenn schon die antike Dichtung voll von Ambiguitäten ist, dauert es sehr lange, möglicherweise bis zu Hegels Lesart des Symbols als „wesentlich zweideutig",[37] bis Ambiguität als ästhetisches Mittel anerkannt wird.[38]

Dann allerdings geht es vergleichsweise schnell: Anfang des 20. Jahrhunderts wird Ambiguität zu einem positiv besetzten Leitbegriff von Kunst überhaupt, zu einem bewusst eingesetzten Stilmittel, das mehrere Lesarten und damit erhöhte Komplexität ermöglicht – so 1930 William Empson in *Seven Types of Ambiguity* und 1962 Umberto Eco in *Das offene Kunstwerk*.[39] Auch Eco setzt in seinen Überlegungen an der Kommunikationstheorie von Shannon und Weaver und insbesondere deren Einsicht an, dass Kommunikation immer mit Uneindeutigkeit, mit der Möglichkeit von Ambiguität konfrontiert ist.[40] Während aber, argumentiert Eco, in der Kommunikation üblicherweise versucht werde, Störungen, Rauschen, *noise* zugunsten der Übertragung des Signals, der Nachricht zu unterdrücken, werde in der Literatur deren kreatives Potential genutzt, werden Uneindeutigkeit und Ambiguität bewusst in den Vordergrund gerückt.[41]

Verliert aber, könnte man fragen, Ambiguität durch diese programmatische Aufwertung letztlich nicht eben das Irritationspotential, das sie eigentlich ausmacht? Ist Uneindeutigkeit noch uneindeutig, wenn sie der erwartbare Normalfall ist? Hier zeichnet sich ein Problem ab, das in vergleichbarer Form auch die Glitch-Diskussion prägt. Die „overwhelming experience of *unforeseen* incomprehension", die Menkman Glitches zuschreibt,[42] stellt sich kaum mehr ein, wenn Glitches als gleichsam standardisiertes Programm funktionieren. Die Differenzierung in „wild glitches", die spontan und unbeabsichtigt entstehen, und „domesticated glitches", die absichtsvoll hergestellt werden und, wie Kane schreibt, „prêt-à-porter glitch effects" hervorbrin-

[34] Vgl. dazu im Anschluss an Heinz von Foerster Luhmann 1984, 291–292, sowie ausführlicher Luhmann 1998, 789–801.

[35] Vgl. die Darstellungen bei Ullrich 1989 und Bode 2007; zu Ambiguität und sapheneia vgl. Schüttpelz 1996, 338–398.

[36] Vgl. Ullrich 1989, 122–123 und Bode 2007, 68.

[37] Vgl. dazu, mit Bezug auf Hegels Vorlesungen über die Ästhetik, Ullrich 1989, 144.

[38] „Vielleicht hat es kein sprachnormatives und zugleich sprachtheoretisches Postulat gegeben", schreibt Erhard Schüttpelz in seiner Studie *Figuren der Rede*, „das Jahrtausende so ungebrochen überstand, wie die europäische Ächtung der Ambiguität" (Schüttpelz 1996, 336).

[39] Vgl. Empson 1996 [1930] und Eco 1977 [1962].

[40] Vgl. Eco 1977 [1962], 91–105.

[41] Vgl. dazu im Rückgriff auf Eco Nunes 2011, 15.

[42] Ebd., 30.

gen, setzt hier an. Letztlich markiert sie das Problem aber eher, als dass sie es löst, zumal schon die gezielte Suche nach Glitches diese eher als „domesticated" denn als „wild" erscheinen lässt.[43]

***

Wenn also der Protagonist von *Flexen in Miami* bereits eingangs Glitches *ahnt*, entsteht der Eindruck, als sei eine Aufwertung von Ambiguität damit zugleich gebannt. Phänomene, deren Einordnung als Glitches bereits antizipiert wird, müssten ihr Irritationspotential längst verloren haben. Eine auf den ersten Blick souveräne Erzählinstanz betreibt so vielmehr Ambiguitätsreduktion, indem sie ein Lektüreangebot macht, wenn auch eben nur als Ahnung: Bei dem, was auf den folgenden Seiten erzählt werden wird, könnte es sich vielleicht (nur) um Glitches handeln. Zwar markiert der Roman hier an ausgestellter Position, nämlich bereits im ersten Satz, sein Bestreben, Wirklichkeit bzw. Gegenwart darstellbar zu machen, indem er neue Kategorien in sein Beschreibungsinventar aufnimmt. Ob damit ebenfalls bereits der Punkt erreicht ist, an dem der Glitch sein produktives Potential verliert und quasi eingehegt ist, bleibt jedoch bei genauerer Untersuchung noch dahingestellt. Zu irritierend ist noch der Umgang damit, wenn man diesen ersten Satz, der bis hierhin nur zur Hälfte thematisiert wurde, einmal vollständig betrachtet: „Ich ahnte überall Glitches, das geht zurück auf meine Mutter."[44] Ein Einstieg in die Erzählung über Familiengenealogien ist der Romanform nicht unbekannt – man denke etwa an den ersten Satz von Stifters *Nachsommer*: „Mein Vater war Kaufmann."[45] Dass cartesische Zweifel an medialen Wahrnehmungskonstellationen Gegenstand elterlicher Prägung oder Vererbung werden, bleibt jedoch durchaus als Störung auffassbar.

An diese beispielhafte Beobachtung sowie die referierten Überlegungen und Befunde der Glitch-Forschung schließen aus Perspektive der Literaturwissenschaft mehrere Fragen an: Wie lässt sich den Schwierigkeiten einer Übertragung von Konzeptualisierungen des Glitches auf literarische Texte begegnen? Wie produktiv sind derartige Versuche, welche Erkenntnisse lassen sich damit machen, die geläufige Analysekategorien nicht scharfgestellt fokussieren können? Wenn von einer Prävalenz von Glitches in der Gegenwartsliteratur gesprochen werden kann, welche Ursache lässt sich dafür finden? Und schließlich auch: Wie werden Glitches als literarische Schreibweisen funktionalisiert? Gerade eine Interpretation als Verfahren der Ambiguitätsproduktion würde auch an die Vielzahl medientheoretischer Perspektiven anschließen müssen, die als wesentlichen Punkt von Glitches eben nicht eine Verfehlung oder vollständiges Scheitern einer Kommunikation begreifen, sondern als gegebenenfalls produktive Störung. Ambiguität lässt sich in diesem Sinne, wie es Christian Bode positiv wendet, nicht als *vitium* oder Fehler begreifen, sondern sie erzeugt eine Offenheit, die „zur Konstituierung von divergierenden, nicht notwendig einander ausschließenden Sinn-Entwürfen animiert".[46] Lässt sich beobachten, dass Glitches in der Literatur eine solche Offenheit ermöglichen oder bleibt es bei einer interpretatorischen *closure*, die der Romanbeginn von *Flexen in Miami* auf den ersten Blick nahelegt?

[43] Vgl. Kane 2019, 15.
[44] Groß 2020, 7.
[45] Stifter 1997 [1857], 9.
[46] Bode 1997, 68.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Die Produktivität von fehlerhaften Prozessen in ihrer Zeitlichkeit ist Initiationspunkt einer künstlerischen Praxis des Glitchens. Diese ist zumeist, gerade in den Bereichen, die für Glitch Art interessant sind, geleitet von einem Interesse an der Materialität des Digitalen, welche durch experimentelle Methoden sichtbar gemacht werden kann. Sourcecode und Programmprotokolle werden in diesem Sinne oftmals als eine Art Black Box adressiert: Was passiert etwa, wenn verschiedene Parameter verändert oder einzelne Abschnitte des Codes gar gelöscht werden? Die Effekte einer solchen bewusst dilettantischen Manipulation sind unvorhersehbar oder „spontaneous",[47] trotzdem wird hier bereits sichtbar, dass eine trennscharfe Unterscheidung von ‚wilden', also authentischen, echten Glitches und ihren für die künstlerische Praxis gezähmten Entsprechungen nur schwerlich aufrechtzuerhalten ist. Bereits die Manipulation der medialen Materialität ist zwar nicht von der Suche nach einer unverfälschten Ausdrucksmöglichkeit einer spezifischen Botschaft gekennzeichnet, jedoch oftmals gerade an den Verfremdungseffekten interessiert, die Irritation hervorrufen sollen: ‚Richtige', ‚wilde' Glitches stören intendierte Kommunikationsabläufe, enttäuschen Rezeptionserwartungen und behindern automatisierte Lektüren, indem sie etwas sichtbar machen, was ansonsten unsichtbar bleibt, so unsichtbar, dass es unbewusst als nicht existent angenommen wird: die materiellen Grundlagen der medialen Konstellation, mit der man operiert.

Auch für Kane spielt in diesem Zusammenhang der „Myth of Transparency"[48] eine besondere Rolle, jedoch nicht nur als medientheoretische Aussage, die die Suche nach einer möglichst unverfälschten Wiedergabe einer ‚ursprünglichen' Botschaft hinterfragt, sondern darüber hinaus als Grundlage einer Art *Cultural Logic of Digital Capitalism*. Wenn Apple 2012 ein neues iPad mit dem Slogan „We believe that technology is at its very best when it is invisible"[49] bewirbt, finden der Mythos der Transparenz als teleologisches Ideal der Mediennutzung und digitaler Fortschrittsglaube hin zur kybernetischen Perfektion des Menschen zusammen. Nicht umsonst sind es gerade „digital high-tech and high-fidelity cleanness",[50] denen eine ‚postdigitale' Ästhetik, wie sie Florian Cramer beschreibt, entgegentritt. Explizit stellt Cramer dabei einen Bezug zu Theoretisierungen des Glitches, wie sie etwa Kim Cascone für den Bereich der Musik vornimmt, her. „Lo-fi" ist hierbei ein zentraler Begriff, Cramer nennt ihn neben „glitch and jitter", „grain, dust, scratches and hiss in analog reproduction",[51] welche die Nicht-Transparenz erfahrbar machen, so die Maxime medialer Transparenz subvertieren und sich an diesem Mythos abarbeiten.

Ein Konzept, das auf der Unterscheidung von Transparenz und Störung von Informationen bzw. Botschaften beruht, also ein solches, wie es auch Kane entwirft, ist durchaus auf Literatur übertragbar. Das Verfahren eines literarischen Textes lässt sich im Kontext eines Kontinuums zwischen reiner Transparenz und reiner Störung beschreiben: von einer Lektüre, die quasi automatisiert durch den Text schreitet, bis zu einer eher am anderen Ende des Spektrums angesiedelten, welche gestört wird, ins Schlingern gerät und sich stetig neu orientieren muss. Ein ‚Myth of Transparency' wäre in diesem Moment irritiert bzw. aufgehoben. Die Literaturwissenschaft kennt derartige Textstrategien spätestens seit Viktor Šklovskij als Verfahren der Verfremdung, denen

[47] Kane 2019, 15.
[48] Vgl. ebd., 9–11.
[49] Zitiert nach: ebd., 10.
[50] Cramer 2014, 14.
[51] Ebd., 18.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

es im Gegensatz zu automatisierten Lektüren gelingt, „den Stein steinern zu machen" und somit „ein Empfinden des Gegenstands zu vermitteln, als Sehen und nicht als Wiedererkennen."[52] Die Emphase, mit der Šklovskij hier eine spezifische Erfahrung sprachlich greifbar zu machen versucht und dabei das Register der Sensibilität bemüht, deutet bereits an: Verfremdung meint in diesem Sinne das Treffen auf einen Widerstand des (erzählerischen) Materials, das sich gegen das Einordnen in bekannte Muster sträubt und stattdessen auf neue Weise hervortritt. Dieses ‚Neue Sehen', wie Šklovskij es nennt, das sich durch die Verfremdung induzieren lässt,[53] braucht den Abgleich mit dem Bekannten, braucht die Erwartung, gerade um sie zu enttäuschen. Dementsprechend fremd und unheimlich sind oftmals auch Glitches: Was hier aufscheint, ist das Fremde im Bekannten, die Brüchigkeit automatisierter Abläufe, das *Un*wirkliche, das das Wirkliche heimsucht.[54]

Das Konzept des Glitches ließe sich wie die Verfremdung eingliedern in eine Ästhetik der Störung, die die Transparenz eines Kunstwerks als artifiziell erkennbar macht, indem Materialität thematisch wird. Gerade bezogen auf Glitches in postdigitalen Kontexten etablieren sich dabei verschiedene Codes und ästhetische Schemata, die bereits domestizierte Glitches kennzeichnen, sich allerdings nur schwerlich auf literarische Materialitäten übertragen lassen: ‚Von Kompressionsartefakten zersetzte Bilder', ‚hart übersteuerte 8Bit-Sounds', ‚verpixelte Oberflächen', ‚verzerrte Texturen', ‚Überlagerungen und Durchlässigkeiten verschiedener Bild- oder Soundebenen' etc. sind Versuche, visuelle und auditive Qualitäten von Glitch-Erscheinungen sprachlich greifbar zu machen. Es versteht sich jedoch von selbst, dass Glitches Literatur als sprachliches Medium vor ein Darstellungsproblem stellen, das sich nicht dadurch lösen lässt, ein derartiges, sekundäres Beschreibungsvokabular zu inkorporieren.

Denn wie sähe überhaupt eine *Literatur* aus, die selbst glitcht? Man könnte an künstlerische Arbeiten von Allison Parrish oder Kenneth Goldsmith denken: Experimente mit Computeralgorithmen oder AIs wie GPT-3, die literarische Texte erzeugen, übersetzen oder auf andere Weise am Schreibprozess beteiligt sind.[55] Kompliziert wird es jedoch, betrachtet man die Romane und Erzählungen von Joshua Groß, Lisa Krusche, Raphaela Edelbauer, Philipp Schönthaler, Rudi Nuss, Juan S. Guse oder Clemens J. Setz und weiteren: Bei den Texten, die einen vermeintlichen ‚glitch turn' zeitigen, handelt es sich im Wesentlichen um eher konventionelle, erzählende Literatur. Strategien wie ein auktorialer Kontrollverlust oder ein experimentelles Interesse an Materialität spielen hier zumeist eine untergeordnete Rolle. Trotzdem sollen im Folgenden auch die Zuschreibungen bezogen auf diese Texte ernstgenommen werden. Gerade die eingangs erwähnte, merkwürdige Präsenz von Glitches ist es, die dabei auch für literaturwissenschaftliche Perspektiven (nicht nur) auf Gegenwartsliteratur eine Produktivität entwickeln kann.

[52] Šklovskij 1988 [1916], 15.

[53] Zum Begriff des ‚Neuen Sehens' bei Šklovskij vgl. Lachmann 1970, 246, die auf das hier schon angelegte kritische Potential eines derartigen Verfahrens hinweist: „Das ‚Neue Sehen' Šklovskijs ist ein Vorstoßen zu den Dingen und erschöpft sich nicht im Nur-Sehen. Es wird zum kritischen, auf Veränderung gerichteten Sehen."

[54] Vgl. zum gespenstischen Charakter der Wahrnehmung von Glitches etwa Manon und Temkin 2011: „The nascent glitch artist is seduced by a chance encounter: one witnesses, perhaps for the first time, the momentary failure of a digitally transcoded text […]. The error is perceived as provocative, strange and beautiful." Zur Kontextualisierung von Glitches in der Literatur und poststrukturalistischen Theoretisierung von Heimsuchungsstrukturen und Semiotiken der Spur vgl. Ohnesorge 2022.

[55] Vgl. etwa Bajohr 2022; Rinck 2023.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Wenn der erste Satz von *Flexen in Miami* also eine Ahnung bezüglich Glitches formuliert, wird das Erzählen zwar nicht fehlerhaft, Glitches werden aber exponiert zum Bestandteil dessen, was an einer postdigitalen Welt im realistischen Impetus des Gegenwartsromans für erzählenswert gehalten wird bzw. Wirklichkeit in der literarischen Inszenierung greifbar zu machen sucht. Thematisch werden in diesen Texten auf verschiedenste Arten die Spuren von Störungen, etwa von Verfahren der Wirklichkeitskonstruktionen – als Ambiguitäten, die lesbar gemacht werden müssen und somit alternative Lektüren eröffnen, welche den Text heimsuchen: Momente, in denen das Lesen ins Straucheln, ins Glitschen kommt, aber eben nicht ausrutscht und hinfällt, sondern andere Wege beschreitet.

Diese und weitere Perspektiven auf das Phänomen der Glitches in der Literatur der Gegenwart in einer Vielzahl ihrer Facetten, ob als Verfahren, Denkfigur oder theoretisches Modell, möchten die im Folgenden versammelten Analysen in den Fokus nehmen.

Literatur

Betancourt, Michael: Glitch Art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics. New York 2017.

Bajohr, Hannes: Dumme Bedeutung. Künstliche Intelligenz und artifizielle Semantik. In: Merkur 76.11 (2022), 69–79.

Bode, Christoph: Ambiguität. In: Klaus Weimar (Hg.): Reallexikon der deutschen Literaturwissenschaft. Band I A–G. Berlin 2007, 67–70.

Cascone, Kim: The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. In: Computer Music Journal 24.4 (2000), 12–18.

Cramer, Florian: What is ‚Post-digital'? In: APRJA 3.1 (2014), 11–24.

Eco, Umberto: Das offene Kunstwerk [1962]. Übers. von Günter Memmert. Frankfurt a.M. 1977.

Empson, William: Seven Types of Ambiguity [1930]. London 1996.

Groß, Joshua: Flexen in Miami. Berlin 2020.

Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure. Oakland 2019.

Krämer, Sybille: Das Medium als Spur und Apparat. In: dies. (Hg.): Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien. Frankfurt a.M. 1998, 73–94.

Krapp, Peter: Noise channels. Glitch and error in digital culture. Minneapolis 2011.

Krusche, Lisa: Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere. https://files.orf.at/vietnam2/files/bachmannpreis/202019/fr_bestimmte_welten_kmpfen_und_gegen_andere__lisa_krusche_749180.pdf (11. März 2023).

Kümmel, Albert und Schüttpelz, Erhard (Hg.): Signale der Störung. München 2003.

Lachmann, Renate: Die ‚Verfremdung' und das ‚Neue Sehen' bei Viktor Šklovskij. In: Poetica 3 (1970), 226–249.

Luhmann, Niklas: Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie. Frankfurt a.M. 1984.

—: Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt a.M. 1998.

Menkman, Rosa: The Glitch Moment(um). Amsterdam 2011.

Moradi, Iman, Scott, Ann, Gilmore, Joe und Murphy, Christopher: Glitch: Designing Imperfection. New York 2009.

Moradi, Iman: Introduction. In: Iman Moradi, Ann Scott, Joe Gilmore und Christopher Murphy: Glitch: Designing Imperfection. New York 2009, 8–9.

Nunes, Mark (Hg.): Error, Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures. New York/London 2011.

Nuss, Rudi: Die Realität kommt. Zürich 2022.

Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig". Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses *Miami Punk*. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin/Bos-

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

ton 2022, 147–171.
Rinck, Monika: Das Gespenst der Maschine, die mich schreibt. Gegenwart Gartenweg. In: Merkur 77.3 (2023), 21–37.
Russell, Legacy: Glitch Feminism. A Manifesto. London/New York 2020. Deutsche Übersetzung: Glitch Feminismus. Ein Manifest. Aus dem Englischen von Ann Cotten u.a. Berlin 2021.
Schönthaler, Philipp: Der Weg aller Wellen. Berlin 2019.
Schüttpelz, Erhard: Figuren der Rede. Zur Theorie der rhetorischen Figur. Berlin 1996.
—: Quelle, Rauschen und Senke der Poesie. Roman Jakobsons Umschrift der Shannonschen Kommunikation. In: Georg Stanitzek und Wilhelm Voßkamp (Hg.): Schnittstelle: Medien und Kulturwissenschaften. Köln 2001, 187–206.
Setz, Clemens J.: Die Poesie der Glitches. In: Hubert Winkels (Hg.): Clemens J. Setz trifft Wilhelm Raabe. Der Wilhelm Raabe-Literaturpreis 2015. Göttingen 2016, 33–41; online: https://www.logbuch-suhrkamp.de/clemens-j-setz/die-poesie-der-glitches/ (11. März 2023).
Shannon, Claude E. und Weaver, Warren: Mathematische Grundlagen der Informationstheorie [1949]. München/Wien 1976.
Šklovskij, Viktor: Die Kunst als Verfahren [1916]. In: Jurij Striedter (Hg.): Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa. München 1988, 3–35.
Stifter, Adalbert: Nachsommer [1857]. In: ders.: Werke und Briefe. Historisch-kritische Gesamtausgabe. Band 4.1. Hg. von Alfred Doppler und Wolfgang Frühwald. Stuttgart/Berlin/Köln 1997.
Ullrich, Wolfgang: Grundrisse einer philosophischen Begriffsgeschichte von Ambiguität. In: Archiv für Begriffsgeschichte 32 (1989), 121–169.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Geht da noch was?

Zum Potenzial von Glitch als Schreibverfahren

Peter Krapp

Für eine zeitgenössische Produktionsästhetik unter den Bedingungen digitaler Kultur verspricht der Glitch ein Spielfeld, das es auszuloten gilt. Denn digitale Kommunikation ist so auf Effizienz ausgerichtet, dass Fehler und Irrtümer verschleiert werden. Eine mögliche Bandbreite von Fehlern als Kreativpotenzial auszudifferenzieren mag eigenwillig oder gar kontraproduktiv scheinen, aber angesichts der erfolgreichen Um- und Aufwertung von Glitch in elektronischer Musik und bildenden Künsten stellt sich die Frage, inwiefern Literatur für den Glitch anfällig ist, und wie sich das Glitch-Konzept für literarische Kommunikation nutzen ließe. Es kann den Glitch nur geben, wenn es weder unausweichlich noch unmöglich ist, dass etwas schiefgeht – und zwar nicht komplett, sondern kurzzeitig und auf eine Art und Weise, die sich (zumindest gelegentlich, wenn auch nicht immer zuverlässig) ästhetisch auffangen lässt. Das betrifft also nicht schiere Unterlassungsfehler oder unachtsame Irrtümer, sondern etwas spezifisch der Technik Verschuldetes, das ihr aber künstlerisch als Potenzial abgetrotzt werden könnte.

Die computervermittelte Kommunikation aus dem Blickwinkel der Fehler zu betrachten, bedeutet nicht, den Beitrag derjenigen zu schmälern, die ergonomische Schnittstellen entwerfen oder vertrauenswürdige Datenübertragungen entwickeln; und es geht auch nicht darum, Murphys Gesetz zu wiederholen, sondern darum, das Bewusstsein für das Potenzial der Kontingenz unter streng kontrollierten Bedingungen zu schärfen. Nutzeroberflächen verschleiern meist das, was vorübergehend durch Fehler aufgedeckt wird; aber zwischen dem hermetisch regelgebundenen Bereich der programmierten Notwendigkeit und der effizienten Verwaltung des Möglichen gibt es einen Bereich der Kontingenz: Verzerrungen im Signal-Rausch-Verhältnis, Störungen, Momente, in denen das, was nicht funktioniert, recht herablassend dem Benutzer zugeschrieben wird. Administratoren fassen diese allzu menschlichen Irritationen in dem Akronym EBKAC zusammen *(error between keyboard and chair)*. Darum geht es aber gerade beim Glitch nicht: Hier geht es nicht bloß um Schreibfehler oder Druckfehler, fehlerhafte Eingabe oder irrtümliche Ausgabe, und schon gar nicht um Lektüremethoden, die andere Lektüren als fehlerhaft entlarven wollen, sondern um eine ästhetische Strategie, die sich die spezifische Fehlbarkeit von Technik für kreative Zwecke zu zähmen sucht.

Wie weit lässt sich dieser Spezialfall von technischem Entgleisen auf literarische Diskurse übertragen? Natürlich kennt die Literatur Pannen, Störungen, Ausrutscher, Fehlleistungen, nicht nur als Themen, sondern auch als kreative Verfahren. Doch den Glitch kann es streng genommen nur in technisierten Umfeldern geben, die ihre Be-

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

fürworter „künstliche Kunst" nennen.[1] Dies wiederum wirft grundlegende Fragen ästhetischer Kommunikation auf: Was wertet den Glitch auf zum kreativen Ausnahmefall in einer ansonsten stringent organisierten Form? Gelten jegliche Entgleisungen als literarisch verwertbar oder beruft man sich auf Kriterien? Die Ästhetik hat dieses Dilemma schon länger im Blick.[2] Kierkegaard etwa verspottete eine allzu begrenzte Vorstellung von Kontingenz als Verzweiflung an der Notwendigkeit in Abwesenheit von Möglichkeiten; diese Vorstellung ist eine Quelle metaphysischer Systeme, die die Bewältigung des Schicksals in der Reduzierung von Kontingenz suchen.[3] Wenn Kontingenz aber umgekehrt bedeutet, dass etwas immer auch anders hätte sein können, stellt dies das Dilemma dar, das Kierkegaard in einer Ästhetik sah, die an ihren schieren Möglichkeiten in Abwesenheit jeglicher Notwendigkeit verzweifelt, sodass den Künsten ein unangenehmer Zustand des „anything goes" droht.[4] Glitch-Ästhetik bietet hier eine Auf- und Umwertung von bemerkenswerten, aber begrenzten Störfällen, die neue Impulse für eine digitale Kreativität versprechen – weder voll durchprogrammiert noch komplett befreit von allen Spielregeln.

Was aber ist die technische Konstitution von Literatur? Man mag hier zunächst an Schreibgerät denken, also an Zettelkästen, Schreibmaschinen, Textverarbeitungsprogramme, aber auch an den Druck und Vertrieb, inklusive computergestützter Erscheinungsformen. Doch Schreiben am Computer (etwa unter LaTeX, auf Git oder in Google Docs) bewahrt Korrekturen und Änderungen schichtenweise, lässt also weder eine glatte Endversion noch eine totale Fehlerausmerzung zu, da Versionen palimpsestisch verfügbar bleiben. Man wird daher fragen wollen, ob eventuell dennoch vorkommende Fehlleistungen unter digitalen Bedingungen solche des Verfassens sind, oder solche der Adressierung von Literatur. Von mobilen Geräten inspiriert gibt es bereits eine Poesie der Autokorrektur. Selbst das Korrekturlesen kann als legitime Lektüre anerkannt werden anstatt bloß als versteckte Hilfestellung auf dem Weg zur Literatur. Palimpsestische Lektüre der Errata (von Handschriften über Fahnen und Druckfehler, von Lesefehlern ganz zu schweigen) kann sich textgenetisch, biografisch, semiotisch, oder anders rechtfertigen, doch wenn etwa Tabea Nixdorff den Roman *Malina* von Ingeborg Bachmann (korrektur-)liest, geht es ihr dabei auch um das Entdecken neuer Perspektiven: „*Malina* ließe sich als feministische Medienwissenschaft lesen".[5] So blitzt eine neue Lektüre auf, die sich von konventionellen Interpretationen scharf absetzt – jedoch bleibt sie im Konjunktiv, sodass sie nicht effektiv mit anderen Lektüreoptionen konkurriert. In eine ähnliche Richtung zielt Legacy Russell mit einem „Glitch Manifesto", das die metaphorische Entfaltung von Glitch ins Äußerste treibt.[6] In einer interessanten Wendung behauptet Russell, man könne Glitch als eine Form der Verschlüsselung betrachten: So würde der Klartext des Körpers reformiert zu einer geheimen Botschaft.[7] Um Glitch als eine Form der Verschlüsselung zu betrachten, macht Russell die selektive Entschlüsselung von Geschlecht zur Metapher für die Lesbarkeit von Körpern, die gewöhnlich nur gemäß konventioneller sozialer Kodierung gelesen werden – sie behauptet also, „glitched bodies" würden aus konventioneller Perspektive unlesbar. Bei der von Russell umschriebenen Entschlüsselung von Ge-

[1] Nake 1989, Nees 1986.
[2] Kruck 2014, Mersch 2008.
[3] Beabout 1996.
[4] Gadamer 1993, Preljevic 2012.
[5] Nixdorff 2020, 197.
[6] Russell 2020.
[7] Ebd., 85.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

schlecht geht es dann darum, aus welcher Sicht es noch (oder wieder) lesbar würde. Für den Mainstream unlesbar, böte der verschlüsselte Körper eine widerständige Präsentation, die gleichzeitig hypersichtbar und unlesbar sein kann. So widersetzt sich Glitch Feminismus binären Codierungen von Körpern, steht aber auch gegen jede duale Sicht von Performanz: IRL *(in real life)* oder AFK *(away from keyboard)*, in der Medienwelt der Bildschirme und im verkörperten Miteinander. In der Tat ist es frappant, wie die zeitgenössische digitale Verschlüsselung auf Asymmetrie baut – ihre Funktionen sind trivial in die eine Richtung, jedoch unüberwindlich aufwendig in die umgekehrte. Allerdings ist Verschlüsselung in der digitalen Kultur deswegen noch lange keine existenzielle Resistenz gegen binäre Systeme: Im Gegenteil, ohne diese gäbe es weder Vertrauen im Internet noch eine griffige Definition von elektronischer Datenverarbeitung. Weiterhin beruht Glitch auf einem Begriff des Zufalls, der nicht einfach die Verteilung von Wahrscheinlichkeit bedeutet; andersherum handelt es sich gerade nicht um einen willkürlich hervorgerufenen Effekt. Wenn Russell fordert, „man muss den Fehler erneuern, verschlüsseln, in die Maschine einbauen, als einen Remix, der die Maschine für sich selbst unkenntlich macht und ihr Scheitern als radikalen Akt hervorruft", dann ist dies eigentlich eine Forderung nach der Lahmlegung aller Lektüre, nicht nach Glitches.[8] Ein queer verkörpertes Konzept von Glitch in der Fortsetzung des Manifestos als Antikörper und Computervirus weiterzuführen, ist ein provokanter Schritt von Russell, doch ginge diese Verweigerung jeglicher Deutung weit über den Begriff von Glitch als einer vorübergehenden Störung hinaus, die sich gelegentlich ästhetisch auffangen lässt.

Ein Vergleich, der sich hier anbietet, ist die Lotterie, also ein programmierter Pseudozufall. Statistisch lässt sich immer entscheiden, ob von einem Zufallsgenerator arithmetisch erzeugte Zahlen gleich verteilt sind; falls nicht, sind sie nicht wirklich zufällig. Computerprogramme sind zwar logisch deterministisch, aber nie fehlerfrei – so kann es für Benutzer so aussehen, als gäbe es nichtdeterminierte Fehlereffekte, die angesichts ihrer Komplexität zufällig scheinen, doch wirklich zufällig sind sie nicht. Hardware ist wohl anfälliger für unvorhergesehene Einflüsse als Software, aber der Glitch ist weder eine Totalverweigerung noch ein Lotteriespiel mit der Logik. Die Vorstellung eines absichtlich ausgelösten Fehlers im System, der das System selbst lahmlegt, kann sich nicht mit dem Begriff des Glitches decken. Wenn ein Fehler in der digitalen Umgebung auftritt, dann deshalb, weil die Maschine eine Grenze erreicht hat. Bevor wir darüber hinweggehen, als ob Maschinen nur das tun könnten, wozu Menschen sie programmieren, weshalb ihre Fehler eigentlich immer schon menschliche Fehler sind, sollten wir wohl bedenken, dass sich damit nicht nur ein deflationärer romantischer Humanismus durch die Hintertür einschleicht, sondern auch die vielfältigen Möglichkeiten des Irrtums ignoriert werden, eben weil diese hoffnungslos romantische Rhetorik auf der Zusammenführung aller Fehler in der menschlichen Fehlbarkeit beruht.[9] Eine Variante dieser Verflachung ist die religiöse Rhetorik, die im öffentlichen Diskurs immer noch vorhanden ist. Das vormoderne Denken hatte Souveränität und Ohnmacht einander gegenübergestellt: Eine göttliche Macht erschafft, in der Folge haben die Geschaffenen keine Wahl, ob sie anders oder gar nicht beschaffen sein wollen. Der Wunsch, anders zu sein, wäre blasphemisch gewesen. Diese Ablehnung der Kontingenz im vormodernen Denken zeigt sich in den Heiligenlegen-

[8] Ebd., 141: „[O]ne must innovate, encode, engineer the error into the machine, as a remix rendering the machine unrecognizable to itself, prompting its failure as a radical act."

[9] Ernst 2021.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

den in zweierlei Hinsicht: in der unerschütterlichen Treue zu Gott, auch unter größtem Zwang, oder in der Abkehr von Gott, die durch eine erlösende Umkehr zu Gott korrigiert wird, was sich in der Figur des Märtyrers oder des bekehrten Sünders zeigt. Diese hagiografische Strenge war eine Reaktion auf polytheistische Personifikationen des Glücks. Glitch ist aber gerade kein Lotteriespiel.

Die Herausforderung des Digitalen hat nicht nur Auswirkungen auf das Schreiben, sondern auch auf die Veröffentlichung und den Vertrieb sowie auf das Lesen (und die Lesbarkeit) von Literatur in der Gegenwart. Doch solche Momente des Aufbruchs sind nicht ohne Präzedenz; auch ohne auf die *ars combinatoria* von Lullus zurückzugehen, kennen wir eine lange Reihe historischer Avantgarden.[10] Im Verlauf der letzten 100 Jahre radikalisierten Dada und Situationismus, Konkretismus und Oulipo, Fluxus und andere Bewegungen die literarischen Vorstellungen von Schrift und Bedeutung, Sprachpoesie unterlief die Erwartungen der Leser auf hartnäckig programmatische Weise, Collage- und Cut-Up-Techniken verbreiteten sich, und Methoden des Samplings und des „unoriginellen Genies" gingen weit über die Impulse von John Cage und Andy Warhol hinaus.[11] Auch wenn Interventionen von Cage oder Warhol eher mit der Musik bzw. der bildenden Kunst in Verbindung gebracht werden, können sie auch im Schreiben produktiv sein. Stochastische Permutationen oder aleatorische Konzepte haben ihr generatives Potenzial: Manche hoffen gar auf künstliche Intelligenz als Mit- oder Alleinautor neuer literarischer Texte. Anfang des ersten Sommers der Coronavirus-Pandemie initiierte zum Beispiel ein Tagebucheintrag von K Allado-McDowell eine experimentelle Unterhaltung mit dem KI-Sprachmodell GPT-3. Im Laufe von vierzehn Tagen entwickelt sich ihr Austausch rasch zu einer labyrinthischen Erkundung: Das Resultat wird als mit der künstlichen Intelligenz gemeinsam verfasstes Buch publiziert.[12] Dieser Prozess funktionierte eher wie ein divinatorisches System denn als Schreibzeug, wie es im Interview dazu hieß.[13] Das mag manchem Leser spukhaft anmuten. Seit Hegel werden Schreib- und Rechenmaschinen als Bedrohung empfunden, weil sie das Gefüge der Geistesgeschichte brechen; das Mechanische verhindert die Rückführung in die vollständige und unendliche Selbstpräsenz. Neo-Ludditen und digitale Enthusiasten teilen die Annahme, enthusiastisch oder apokalyptisch, dass Maschinen Allesfresser sind, die jegliche Referenzialität implodieren lassen und den Menschen durch ihre Unlesbarkeit ausschließen. Doch wenn neue Literatur auf die Bedingungen der digitalen Kultur reagiert, garantiert das tatsächlich noch lange nichts Neues: Es gibt reichlich „digitale" Literatur, die genauer betrachtet so konventionell und reaktionär ist wie jeder andere alte Wein in neuen Schläuchen – genau wie es Calvino schon 1967 vorhersah: „Was wäre der Stil eines literarischen Automaten? Ich glaube, dass seine wahre Berufung der Klassizismus wäre".[14] Denn solange solche Bemühungen des Maschinenlernens an einem bestehenden Korpus „trainiert" werden, sind die daraus resultierenden Permutationen nicht in der Lage, Entwicklungen außerhalb der Grenzen dieses Korpus zu extrapolieren.[15]

Ein Computerprogramm ist eigentlich nur ein Text, der einen Text erzeugt. Doch natürlich ist nicht jeder Text ein literarischer Text: Würde man solche Behauptungen für bare Münze nehmen, würden sie die Rolle des Lesers schwierig, die Aufgabe des

[10] Schönthaler 2022.
[11] Perloff 2012, Goldsmith 2011.
[12] Allado-McDowell 2021.
[13] Coleman 2020.
[14] Calvino 1987, 19.
[15] Henrickson und Meroño-Peñuela 2022. Siehe auch https://openai.com/product/gpt-4 (30. März 2023).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Kritikers sicherlich unmöglich machen. Wie kann der Leser einen Gegenstand als zu einer Klasse von Gegenständen gehörig erkennen, also etwa der zeitgenössischen Prosa, ohne dass er den anderen Mitgliedern dieser Klasse zu sehr ähnelt, wie etwa bei einem Plagiat? Bereits 1984 arbeitete der Anglist Hugh Kenner an der Entwicklung eines „Travestie-Generators" – einer Software, die literarische Texte simulieren sollte. Kenner kam bald zu dem Schluss, dass alle literarischen Texte seinen Travestieprinzipien folgen, und behauptete gar, dass die Sprache selbst den Regeln seiner Software folgt.[16] Sprachliches Material ist begrenzt; wird unter den Bedingungen des Computers die Annahme, Literatur sei die höchste Form menschlicher Sprache, obsolet? Es gibt wohl keinen Turing-Test für Literatur, doch obwohl Kittler spottete, dass die Einführung von Computern selbst die intelligenteste Poesie in Mythos oder Anekdote verwandelt, haben Dichter seit Jahrzehnten experimentelle Computerpoesie hervorgebracht.[17] Lange vor dem aktuellen Hype um GPT-4 (das übrigens interessante Fehler macht) gab es faszinierende Vorläufer.[18] 1962 wurde die Software „Auto-Beatnik" von R. M. Worthy im *Horizon Magazine* vorgestellt, „Auto-Poet" und „Scansion Machine" folgten bald, und 1985 berichtete *Scientific American* über „Racter", einen Prosa-Generator, der eine Vokabeldatenbank nutzt, um komplexe, grammatikalisch korrekte Sätze zu erzeugen.[19] Charles Hartmans Programm „Prose" war unter DOS instabil, aber in seiner Apple OS-Version vor Jahrzehnten schon beeindruckend.[20] Zwar müssen Computer nicht zwischen einem Gedicht, einem Porträt, einer Videodatei oder einem Stück Unix-Code unterscheiden, da Töne, Bilder und Texte alle in binären Zuständen existieren und auf dem Bildschirm nur simuliert werden, doch folgt daraus nicht, dass die Literatur durch Computer bedroht ist. Fragen des Genres oder des Stils zeigen, dass Software noch nicht zu einem zuverlässigen Generator wirklich literarischer Texte wurde. Hier ist festzuhalten, dass selbst die avanciertesten Techniken nach wie vor eindeutig eher Schreibzeug als kreative Intelligenz sind; das derzeit so populäre ChatGPT ist ein statistisches Sprachmodell, das sich auf einen Trainingskorpus von 499 Milliarden aus dem Internet zusammengetragenen Sprachfetzen stützt, dann eine vom Benutzer eingegebene Textaufforderung aufgreift und mithilfe von maschinellem Lernen vorhersagt, was als Nächstes kommen mag.[21] Ähnliches bieten Google's Bard, Baidu's Ernie, und GitHub Co-Pilot: sie komplettieren was ein Nutzer ins Rollen bringt.[22]

Das Wort Fehler beschreibt eine Reihe von Situationen, von moralischen und rechtlichen bis zu technischen Zusammenhängen. Die Konnotation, von einem richtigen Weg abzuweichen, ist ein Erbe des westlichen Denkens, das aus dem Bedürfnis nach Führung entstand, um nicht blindlings in die Irre zu gehen. Im modernen Sprachgebrauch wird das Wort jedoch häufiger verwendet, um technische Fehler zu bezeichnen, während die menschliche Fehlbarkeit als gegeben angesehen wird. Technische Fehler wiederum werden entweder als unvermeidlich angesehen (wie Shannon über alle physischen Kommunikationskanäle argumentierte), oder als etwas, das es stets zu beheben gilt; viele systematische Denkansätze sind der steten Korrektur gewidmet. Wenn wir gedankliche Arbeit als Beseitigung von Fehlerquellen verstehen,

[16] Kenner und O'Rourke 1984, 131.
[17] Kittler 1989, 198.
[18] https://openai.com/research/gpt-4 (30. März 2023).
[19] Dewdney 1985, Hartman 1996, 38–43.
[20] Hartman 1996, 73–87.
[21] Brown 2022.
[22] Hoffmann 2023.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

wollen wir die Grenzen der Rationalität festlegen. Wenn wir jedoch anerkennen, dass das rationale Ideal der Fehlervermeidung von Natur aus unerreichbar ist, müssen wir mit der Tatsache umgehen, dass mentale Zustände und Ideen interessant, motivierend und bewegend sein können, auch wenn sie falsch sind. Überdies wird das Wort Fehler sowohl für eine Handlung als auch für ihr Ergebnis verwendet, und diese Verquickung hat Konsequenzen. Das Erkennen von Fehlern ist kontextuell – sie sind im Bereich der Sprache nicht einfach falsche Aussagen, sondern Behauptungen, die sich durch ihre Prüfung als falsch herausstellen, obwohl man sie vielleicht zu dem Zeitpunkt ihres Ausspruchs für richtig hielt. Die objektive Falschheit der Aussage muss mit der subjektiven Überzeugung übereinstimmen, dass sie nicht falsch ist (sonst ginge es nicht um Fehler sondern um Lüge oder Betrug). Wenn das Erkennen eines Irrtums vom Kontext abhängt, bedeutet dies, dass die rückblickende Erkenntnis, dass eine Äußerung oder Handlung falsch war, notwendigerweise verzögert wird, und wir dazu neigen, die Irrtümer eines anderen leichter zu erkennen als unsere eigenen.

Man vermengt jedoch häufig den Begriff des Irrtums mit dem eines logischen Fehlers; formales Denken ist weniger an Fehlern als Ergebnissen interessiert, sondern an den fehlerhaften Prozessen, die dazu führen können, dass jemand etwas für richtig hält, was eigentlich ein Irrtum ist. Anzunehmen, dass alles Scheitern auf die gleichen Ursachen zurückzuführen sei, ist ein allgemeiner Irrtum. Also bemühen sich Medientheoretiker und Philosophen um eine differenziertere Betrachtung des technischen Fehlers. Derrida etwa stellt einen Gegensatz zwischen der Singularität des Ereignisses, die mit Lebewesen assoziiert wird, und der berechenbaren Programmierung und den automatischen Wiederholungen von Maschinen her (und überarbeitet ihn).[23] Das würde jedoch immer noch eine Gegenüberstellung des fehleranfälligen Menschen und des ausfallsicheren Mechanismus aufrechterhalten. So ist „das Unberechenbare jetzt Kernbestandteil des Berechenbaren selbst" geworden, wie Parisi formuliert.[24] Aber auch wenn der Mensch Schwierigkeiten hat, ein weißes Rauschen von einem anderen zu unterscheiden, so wissen wir doch, dass es differenziert ist; ebenso weiß die Medienwissenschaft, dass nicht alle Fehler auf das Gleiche hinauslaufen.[25]

Aus der kategorischen Vermischung von Fehlern (sei es abwertend als Fehler zwischen Tastatur und Stuhl oder als logisch homogen) leitet sich die romantisierende Vorstellung ab, dass Irren menschlich und insofern authentisch ist, Korrektur jedoch disziplinierend und maschinell. Unscharf wird uns dann empfohlen, dass wir nur vorwärts scheitern müssen, dass die Würde der Anstrengung durch die Beharrlichkeit gekennzeichnet ist, mit der wir von einem Fehltritt zum nächsten stolpern.[26] Diese Resignation wurde jedoch bereits 1968 von den Computerpionieren Licklider und Taylor parodiert, die in einem bahnbrechenden Aufsatz prophezeiten, dass in naher Zukunft „die Arbeitslosigkeit für immer von der Erdoberfläche verschwinden würde, denn man bedenke die Schwere der Aufgabe, die vernetzte Software an alle neuen Computergenerationen anzupassen, die ihren Vorgängern immer schneller folgen, bis die gesamte Weltbevölkerung in einem unendlichen Crescendo interaktiver Online-Fehlerbehebung gefangen ist".[27] Die Ironie dabei ist, dass Computerkultur früher Menschen schätzte, die Maschinen durch Versuch und Irrtum bedienen konnten. Das

[23] Derrida 2002.
[24] Parisi 2018, 109.
[25] Rieger 2018.
[26] Davison 2014, Donohue 2015, von Kaenel 2014.
[27] Licklider und Taylor 1968, 41.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Blackboxing von Software und Hardware ist eine paranoide Wendung, die keine solch spielerischen Erkundungen mehr zulässt. Software und Hardware durch Ausprobieren zu erforschen, ist schwieriger geworden, was sich nicht nur auf Computerkenntnisse auswirkt, sondern auch auf die allgemeine Einstellung zur digitalen Kultur. So kann man nun versuchen, die Frage zu beantworten, warum es überhaupt ein Interesse am Potenzial von Glitch als Produktionsästhetik geben kann. Technik, die nicht funktioniert „oder erst im Ansatz das zu erfüllen beginnt, was sie verspricht", verwandelt sich eben (noch) nicht in Selbstverständlichkeit.[28] Denn „funktionierende Technik suspendiert Konsensansprüche und absorbiert Dissensansprüche schlicht dadurch, dass sie funktioniert".[29] Wir lernen hingegen über unsere technisierte Kultur, wenn etwas schiefgeht; wir lernen mit künstlicher Kunst umzugehen, indem wir merken, dass es unsere Rolle bleibt, das zu tun, was Software nicht kann: einzuhalten und zu beurteilen, ob es sich um eine schlüssige Sache handelt oder noch nicht.[30]

Der Apparat zeitgenössischer und historischer Literaturszenen scheint sich um ständige Debatten über literarische Stile und Methoden, Gattungen und Gruppierungen, Filiationen und Traditionen, Interpretationen und Antagonismen zu drehen, die bedeutsame Konsequenzen für die Verbreitung, Speicherung und Verarbeitung von Texten als Literatur haben. Man mag einwenden dass Literatur nicht nur für Menschen gemacht sein muss, doch wirft die Herstellung von maschinenlesbaren Texten die Frage auf, warum Literatur für nichtmenschliche Leser attraktiv sein sollte. Auch bei komplexen digitalen Operationen, die Text als Bild transkodieren oder umgekehrt, erscheint der Ertrag im Vergleich zum Aufwand für die Erstellung (und Erklärung) solcher Verfahrensmodelle unverhältnismäßig gering. Künstliche Kunst dieser Art funktioniert nach wie vor als Metakunst, die ihre Künstlichkeit zur Schau stellt (sei es aus Stolz oder als Verzichtserklärung) und in erster Linie als Kommentar zur technischen Seite ihrer Kunst interessant ist. Die intellektuelle Anziehungskraft digitaler Werke in dieser Form ist unbestreitbar, aber sie können wohl (noch) nicht als Literatur gewertet werden, die für unsere Zeit das tut, was frühere literarische Werke für ihre Zeit taten. Denn „mit der Hervorbringung von Neuem oder der Erzeugung und Erkennung überraschender oder interessanter Muster", wie Mersch mahnt, ist noch kein ausgereifter und anspruchsvoller Begriff des Ästhetischen umrissen, dafür benötigt es immer noch eines Bezugs auf menschliche Adressaten.[31] Computer bieten durchaus künstliche Intelligenz mit rigoroser Logik und stupendem Speichervermögen, doch diese unterscheidet sich fundamental von der Intelligenz der Menschen, die nicht metaphysisch begründet ist, sondern neuronal, insbesondere in Bezug auf die erzählerische Dimension der Zeit, die jenseits der mathematischen Gegenwart der Computer existiert: „unsere Gehirne können aufgrund der Ausrichtung der neuronalen Übertragung in dieser Dimension denken", wie Fletcher argumentiert.[32]

Doch neue Praktiken der poetischen Produktion unter den Vorzeichen des digitalen Zeitalters müssen nicht unbedingt auf Herausforderungen durch (den Diskurs um) künstliche Intelligenz eingehen. Hannes Bajohr zum Beispiel untersucht das generative Potenzial digitalen Schreibens und weist auf den Erfolg digitaler Literatur in anglofonen Kreisen hin (Hyperfiktion und elektronische Literatur, Flarf und konzep-

[28] Rauterberg 2021, 41.

[29] Nassehi 2019, 228.

[30] Hertzman 2020.

[31] Mersch 2019, 73.

[32] Fletcher 2021, o.S.: „[O]ur brains, because of the directional arrow of neuronal transmission, can think in that dimension."

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

tuelles Schreiben), während sich ein Durchbruch solch stilistischer und technischer Innovationen im deutschen Literaturbetrieb noch nicht abzeichnet.[33] Bajohr orientiert seine eigene Produktion weniger an Modellen des Readymade oder der Performancekunst, und lehnt eine Trennung von Programmierer und Autor ausdrücklich ab; ein anschauliches Beispiel ist sein 2016 unter dem Titel *Durchschnitt* veröffentlichtes Werk. Bajohrs Python-Skript ermittelte vierzehn Wörter als durchschnittliche Satzlänge aller Romane, die im 20-bändigen Kanon des Literaturkritikers Marcel Reich-Ranicki enthalten sind, ließ dann alle Sätze anderer Länge weg und ordnete die ausgewählten „durchschnittlichen" Sätze alphabetisch an.[34] Dieser Witz funktioniert auf mehreren Ebenen, indem er das Prestige kanonischer Titel (und von Kritikern, die sich auf die Vorstellung eines literarischen Kanons verlassen) ins Lächerliche zieht, aber auch über den Begriff eines Satzes mittlerer Länge im Medium des Romans meditiert, den er mithilfe der Computerlinguistik identifizieren und auswerten kann. Andererseits ist eine solche quantitative Konfrontation mit dem qualitativen Erbe kaum eine Lektüre. Allerdings bieten sich in so einem Verfahren reichlich Chancen für den Glitch. Einige komplexe Operationen der Datenmanipulation oder Transkodierung an einem Textkorpus gehen über die Computerlinguistik hinaus und behandeln das Literarische eher als eine Text-Leiche, die mit scharfen neuen Instrumenten seziert wird, denn als Teil zeitgenössischen Lebens. Prozedural generierte Texte – etwa wenn Gregor Weichbrodt die in Jack Kerouacs *On the Road* erwähnten Orte in Google Maps eingibt und die Navigation dann als neues Werk ausgibt – oszillieren zwischen einem Akt des (entfernten) Lesens und einem Akt des (Wieder-)Schreibens, der sich letztlich weigert, rein literarisch lesbar zu sein, ohne ein technisches Verständnis beizumengen.[35] Doch Google Maps erlaubt ebenso wenig ein gezieltes Verirren wie solche Textverfahren das Potenzial von Glitch literarisch bändigen.

Hier zeigt sich das Potenzial des Irrwegs, wie es auch die labyrinthische Struktur des Internets selbst illustriert. Die Herausforderung eines verzweigten Irrgartens besteht darin, eine Methode zu finden, um jeden Punkt in einem Netzwerk von mäandernden Umwegen zu erreichen, ohne den Gesamtplan zu kennen. Die Wissenschaft löste dieses Problem, indem sie die Topologie der Verbindungen und Knoten als Graph abbildete; ein Weg durch das Labyrinth durchquert jede Kante (mindestens) einmal, in einer Reihe von Entscheidungen. In der Geschichte der Mathematik gelten Leonhard Eulers Überlegungen zu den sieben Brücken von Königsberg im Jahr 1735 als Gründungsmoment der Graphentheorie und der Topologie; heute gibt es topologische Karten des Internets, ob seriös oder humorvoll entworfen, wobei nicht einmal die fortschrittlichsten Suchmaschinen den Anspruch erheben würden, den gesamten Datenverkehr in Computernetzen visualisieren zu können: „Once a functional tool for engineers, they now serve as an aesthetic backdrop used without explicit recognition of their intended purpose".[36] Wenn es keine Fehler im Netz gäbe, wäre das Design der robusten Umgehung von Hürden als Prinzip der Entwicklung des Internets hinfällig; wenn es keine Irrtümer gäbe beim Bemühen, angemessenes Feedback über verrauschte Kanäle zu übermitteln, könnte ihr Fehlen sogar als Totalausfall interpretiert werden. Die Infrastruktur des Internets ist robust, weil sie Störungen erwartet: Technische Konstellationen sind nur dann dynamisch, wenn sie sich destabilisieren lassen.

[33] Bajohr 2022.
[34] Bajohr 2016, Reich-Ranicki 2002.
[35] Weichbrodt 2014.
[36] Fidler und Currie 2015, 44.

Wenn eine kommunikative Struktur so erstarrt, dass sie keine Zufälligkeiten mehr zulässt, dann ist das Ende jeglichen kreativen Ausdruckspotenzials in Sicht. Computerkultur zählt gerade auf allfällige Fehler, antizipiert und rekuperiert sie – doch ist nicht jeder Fehler unter digitalen Bedingungen schon ein Glitch.

Literatur

Allado-McDowell, K: Pharmako-AI. Los Angeles 2021.

Bajohr, Hannes: Durchschnitt. Berlin 2016.

—: Schreibenlassen. Texte zur Literatur im Digitalen. Berlin 2022.

Beabout, Gregory: Freedom and Its Misuses. Kierkegaard on Anxiety and Despair. Milwaukee 1996.

Bök, Christian: The Piecemeal Bard is Deconstructed. Notes Toward a Potential Robopoetics. In: Kenneth Goldsmith (Hg.): ubuweb papers: Object 10. Cyberpoetics (2002), 10–18. https://ubu-mirror.ch/papers/object/03_bok.pdf (11. November 2022).

Brown, Tom B., Mann, Benjamin, Ryder, Nick, Subbiah, Melanie, Kaplan, Jared, Dhariwal, Prafulla et al.: Language Models are Few-Shot Learners. arXiv 2020. DOI: https://doi.org/10.48550/arXiv.2005.14165 (23. November 2022).

Calvino, Italo: Cybernetics and Ghosts. In: ders.: The Uses of Literature. New York 1987, 7–37.

Coleman, Patrick: „Riding a Racehorse Through a Field of Concepts". What it's like to write a book with an AI. In: Slate Magazine (30. November 2020). https://slate.com/technology/2020/11/interview-k-allado-mcdowell-pharmako-ai.html (11. November 2022).

Davison, Adam: Welcome to the Failure Age. In: The New York Times Magazine (12. November 2014). https://www.nytimes.com/2014/11/16/magazine/welcome-to-the-failure-age.html (23. November 2022).

Derrida, Jacques: Typewriter Ribbon. Limited Ink (2). In: ders.: Without Alibi. Stanford 2002, 72–74.

Donohue, John: Fail Fast, Fail Often, Fail Everywhere. In: The New Yorker (31. Mai 2015). https://www.newyorker.com/business/currency/fail-fast-fail-often-fail-everywhere (23. November 2022).

Dewdney, A. K.: Computer Recreations. In: Scientific American 252.1 (1985), 14–24.

Ernst, Wolfgang: There is No 'Error' in Techo-logics. A Radically Media-Archaeological Approach. In: Timothy Barker und Maria Korolkova (Hg.): Miscommunications: Errors, Mistakes, Media. London 2021, 79-94.

Fidler, Bradley und Currie, Morgan: The Production and Interpretation of ARPANET Maps. In: IEEE Annals of the History of Computing 37.1 (2015), 44–55.

Fletcher, Angus: Why Computers Will Never Write Good Novels. In: Nautilus (10. Februar 2021). https://nautil.us/why-computers-will-never-write-good-novels-9575/ (23. November 2022).

Gadamer, Hans Georg: Ästhetik und Poetik II – Hermeneutik im Vollzug (Gesammelte Werke Band 9). Tübingen 1993.

Goldsmith, Kenneth: Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age. Columbia University Press 2011.

Hartman, Charles O.: Virtual Muse. Experiments in Computer Poetry. Wesleyan University Press 1996.

Henrickson, Leah und Meroño-Peñuela, Albert: The Hermeneutics of Computer-Generated Text. In: Configurations 30.2 (2022), 115–139.

Hertzman, Aaron: Computers do not make art, people do. In: Communications of the ACM 63.5 (2020), 45–48. DOI: https://doi.org/10.1145/3347092 (11. November 2022).

Hoffmann, Reid: Impromptu. Amplifying Our Humanity Through AI by Reid Hoffman with GPT-4. Anacortes, WA: Dallepedia 2023.

Kaenel, Camille Diane von: Failure Has Never Been More Successful. In: Fast Company (14. November 2014). https://www.fastcompany.com/3038446/failure-has-never-been-more-successful (11. November 2022).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Kenner, Hugh und O'Rourke, Joseph: A Travesty Generator for Micros. In: Byte 9.12 (November 1984), 129–131, 449–469.
Kittler, Friedrich: Die künstliche Intelligenz des Weltkriegs. Alan Turing. In: Friedrich Kittler und Georg Christoph Tholen (Hg.): Arsenale der Seele. Literatur- und Medienanalyse seit 1870. München: Fink 1989, 187–202.
Kruck, Günter: Die doppelte Kontingenz als notwendige Bestimmung der Kunst. Hegels Begreifen der Kunst. In: Andreas Arndt, Günter Kruck und Jure Zovko (Hg.): Gebrochene Schönheit. Hegels Ästhetik – Kontexte und Rezeptionen. Berlin 2014, 30–45.
Licklider, Joseph und Taylor, Robert: The Computer as a Communication Device. In: Science and Technology 76 (April 1968), 21–41.
Mersch, Dieter: Kontingenz, Zufall und ästhetisches Ereignis. In: Jörg Huber und Philip Stoellger (Hg.): Gestalten der Kontingenz. Zürich 2008, 23–38.
—: Kreativität und Künstliche Intelligenz. Einige Bemerkungen zu einer Kritik algorithmischer Rationalität. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 11.2 (2019), 65–74.
Nake, Frieder: Künstliche Kunst. In der Welt der Berechenbarkeit. In: Kunstforum 98 (1989), 85–94.
Nassehi, Armin: Muster. Theorie der digitalen Gesellschaft. München 2021.
Nees, Georg: Künstliche Kunst und künstliche Intelligenz. In: Bilder Images Digital. München 1986, 58–67.
Nixdorff, Tabea: Korrekturlesen. Fehler als Denkfiguren. In: Zeitschrift für Medienwissenschaft 12.2 (2020), 192–199.
Parisi, Luciana: Das Lernen lernen oder die algorithmische Entdeckung von Informationen. In: Christoph Engemann und Andreas Sudmann (Hg): Machine Learning. Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz. Bielefeld 2018, 93–113.
Perloff, Marjorie: Unoriginal Genius. Poetry by Other Means in the New Century. Chicago 2012.
Preljevic, Vahidin: Etwas Zufälliges am Subjekt. Notizen zur Kontingenz in der Ästhetik der Moderne. In: Andreas Arndt und Jure Zovko (Hg.): Freiheit und Determinismus. Erlangen 2012, 171–182.
Rauterberg, Hanno: Die Kunst der Zukunft. Frankfurt 2021.
Reich-Ranicki, Marcel (Hg.): Der Kanon. Die deutsche Literatur. Romane. Frankfurt a. M. 2002.
Rieger, Stefan: „Bin doch keine Maschine…". Zur Kulturgeschichte eines Topos. In: Christoph Engemann und Andreas Sudmann (Hg.): Machine Learning – Medien, Infrastrukturen und Technologien der Künstlichen Intelligenz. Bielefeld 2018, 117–144.
Russell, Legacy: Glitch Feminism: A Manifesto. London 2020.
Schönthaler, Philipp: Die Automatisierung des Schreibens & Gegenprogramme der Literatur. Berlin 2022.
Weichbrodt, Gregor: On the Road. Berlin 2013. https://gregorweichbrodt.de/project/on-the-road.html (11. November 2022).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

MateRealität als Verfahren

Zum Vergleich von Glitch-Strukturen in Literatur, Hörspiel und Malerei

Matthias C. Hänselmann

Der Begriff ‚Glitch' entstammt ursprünglich der Elektrotechnik als Bezeichnung eines bestimmten Fehlertyps elektronischer Schaltungen und wurde seit der Jahrtausendwende auch auf andere homologe Phänomene in digitalen elektronischen Medien angewendet – vor allem in der digitalen Musik-, Film- und Fotokunst. In den vergangenen Jahren kam es einerseits durch die Medienwissenschaft zu einer metaphorischen Übertragung des Begriffs auf andere, nichtfilmische Gegenstände, um über den Weg der Analogisierung neue Deutungsmöglichkeiten aufzuzeigen und weitere Bedeutungspotenziale freizulegen, wobei – häufig orientiert an poststrukturalistischen Diskursen – Glitch als „eine Ästhetik der Störung, der Abweichung und des Un- bzw. Zufalls"[1] oder allgemein als „Störung, Panne oder Fehler"[2] gefasst wurde. Andererseits lassen sich bei Kunstschaffenden der unterschiedlichsten Medienbereiche – von der fast schon ‚konventionellen' fotografischen *Glitch Art*, über Film-Glitchkunst bis hin zu Audio-Glitchkunst –[3] Versuche nachweisen, das Prinzip des Glitches aus dem ursprünglichen in den eigenen Produktionskontext zu übertragen und dort mit den gegebenen medienspezifischen Mitteln nachzubilden.

Der Mangel an einer wissenschaftlich exakten, definitorisch festen Terminologie[4] bzw. auch die Pluralität unterschiedlicher, oft medienspezifisch ausgebildeter Auffassungen dazu, was ein ‚Glitch' ist, hat allerdings – besonders unter dem Einfluss einer diffusen, stark metaphorischen Ausdeutung des Begriffs – dazu geführt, dass die beiden grundsätzlich tangentialen Tendenzen von kreativer Kunst und analytischer Forschung nur sporadisch Schnittmengen fanden.[5]

Die Absicht des vorliegenden Aufsatzes ist es daher, ausgehend vom ursprünglichen Verwendungskontext des Begriffs ‚Glitch' eine medienübergreifend gültige Definition desselben zu erarbeiten und diese besonders für die Analyse und Bewer-

[1] Ohnesorge 2022, 154.

[2] Eggers 2017, 202.

[3] Siehe besonders Betancourt 2017, Elliott 2018, Kane 2019, Briz 2020.

[4] Siehe kritisch auch Rettschlag 2018, 165–166, die gerade eine Unschärfe des Begriffs zu insinuieren scheint, welche eine wissenschaftliche Brauchbarkeit desselben fragwürdig macht: „Der Glitch lässt sich nicht nur im Computerspiel verorten: kognitive Dissonanzen, Paradoxien und Absurditäten sind nicht selten Thema der Literatur, des Films, der Kunst und auch die Politik ist mit Glitches gespickt – meist dann, wenn die Wahrnehmung mit der Gewohnheit in Konflikt gerät oder grundlegende Erwartungshaltungen gegenüber den gewohnten Abläufen spezifischer Spiele gebrochen werden."

[5] Auch der aktuellste Versuch von Ohnesorge 2022 die „Verwandtschaft von Glitches und Gespenstern als Ausgangspunkt für die Formulierung eines literarischen *Verfahrens* produktiv zu machen" (154; Hervorhebung im Original), behebt aufgrund der Unklarheit der begrifflichen Basis diesen Mangel leider nicht.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

tung von gezielt erzeugten Kunst-Glitches fruchtbar zu halten. Um dies sicherstellen zu können, werden im Anschluss an eine transmediale Begriffsbestimmung gerade eher außergewöhnliche und speziell in der Forschung zum Glitch wenig beachtete Mediensysteme wie die direkte Konversation, die lyrische und narrative Literatur, das Hörspiel sowie die Malerei in den Blick genommen.

Elektrotechnische Begriffsprägung

Nähert man sich dem Phänomen des Glitches von medienkomparatistischer Seite, gilt es zunächst, die infrage stehende Begrifflichkeit – ohne Verlust an terminologischer Schärfe – definitorisch so zu konturieren, dass sie ein Phänomen zu bezeichnen vermag, das in unterschiedlichen Medien auf den im Wesentlichen selben strukturellen Eigenheiten beruht und hier wie dort ähnliche Effekte zeitigt. Sinnvoll dafür erscheint in erster Linie die Auseinandersetzung mit dem Verwendungszusammenhang, für den der Begriff ursprünglich geprägt wurde, ehe er eine Übertragung in andere Zusammenhänge erfuhr.

Vor 2000 fand der Begriff[6] ‚Glitch' nur in englischsprachigen naturwissenschaftlichen, speziell elektrotechnischen Zusammenhängen Verwendung, ehe er dann in medien- und kunsttheoretische Bereiche extrapoliert wurde. Er bezeichnete ursprünglich einen momentanen Fehlzustand in Gestalt eines zeitweisen Ausgabefehlers bei der Verarbeitung eines Eingangssignals innerhalb einer logischen Schaltung mit mehreren, voneinander abhängigen, i. d. R. binären Schaltvariablen. Besitzt eine Schaltung also beispielsweise drei Eingänge A, B, C und einen Ausgang X mit jeweils zwei optionalen Zuständen, kann kodiert sein, dass eine Aktivität in A und B bzw. eine Aktivität in B und eine Inaktivität in C zu einer Aktivität in X führen sollen; wobei dann ein Glitch eintritt, wenn es aufgrund der Gesamtanlage der Schaltung bei der Prozessierung des Eingangssignals in A, B und C zu einer Verzögerung kommt und entsprechend für den Zeitraum der verzögerten Signalverarbeitung ein falsches Ausgangssignal ausgegeben wird, ehe – nach Abschluss der Verarbeitung – das Ausgangssignal korrekt erfolgt.[7]

Charakteristisch für Glitches in diesem Sinn ist, dass sie lediglich gelegentlich und kurzzeitig auftreten,[8] sich im betreffenden Schaltsystem nur schwer verorten und sich ihre Ursachen entsprechend schwer ermitteln lassen,[9] da sie sich aufgrund des zuvor Genannten und mitbedingt durch die Komplexität des zugrundeliegenden Sys-

[6] Zur Etymologie siehe etwa Raymond 1996, 217 (Hervorhebung im Original): „*glitch* /glich/ [from German ‚glitschig' to slip, via Yiddish ‚glitshen', to slide or skid]". – Eggers (2017, 202) liefert eine eigene fragwürdige Etymologie, die sich durch andere Forschungsliteratur nicht stützen lässt: „Wo genau dieser Begriff seinen etymologischen Ursprung hat, ist nicht bekannt; eventuell ist es eine Zusammensetzung aus *goof* (Panne) und *hitch* (Störung)."

[7] Siehe verkürzt etwa Morris 1992, 45: „The output from a combinational logic circuit is determined by the state of the input variables. If an input should change from logic 0 to logic 1 and an unwanted output change occurs momentarily, a static hazard exists and a ‚glitch' has occurred." – Siehe ausführlicher Davis und Nowick 1998, besonders 232.

[8] Hickman 1997, 58 (Hervorhebung im Original): „A *glitch* is a rogue narrow pulse which can play havoc in digital systems. It is typically due to a rare condition and depending on the previous pulse sequence, may only appear occasionally […] making it very difficult to observe."

[9] Vgl. etwa Witte 1993, 248: „It is usually difficult to identify glitches, let alone determine their cause." – Siehe auch Oldham 1983, 7: „The term ‚glitch' refers to an unwanted pulse which is quite often difficult to capture and measure."

tems[10] zu Analysezwecken kaum systematisch reproduzieren[11] lassen. Der Effekt ist eine Fehlfunktion des Schaltsystems[12] mit zeitweise „furchtbaren Ergebnissen"[13] im potenziellen Bereich aller systemabhängigen Komponenten.[14]

Transmediale Begriffsauffassung

Legt man diesen ursprünglichen Begriffsgehalt zugrunde, sind vor allem zwei Aspekte daran entscheidend für eine adäquate Ausweitung des Terms über den elektrotechnischen Bezugsrahmen hinaus:

1) Bei den für den Zusammenhang des Glitches relevanten Schaltkreisen handelt es sich um signalprozessierende Anlagen, die entsprechend einer vorgegebenen Programmierung ein Eingangssignal in ein Ausgangssignal verwandeln und also sowohl eine Signalübertragung als auch die Umkodierung eines Signals durchführen. Dieser Umstand erlaubt es, den Begriff allgemein auf mediale Kommunikationsformen und -mittel zu übertragen, die ihrerseits eben auch eine kodebasierte Informationsvermittlung darstellen. Damit lassen sich Glitches verallgemeinert als Störungen innerhalb *semiotischer* Prozessstrukturen begreifen.

2) Auch wenn Glitches nicht beabsichtigt sind, sondern als Strukturschwäche gar generell bekämpft werden, stellen sie ein systeminhärentes Phänomen dar, das sich mit einer gewissen Zufälligkeit selbst hervor- und beim Anwender zu Bewusstsein bringt.[15] Auf diese Weise liefern sie in Form einer Prozessierungsstörung einen Hinweis auf das zugrundeliegende System der Prozessierung, das bei reibungsloser Arbeitsweise hinter seiner reinen Funktionalität zurücktreten und im Anwenderbewusstsein neutralisiert würde.[16] Glitches als Fehlfunktionen semiotischer Prozessstrukturen sind insofern – um die Verallgemeinerung zu präzisieren – signifikant wahrnehmbare Unterbrechungen automatischer Prozesse: Sie entautomatisieren und machen sich gerade dadurch bemerkbar.

Daran anknüpfend ließe sich nach dem Bisherigen *informationstheoretisch* allgemein formulieren, dass ‚Glitch' im transmedialen Sinne einen spontanen, temporären, disruptiven Kodierungswechsel auf Basis eines zugrundeliegenden Kodes mit dem konstitutiven Moment der zeitweisen Kodierungsgleichzeitigkeit und der Kodierungsüberlagerung[17] sowie einem metaisierenden Effekt bezeichnet. Wie in einer

[10] Siehe auch Raymond 1996, 218: „A glitch can occur when the inputs of a circuit change, and the outputs change to some random value for some very brief time before they settle down to the correct value. If another circuit inspects the output at just the wrong time, reading the random value, the results can be very wrong and very hard to debug".

[11] Nach Raymond (1996, 217) sind sie nur „[s]ometimes recoverable".

[12] Vgl. Davis und Nowick 1998, 232: „A glitch on a clock signal of a synchronous circuit will typically cause the circuit to malfunction."

[13] Hickman (1997, 58) spricht von „dire results".

[14] Raymond (1996, 217) benennt mit Bezug auf Computersysteme: „A sudden interruption in electric service, sanity, continuity, or program function."

[15] Dieser Umstand wurde wiederholt poststrukturalistisch als ein „Geistern" der Apparatur mystifiziert, vgl. in neuster Position Ohnesorge 2022, was aufgrund der begrifflichen Vagheit meist unproduktiv blieb; siehe dagegen in fruchtbarer Anwendung Denson 2020 und Olivier 2021.

[16] Vgl. auch Linseisen 2020, 203: „Glitches sind keine Fehler, die man finden und die Störung so beheben kann. Sie sind als inkorporierter Bestandteil einer Prozessualität immer schon Over The Stream".

[17] Siehe dazu besonders die äquivalente Auffassung, die Elliott (2018, 3) in der Auseinandersetzung mit Glitches in der Musik gewonnen hat: „It is a glitch moment, a temporary period of blurring, the point in the process of code-switching where the codes are muddled."

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Schaltung bei einem Glitch aufgrund eines bestimmten Eingangssignals an sich ein spezifisches Ausgangssignal erwartbar wäre, jedoch für einen Moment noch das ursprüngliche (Null-)Signal ausgegeben wird und somit zwei Kodierungen vorübergehend interferieren, überlagern sich bspw. auch bei einem typischen Video-Glitch die Kodierungen zweier Bildzustände so, dass sich eine optische Störung in der Videobilddarbietung ergibt, bei der zeitkorrekt wiedergegebene Bildfeldpunkte in großem Umfang durch asynchron statisch verschleppte Bildfeldpunkte in Form von irritierenden Artefaktbildungen zeitweise überlagert werden.

Von *rezeptionsästhetischer* Warte aus betrachtet, erscheint ein Glitch immer und primär als eine Störung. Glitches sind stets Störungen, insofern sie in Linearmedien punktuell einen Prozess, der auf Stringenz und Kontinuität abgestellt ist, hemmen bzw. unterbrechen, ehe der Prozess fortläuft; d. h., sie hemmen bzw. unterbrechen in von linearen Informationsflüssen dependenten Medien (und speziell in rezeptiv orientierten Medien) die Informationsvermittlung. Der stete Fluss an Informationen, der bei den Rezipierenden zu einer kognitiven Akkumulation von Daten und der logisch-analytischen Verknüpfung dieser Daten führt, reißt tendenziell ab und der grundsätzlich stabile rezeptive Modus der Informationsaufnahme wird schlagartig unmöglich gemacht. Dadurch offenbaren Glitches ein vorübergehendes Funktionsversagen im vorgesehenen Programm und rufen den Eindruck von ‚Etwas funktioniert nicht' bei den Medienrezipierenden wach. Gleichzeitig entfaltet die Störung für die Phase ihres Bestehens auf die betreffenden, in dieser Phase zu transferierenden Informationen eine destruktive Wirkung. Die eigentlichen Informationen können im jeweiligen Zeitraum (zumindest in der geplanten Form) nicht rezipiert werden oder erscheinen entropisch vernichtet als Rauschen. Das Medium verliert (temporal und lokal) punktuell seinen konstitutiven Charakter als Vermittlungsinstanz. Zugleich offenbart sich, wie bereits gesehen, mit dem Glitch eine Destabilisierung einer vorgesehenen – als selbstverständlich bis dato unbewussten und schließlich entautomatisierten – Ordnung, die im Programm des Mediums als Informationsprozessor niedergeschrieben ist.[18] Der Bruch in der Informationsvermittlung verweist auf eine Störung im Kanal und rückt insofern die phatische Dimension der Signalübertragung in den Vordergrund. Implizit kommt dies einer Aufforderung an die Rezipierenden gleich, den Fehler zu beheben, um den Informationsfluss wieder in Gang bringen, sowie rezeptiv an die Menge und den Inhalt der bereits erhaltenen Informationen anzuknüpfen. Was beim Eintritt eines Glitches in linearen Kommunikationsmitteln also immer auch beobachtbar ist, kann als Übergang des Mediums von der transferierenden Informationsvermittlung zur (impliziten) selbstbezogenen Fehlerkommunikation bezeichnet werden, wobei diese Fehlerkommunikation in Form eines Funktionsversagens fundamental material- und apparaturbezogen ausfällt.[19] Letzteres hängt insbesondere mit der Konstitution des Mediums als rezeptiv mehrschichtiger Vermittlungsinstanz zusammen, denn als technischer Apparat (1. Ebene) generiert ein Medium eine Sequenz von Zeichen (2. Ebene), die bei den Rezipierenden zu einer immersiven Wahrnehmungsform (3. Ebene) führen kann. Das bedeutet umgekehrt: Im Zustand einer immersiven Wahrnehmung (3. Ebene) nehmen die Rezipierenden bspw. eine Filmhandlung als quasi-reales Ereig-

[18] Siehe auch Rettschlag 2018, 165: „Der technische Störfall des Glitches, der sich als Spielfehler manifestiert, wirkt chaotisch, weil er mit den Erfahrungen der Spielwelt, die der als verlässlich geltende Apparat bereitstellt, auf überraschende oder schockierende Weise bricht."

[19] Das betrifft besonders die Materialität und apparative Determiniertheit von digital kommunizierten Inhalten; siehe auch Linseisen 2020, 203: „Glitches eignen sich daher, in ihrer Störfalllogik, für medienästhetische Reflexionen in Hinblick auf eine genuine Materialität des Digitalen".

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

nis wahr;[20] eine Wirkung, die sofort abreißt, sobald es in Form eines Glitch zu einer Unterbrechung der immersionserzeugenden Zeichensequenz kommt (2. Ebene), die ihrerseits unmittelbar die Aufmerksamkeit auf die fehlerhafte Arbeitsweise der zeichengenerierenden technischen Apparatur (1. Ebene) lenkt.

Es darf also als entscheidend für die definitorische Konturierung des Glitches angesehen werden, dass er als Phänomen auf medialer Ebene von einem homologen Prozess auf rezeptiver Ebene parallelisiert wird: Was dort die Störung ist, ist hier die Irritation. Was dort der Bruch in der Informationsvermittlung ist, ist hier der Bruch in der Informationsaufnahme.[21] Und was dort der Übergang von der semiotisch-funktionalen Zeichentransmission zur material- und apparaturbezogenen Fehlerkommunikation ist, ist hier der Übergang von der Haltung rezeptiv-passiver Immersion[22] zu einer (Bereitschafts-)Haltung aktiver Intervention.

Insofern lassen sich neben der rezeptionsästhetisch primären Bewertung des Glitches als Störung sekundäre Effekte echter Glitches konstatieren, die emotionsaktiv sein können und es in aller Regel auch sind: Echte Glitches erzeugen je nach individueller Disposition etwa Ärger, Verunsicherung oder gar Angst oder Erheiterung.[23] Zu den abschnittsbeginnend genannten beiden zentralen Definitionsaspekten – kodebasierter Kommunikationsprozess und Systemakzentuierung – und dem ergänzenden informationstheoretischen Aspekt der Überlagerung phasenverschobener Kodierungen tritt damit das Charakteristikum, dass Glitches eine relativ komplexe Semantik entfalten (systemische Fehlleistung, Autoreferenzialität, impliziter und durch die Selbstentstörung fehlgeleiteter Interventionsappell) und affektiv wirksam werden können.

Glitch als ästhetisches Verfahren

Ausgehend vom Gesagten bzw. darauf aufbauend können Glitches als Verfahren künstlich erzeugt und im Weiteren mit einer spezifischen Semantisierung und kommunikativen Funktionalisierung eingesetzt werden, quasi als Funktionalisierung eines (scheinbaren) Funktionsversagens. Der Grund ist semiotisch leicht zu fassen: Sobald es für eine Position mindestens zwei Möglichkeiten der Besetzung gibt, ist die jeweils gewählte generell semiotisch relevant und kann eine korrespondierende Funktion erfüllen. Die Möglichkeit, einen Inhalt ‚normal' wiedergeben zu können *oder* ‚verglitscht', d. h. gestört, bricht entsprechend das monomische Selbstverständliche

[20] Siehe zu fiktionaler Immersion insgesamt Voss 2009; vgl. ebd. besonders 128–129: „Die Realität des Films nimmt im immersiven Modus […] sequenziellen Ereignischarakter an" – d. h., sie wird nach den Kategorien von „inclusion (the degree to which environmental influences are excluded from experience), extention (the number of sensory modalities addressed), surround effect (panoramic width of sensory impressions) and vividness (display resolution)" (Visch et al. 2010, 1440) als quasi-real rezipiert.

[21] Glitches verlassen nach Linseisen (2020, 203) „die Domäne funktionaler Wahrnehmung".

[22] Diese Passivität der Rezeption bewegt sich selbstverständlich in den Grenzen einer kognitiven Rezeptionsleistung, wie sie auch Betancourt (2017, 112–113, 128–129) in seiner Auseinandersetzung mit dem Bruch-Effekt des Glitches kritisch aufweist bzw. andeutet. Passivität ist in diesem Zusammenhang deshalb in unbedingter Korrelation zur medialen Apparatur zu verstehen: Sobald der Apparat von den Rezipierenden aktiviert ist und nach seinem Programm funktioniert, tritt ein Automatismus auf beiden Seiten ein, der für die Rezipierenden bedeutet, dass sie der Transmissionsleistung der Apparatur bis zum Moment ihrer offenbaren Fehlfunktion völlig passiv – und auch unter weitgehender Ausblendung einer Reflexion über die Apparaturtätigkeit – beiwohnen.

[23] Vgl. bspw. auch Rettschlag (2018, 165) mit Bezug auf Glitches im Computerspiel: „Die surrealen Effekte haben mal etwas Gespenstisches und oft sind sie einfach komisch."

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

auf, schafft dazu eine Alternative und eröffnet einen (sonst nicht gegebenen) Bedeutungsraum, der in Korrelation zu anderen Ebenen des Inhalts (narrativ, ästhetisch, kontrapunktisch etc.) mit spezifischer Semantik gefüllt werden kann. Die gezielt gesetzte Glitch-Störung hat insofern die Funktion, den Inhalt bzw. dessen Rezeption zu stören. Maßgeblich für die theoretische Konzeption und die Funktionalisierung derartiger Pseudo-Glitches bzw. eventuell besser: *Kunst-Glitches* ist der Gesamtzug, der sich aus den Eigenarten des Glitches ergibt und der sich auf Basis von Kennzeichen konstituiert, die sich aus den bereits getroffenen Feststellungen ableiten lassen. All die genannten Effekte weisen starke Bezüge zu Effekten der *metaisierenden* Kunstverwendung auf. Das ist besonders relevant für die Bewertung des Glitches in medienästhetischer Hinsicht, sobald der Glitch also nicht mehr als zufällige, ungewünschte Störung in einem Informationssystem auftritt, sondern in einem entsprechenden Zusammenhang als gezieltes künstlerisches Verfahren nachgebildet und eingesetzt wird. Bei einer „Metaisierung" handelt es sich „im Kontext der Literatur und anderer Medien" allgemein um „das Einziehen einer Metaebene in ein Werk, eine Gattung oder ein Medium, von der aus metareferentiell auf Elemente oder Aspekte eben dieses Werkes, dieser Gattung oder dieses Mediums als solches rekurriert wird"[24]. Eine entsprechende Struktur in Gestalt einer Metareferenz lässt sich beim Glitch und besonders beim Kunst-Glitch feststellen, da es sich hier um ein bewusst und gezielt eingeschaltetes Störungsmoment handelt, durch das eine Art Pause innerhalb der jeweiligen Informationsstruktur installiert wird, welche rezeptionsästhetisch distanzierend wirkt und in elementarster Hinsicht mit dem Hinweis an die Rezipierenden gefüllt wird, dass sie – unabhängig bzw. trotz aller immersiven Wirkung – keinem tatsächlichen Ereignis beiwohnen, sondern lediglich einer entsprechenden medialen Simulation.[25]

Die Metaisierung des Kunst-Glitches hat daher die Gestalt, dass das ursprüngliche, primäre Kommunikationssystem mit seiner spezifischen Struktur zwar persistent ist, gleichzeitig aber durch eine aus dem prinzipiellen Systempotenzial heraus gebildete chaotische sekundäre Struktur überlagert wird. Durch diese werden die drei verschiedenen, für gewöhnlich in der Rezeption homogen synergierenden Ebenen des betreffenden Mediums (technisch-apparative, zeichengenerierende, immersionserzeugende Schicht) hart auseinandergetrieben und aktualisiert. Der Kunst-Glitch als gezielte Störung, durch die sich eine Akzentuierung der semiotisch-kodebezogenen und tiefergehend auch der technisch-apparativen Basis mit einem Wechsel von der referenziellen zur phatischen und poetischen Kommunikationsebene ergibt, kommt damit der Stellenwert eines künstlerischen Verfahrens zu, wie es Viktor Šklovskij erstmals konzipierte.[26] Indem sich das Medium so als Medium und seine Botschaft als materiell basiertes Zeichensystem konkretisiert, erweist es sich als modellbildendes System[27] und aktualisiert sowohl die Realität der aktuellen Rezeptionssituation als auch die hinter dem medial entworfenen Modell stehende Realität.

[24] Wolf 2007, 31.

[25] Siehe dazu ebenfalls besonders Wolf (2007, 38–39), der die Metareferenz als Sonderfall der Selbstreflexivität beschreibt, „bei der innerhalb eines semiotischen Systems von einer Metaebene Aussagen (z.B. Kommentare, Beschreibungen) über dieses System als solches oder über Teilaspekte desselben gemacht oder impliziert werden. Dergleichen Metaaussagen setzen das Bewusstsein von der Natur des Aussageobjektes nicht als natürlich gegebenes, sondern als (Teil) eines semiotischen Systems voraus. Bei medialen Systemen bedeutet dies, dass sich die Metareferenz regelmäßig auf deren ‚Fiktionalität' im Sinne des medialen Artefaktcharakters und/oder der Referenzqualität und auf damit zusammenhängende Aspekte bezieht und die Rezipienten zu einschlägigen Reflexionen anregt."

[26] Siehe Šklovskij 1971.

[27] Im Sinne von Lotman 1972, 22.

Als Charakteristika des (Kunst-)Glitches in transmedialer Perspektive lassen sich an dieser Stelle – anknüpfend an das Grundmoment seiner metaisierenden Wirkung – letztlich eine Reihe von definitorischen Aspekten besonders herausstellen, die zugleich als ausschießende Kriterien dafür fungieren können, was an Medientextstrukturen legitimer Weise als ‚Glitch' bezeichnet werden sollte. Wann immer von einem Glitch gesprochen wird, sollten – unabhängig von der konkreten Medialität – also folgende Faktoren gegeben sein:

1. *Interferenz*: Bei einem Glitch kommt es zu einer Überlagerung zweier – vor allem zeitlich – inkompatibler Kodierungen, wobei die im Prozess asynchrone die synchrone überlagert. Dabei werden tendenziell die primären Kommunikationsinhalte ab- bzw. aufgelöst und sekundäre (unbeabsichtigte, latente) Kommunikationsinhalte dominant.

2. *Verräumlichung von Zeitaspekten*: Bei dieser Phasenverschiebung mit dem Resultat der Gleichzeitigkeit von Ungleichzeitigem treten zeitlich definierte und koordinierte Aspekte in einen räumlichen Organisationszusammenhang: Das Nacheinander der Inhalte wird in dieser Form in ein Ineinander verschoben, wobei jener Inhalt, der programmgemäß nicht am Platz wäre, den vorgesehenen überlagert, stört oder zerstört.

3. *Materialisierung*: Das zugrundeliegende, i.a.R. hinter seinem Aussagengehalt zurücktretende bzw. ganz verschwindende Kommunikationssystem konkretisiert sich in seiner materiellen, technisch-apparativen Dimension.[28]

4. *Disruption*: Es entsteht eine spontane, unvorhersehbare und daher unvorhergesehene, gewaltsame Unterbrechung des linearen Informationsflusses.

5. *Punktualität*: Ein Glitch tritt einmalig, plötzlich, nicht metrisch / periodisch wiederkehrend auf, lässt sich in aller Regel nicht (identisch) reproduzieren und wird durch das System selbst wieder resorbiert, d.h. positiv formuliert: Das System entstört sich selbst *ad hoc* wieder.

6. *Fragmentierung*: Es findet eine Unterbrechung des Eigentlichen durch ein Uneigentliches statt, wodurch die Stringenz fundamental gestört wird, da der primäre Kommunikationsinhalt und der Glitch-‚Inhalt' in keiner inhaltlichen (Kohärenz-)Beziehung, sondern in einer rein technisch-apparativen Beziehung zueinander stehen und durch die Zwischenschaltung eines unterbrechenden, strukturfremden Momentes sowohl die Rahmenstruktur (in ein Vorher und ein Nachher sowie in Primär- und Sekundärkodierung) teilfragmentiert als auch die Binnenstruktur des Glitches als unintegrierbarer Fetzen ausgeschieden wird. Die gestörte Phase des eigentlichen, primären Kommunikationsinhalts fehlt zugleich im Zusammenhang der Gesamtmitteilung und verleiht dieser dadurch den Charakter der Unvollständigkeit.

Ein Medium muss, um Glitches produzieren zu können, in der Konsequenz folgende Voraussetzungen erfüllen:

1. *Mehrschichtigkeit*: Ein Glitch-Medium muss in seiner Kommunikationsweise mehrschichtig aufgebaut sein, wobei besonders an eine kommunikationsmediale Schichtung in semiotischem Verständnis zu denken ist mit einer Trennung von Apparatur und Discours[29] bzw. Repräsentamen und Referent[30] – was im Falle der Glitch-bedingten Interferenz zu einem inkongruenten Interpretanten bei den Rezipienten führt mit dem Effekt der Irritation.

[28] Vgl. allgemein Ohnesorge 2022, 153: „So wie andere Techniken der *Störung* arbeitet also auch der *Glitch* auf der Ebene der Materialität eines Kunstwerks."

[29] Siehe mit Bezug auf den Film etwa Gräf et al. 2014, 14–24.

[30] Im Sinne von Charles Sanders Peirce; siehe bspw. Hänselmann 2016, 78–80.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

2. *Prozessualität*: Glitch-Medien müssen Informationen etwa in Form einer dynamischen Situationsveränderung innerhalb der Zeit vermitteln.[31]

3. *Linearität*: Glitch-Medien müssen ihre Inhalte in Gestalt eines stringenten, gerichteten Verlaufs kommunizieren.

4. *Kontinuität*: Dieser Verlauf muss durch das Medium üblicherweise stetig, also ohne Unterbrechung oder Sprung vermittelt werden.

5. *Kohärenz*: Zugleich müssen die so prozessierten Inhalte vom Medium in der Form einer (logisch/kausal etc.) kohärenten Entwicklung vermittelt werden, durch die aufgrund vorgängiger Inhalte in groben Zügen nachfolgende Inhalte und Darstellungsweisen absehbar sind.

6. *Homogenität*: Glitch-Medien müssen letztlich fähig sein, im Sinne einer Materialtransparenz[32] immersive Oberflächen zu erzeugen, die für die Rezipierenden eine homogene, schlüssig-flüssige Gesamtwirkung hervorrufen.

Besonders die Punkte 2 bis 5 haben entscheidende Relevanz für die Bestimmung von Glitch-fähigen Medien, denn aufgrund der ursprünglichen Anwendung des Begriffs auf Schaltkreise bzw. Linearmedien ist die Übertragung auf andere Medienformen, die weniger dominant – als vor allem der Film – den Zeitkunstaspekt aufweisen, zumindest fraglich. Die Effekte, die in Linearmedien auftreten und als Glitches bezeichnet werden, gibt es so nicht direkt in der Raumkunst der Malerei, der rein akustischen Kunst des Hörspiels oder in der Literatur, einem Medium, das zwar auch eine lineare Rezeptionsweise nahelegt, jedoch – indem die Materialbasis der geformten Druckerschwärze eine Lautfolge und diese wiederum sprachliche Zeichen kodiert – eine stärkere semiotische Schichtung aufweist und auch eine stärker kontemplative Rezeptionsweise erlaubt. Daher müssen gerade für diese Fälle Homologiebeziehungen eruiert werden, die eine Übertragung des Begriffs erlauben oder auch in Hinsicht auf die Begriffsextension sinnvoll erscheinen lassen. Neben der kursorischen Beleuchtung illustrativer Beispiele im transmedialen Vergleich, soll vor allem dies im Folgenden mit Blick auf Kunst-Glitches in Direktkommunikation, Literatur, Hörspiel und Malerei ansatzweise geschehen.

Glitch-Strukturen im transmedialen Vergleich

Sucht man nach Beispielen für Glitch-Strukturen und speziell Kunst-Glitches in unterschiedlichen Medien, kann ein heuristisches Prinzip sein, dass man sich an Beispielen aus der bereits gegebenen Literatur orientiert und diese Beispiele dahingehend überprüft, ob sie formal kongruent sind mit den eigenen definitorischen Charakteristika. Häufig begegnet man auf diesem Weg Unzulänglichkeiten bei der bisherigen Begriffsverwendung, die meist daher rühren, dass die Bezeichnung ‚Glitch' eher subjektiv-intuitiv als einer wissenschaftlich exakt entwickelten Terminologie gemäß gebraucht wird.

Was Glitches im literarischen Medium anbelangt, sollen zwei Fälle genügen, um das anschaulich zu machen. Sie stammen beide von Clemens J. Setz und werden von diesem als Beispiele literarischer Kunst-Glitches am Anfang seines Essays zu Glitches

[31] Foto-Glitches inkorporieren dieses Zeitmoment, das hier als Grundlage den Prozess des digitalen Bildaufbaus innerhalb eines Displays hat, und frieren es dergestalt sozusagen ein. Die Verräumlichung von Zeitaspekten gilt daher in besonderem Maße für diese Form des Glitches.

[32] Vgl. Hänselmann 2018, besonders 38–45. – Vgl. auch Betancourt 2017, 112: „Glitch may serve as an interruption of the aura of the digital's illusion of perfection".

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

im Computerspiel angeführt.[33] Als erstes verweist Setz auf einen Ausschnitt aus dem häufig als *Die Loge* bezeichneten Erzählfragment aus dem Nachlass Kafkas,[34] in dem sich die Passage folgenden Inhalts findet:

> Was wir für die Samtpolsterung der Brüstung gehalten hatten, war der Rücken eines langen dünnen Mannes, der, genau so schmal wie die Brüstung, bis jetzt bäuchlings da gelegen war und sich jetzt langsam wendete, als suche er eine bequemere Lage.[35]

Für Setz ist das „[e]in klassischer Glitch".[36] Diese Einschätzung ist jedoch in fast jeder der für relevant erkannten Hinsichten abzuweisen, da die zitierte Stelle weder zu einer Störung in der Informationsprozessierung noch zur Verräumlichung von Zeitaspekten noch zu Materialisierung oder Fragmentierung führt. Was passiert, ist, dass ein Umstand beschrieben wird, der für die an realweltlichen Situationen orientierten Lesenden grotesk erscheinen mag[37] und in dieser Abnormität unerwartet und irritierend wirkt. Zu diesem Zweck wird – durch eine die Wahrnehmungsveränderung begleitende Begriffskorrektur („Brüstung" wird zu „Rücken") – eine sprachlich vermittelte optische Ambiguität eingesetzt, die – wie in der Auffassung von Setz geschehen – als semiotische Interferenz missverstanden werden kann: Die Figuren halten einen Mann irrtümlich für einen Gegenstand, u.a. weil er an einem Platz liegt, an dem sich üblicherweise (auch in Korrespondenz zur außertextuellen Realität) nur Gegenstände befinden; und weil der Text mit (pluraler) Ich-Perspektive erzählt, vollziehen die Lesenden die Korrektur der optischen Figurenwahrnehmung angesichts der Kippfigur Brüstung-Rücken infolge der verbalen Korrektur „Brüstung"-„Rücken" nach, wobei die ungewöhnliche Vermischung von Erwartbarem-Unwahrscheinlichem und Realität-Täuschung das Irritierende an diesem unzuverlässigen Erzählerbericht ist. Das Erwartbare ist eben nicht real und das Reale ist eben nicht das Erwartbare.

Auch das zweite Beispiel von Setz ist unzutreffend gewählt. Es stammt aus Isaac Bashevis Singers Roman *Schatten über dem Hudson* (2000) und liefert die durch Prozesse eines mentalen Zerfalls gekennzeichnete Perspektive des Mathematikprofessor Schrage, der Dinge zu sehen glaubt, die intradiegetisch nicht gegeben sind. Eine Störung im eigentlichen, rezeptionsbezogenen Sinne ist auch bei diesem Beispiel nicht zu finden, da der Text durch Konjunktive, Als-ob-Konstruktionen und Wörter wie ‚anscheinend' die Lesenden unmissverständlich darüber informiert, dass die präsentierten Wahrnehmungen aufgrund der personalen Perspektivierung durch Schrage – bei gleichzeitiger Nullfokalisierung (!) – unzuverlässig sind. Es besteht lediglich eine Inkongruenz zwischen diegetischer Realität und der Auffassung dieser Realität durch die betreffende Figur – keines der oben ermittelten eigentlichen Glitch-Kriterien greift hierbei; nicht einmal das der semiotischen Interferenz. Statt vorgegebene, jedoch auf Grundlage unklarer bzw. unscharfer Begrifflichkeiten[38] gewählte Exemplare von Glitch-Strukturen anderer zu betrachten und diese hinsichtlich ihrer Triftigkeit und Prägnanz zu beurteilen, scheint es daher sinnvoller, eigene Beispiele zu benennen.

[33] Setz 2016; online publiziert als *Die Poesie der Glitches* (o.J. [2019]) auf https://www.logbuch-suhrkamp.de/clemens-j-setz/die-poesie-der-glitches/ (abgerufen am 08.07.2022).

[34] Vgl. Kafka 1976, 225–226.

[35] Kafka 1976, 226.

[36] Setz 2016, 34.

[37] Zu diesem eigentlich „klassischen" Prinzip des Grotesken, das speziell durch den Expressionismus und zeitgenössische Literaturen aufgegriffen wurde, siehe Anz 2010, 166–175.

[38] So fällt die „Definition" von Glitch bei Setz mit „Fehler, Blasen, Verwerfungen im Gewebe der Wirklichkeit" (Setz 2016, 33) auch sehr vage und unspezifisch aus.

Eines auf der ganz elementaren Ebene *direktsprachlicher Kommunikation* findet sich in einem völlig alltäglichen Phänomen, nämlich wenn auf eine kognitiv bedingte Aposiopese[39] eine metasprachliche Bezugnahme auf eben diesen Umstand folgt, ehe zum ursprünglichen Gesprächsinhalt zurückgekehrt wird: wenn also jemand im Gespräch den Faden verliert, zu faseln beginnt, abbricht und punktuell exkursiv auf eben dieses Ergebnis der eigenen Zerstreutheit zu sprechen kommt. Alle notwendigen Bedingungen von Interferenz, Materialisierung, Punktualität, Disruption und Fragmentierung sind hierbei gegeben; es kann lediglich eingewendet werden, dass die Disruption i.a.R. nicht extrem ist und es nicht zu einer eigentlichen Verräumlichung von Zeitaspekten kommt. Tatsächlich fand der Begriff ‚Glitch' jedoch in dieser Form im Sprachgebrauch von Computerspezialisten bereits relativ früh eine metaphorische Übertragung in und eine Anwendung auf den Bereich der direkten Konversation. So weist Eric Raymond schon 1996 in seinem *New Hacker's Dictionary* darauf hin, dass „[i]n jargon, though, a hacker who got to the middle of a sentence and then forgot how he or she intended to complete it might say, ‚Sorry, I just glitched'".[40]

Als Beispiel für einen Kunst-Glitch in der *Literatur*, für die dieser Begriff aufgrund ihrer nur bedingten Linearität und Prozessualität nicht unproblematisch ist, kann im Bereich der *Lyrik* die abrupte Einschaltung eines fremdsprachigen Wortes oder Zitates in den eigentlichen Textzusammenhang genannt werden, durch die sich infolge der Interferenz von primär- und sekundärsprachlichem Kode ein punktueller disruptiver Effekt einstellt, bei dem der Aspekt der Lesezeit verlängert und tatsächlich räumlich ausgespreizt wird sowie die Textebenen fragmentierend auseinandergetrieben werden. Mustergültig können hierfür zahlreiche Gedichte aus der Sammlung *Broken Hierarchies* von Geoffrey Hill genannt werden, bei denen es nicht nur zu einer Interferenz der sprachlichen Ebenen von Englisch und Deutsch kommt, sondern – wie etwa in Text 36 („Downhill to go …") – durch den Rückgriff Hills auf Gedichte von Paul Celan zu einer komplexen Interferenz zwischen textuellen Zeichensystemen. Diese Interferenz führt dazu, dass plötzlich durch die Texte Hills palimpsestartig und mit einem deutlichen, durch Kursivierung zusätzlich verstärkten Fremdkörpercharakter die Textgrundlagen bzw. -referenzen Celan'schen Ursprungs hindurchbrechen:[41]

> […] I count
> our seasons clockwise, with nadir and zenith,
> on the year's face. Between five and six, that's
> all I can see to tell you. The life-lines
> tug briefly, my coming from way back, a child's
> journey between worlds: though this is at best
> half the fable. *Atemwende*, turn
> of breath. *Spinnrad*, turn of wheel. Many
> returns melt barriers and the winged
> lion roars his obeisance. […][42]

Ein lyrischer Kunst-Glitch *avant la lettre* kann auch in einem bestimmten, von August Stramm in seinen Kriegsgedichten etablierten Verfahren gesehen werden, bei dem

[39] Im Gegensatz zum Anakoluth, bei dem ein begonnener Satz abgebrochen und unter veränderter Syntax zu Ende geführt wird („Satzbruch"), ist die Aposiopese ein plötzliches Verstummen mitten im Satz, der im Folgenden Fragment bleibt („Satzabbruch").

[40] Raymond 1996, 217.

[41] Siehe dazu auch Olschner 2016.

[42] Vgl. Hill 2013, 386.

er – wie etwa in den Gedichten *Sturmangriff*, *Schlacht* und *Feuertaufe*[43] – Amphibolien verwendet, also syntaktisch bedingte Mehrdeutigkeiten, durch die einzelnen Wörtern zwei oder mehrere Satzfunktionen zukommen, Verschleifungen von Satzgrenzen resultieren und die geschilderten, für gewöhnlich syntaktisch separierten Ereignisse bzw. Ereignisabschnitte ineinandergeschoben werden, um die „desorientierende Qualität der Situation"[44] heraustreiben.[45] Es ergibt sich so eine unklare, während der Lektüre erodierende und sich tektonisch verschiebende Satztopologie, die ein Aufspreizen der semantisch-syntaktischen Relationen und letztlich die Ballung eines Übermaßes an Bedeutung zur Folge hat und den sechs Kriterien des Kunst-Glitch Genüge tut:

> Aus allen Winkeln gellen Fürchte Wollen
> Kreisch
> Peitscht
> Das Leben
> Vor
> Sich
> Her
> Den keuchen Tod
> Die Himmel fetzen.
> Blinde schlächtert wildum das Entsetzen.[46]

Als Beispiel aus dem Bereich *narrativer Literatur* sei auf den Metaroman *Das kurze Leben einer Freundin, die ich kaum kannte* von Sasha Maribunde (2022) verwiesen, der die fiktionale Autobiografie Sarahs bietet und zugleich das gegenwärtig in zahllosen Büchern florierende Genre der Krebsgeschichten[47] metanarrativ und sozial-historisch reflektiert und dekonstruiert. Interessant für den Kontext des Kunst-Glitch ist der Roman vor allem dadurch, dass die Hauptfigur – eine junge jüdisch-deutsche Ornithologin – nach ihrer Krebsdiagnose durch exzessiven Genuss von Schmerzmitteln, Drogen und Sex nach dem literarisch klischierten Ideal des emphatischen Lebens strebt, statt dieses zu erreichen, jedoch aufgrund der Wahl ihrer Mittel nur ihren körperlichen und geistigen Zerfall beschleunigt, was wiederholt in mehrschichtigen Glitch-Strukturen dargestellt wird. An diesen Stellen der Geschichte reißt der Erzählstrom während der Beschreibung tatsächlicher aktueller Begebenheiten ab und wird vorübergehend durch die Beschreibung von Grenzzuständen des Bewusstseins ersetzt, die gleichwohl wie faktisches Geschehen wiedergegeben werden; oder es kommt zu einer krassen Diskrepanz zwischen der objektiv-neutralen Beschreibung einer Leiderfahrung durch die autodiegetische Erzählerin und dem lediglich implizit erahnbaren, heftigen subjektiv-emotionalen Einschlag, den die so widergegebene Leiderfahrung in der Psyche der Hauptfigur hinterlassen muss. Zugleich werden solche disruptiven Momente auf der materiellen Ebene der Typografie homologisierend parallelisiert, indem u.a. der Drucksatz von Brüchen durchzogen wird, Zeilen-, Wort- und Buchstabenabstände und -verläufe deutlich auseinandertreten bzw. aus dem Lot geraten, Wörter aus dem Satzspiegel verschoben sind und die Verteilung des typografischen Materials insgesamt einen eigenen semantischen Akzent erhält (vgl. Abb. 1).

[43] Vgl. Stramm 2022, 98, 102–103 und 107.

[44] Krause 2008, 161.

[45] Vgl. ausführlich dazu Hänselmann 2023.

[46] „Sturmangriff" in Stramm 2022, 98.

[47] Siehe bspw. *Das Schicksal ist ein mieser Verräter* (2012) von John Green, *Wie man unsterblich wird* (2008) von Sally Nicholls, *Für immer ist ein Augenblick* (2020) von Tammy Robinson, *Der Himmel gehört uns* (2018) von Luke Allnutt oder *Mein bester letzter Sommer* (2016) von Anne Freytag.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

3

»Sie sagten, sie hätten meine *Medikamente* in
meiner Tasche gefunden, die Tabletten zerstoßen,
in Wasser gelöst, mir in den Mund gegossen, bis
ich aufgehört habe zu schreien. Karsten ist bleich wie
Gips, seine Augenlider rot wie hineingeschnitten.
Niklas lacht wie ein Toter. Ich bin völlig taub, füh-
le nichts. Karsten hält die Flasche in seiner Hand,
der Hals schwarzrot, *im Inneren zwei Finger breit*
ein Bodensatz schwarzes Blut. Niklas lacht und
lacht, hysterisch, nackt. Da tritt ein Hirsch aus
meiner Stirn, leckt meinen Schoß und sieht mich an,
bis
ich verschwunden
bin.«

Abb. 1: Sasha Maribunde: Das kurze Leben einer Freundin,die ich kaum kannte. Ein Bericht. 2. Aufl. Missen 2022, 128.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Die so erzeugten Störungen im narrativen Fluss wie in der einheitlichen Typografie sind dabei teilweise vergleichbar mit den Glitch-Effekten, die Garrett Stewart bei Fiona Banners typografischer Arbeit feststellt und die „not unlike the modes of more recent digital glitch art, in video practice, […] tamper with the interlacing of pixel compression so as to produce engrossing distortions of the mobile electronic image".[48] Zum Teil – besonders wenn einzelne Wörter oder Silben mehrfach und leicht versetzt übereinandergelegt sind – nähert sich der grafische Text jedoch auch der Gestalt von sogenanntem Zalgo- bzw. Glitch-Text an, „a uniquely internet style which exploits the fact that Unicode lets you stack marks above and below letters infinitely"[49] und der für Vyshali Manivannan als größtmögliches visuelles Analogon für schmerzbegleitetes Denken anzusehen ist.[50] Bei Maribunde geht also die inhaltlich-diegetische Störung mit einer formal-typografischen Störung einher, wodurch in besonderer Weise das Kriterium erfüllt ist, dass bei echten Glitches auch das Medium, das die Inhalte vermittelt, durch den Glitch in seiner Materialität hervortritt.

Auch im Bereich des medienwissenschaftlich wenig beachteten *Hörspiels* lassen sich Kunst-Glitches finden. Das Hörspiel, wie jede andere rein akustische Kunst, hat die Eigenart, dass es nicht über eine visuell vermittelte räumliche Dimension verfügt, sondern diese höchstens über Mischverhältnisse und die Nutzung stereophonischer Wiedergabetechnik zu vermitteln vermag. Das hat Auswirkungen auf das Erreichen einer Verräumlichung von Zeitaspekten, weswegen akustische Glitches meist auch einfach als „digital tick caused by lost or incorrect binary code"[51] gefasst werden. Als Beispiel sei hier jedoch auf einen Kunst-Glitch in der besonderen Form der Kompositionsmischung im Hörspiel *3 Tage Nordstadt* von Philip Stegers und Benjamin Quabeck eingegangen,[52] der zumindest gemäß dem metaphorischen Sprachgebrauch der Narratologie ein räumlicher Charakter attestiert werden kann. Nach einer berauschenden Party schläft Dennis, die Hauptfigur des Stücks, ein, wobei die durch eine Musikbrücke eingeleitete Schlafphase durch eine Sequenz gefüllt ist,[53] in der neben der fortlaufenden Musikspur und einer unverständlichen englischsprachigen Radiotonspur die Figurenstimme in sogenanntem raumlosem Raum Zahlen und Angaben zur Qualität von Zigarettenpapier von sich gibt. Diese Figurenäußerungen sind – in tontechnischer Hinsicht – als bis zu vier übereinander gemischte und unterschiedlichen Stereopositionen zugeordnete Sprecherspuren gegeben und bieten gegeneinander versetzt repetitiv denselben Inhalt. Dieser Inhalt steht gleichzeitig in keinem verbindlichen Zusammenhang zum eigentlichen Hörspielgeschehen, wodurch eine punktuelle Unterbrechung geschaffen wird, die durch den harten Schnitt am Ende der Sequenz zusätzlich betont wird. Die besondere Schichtung der Sprecherspuren mit ihren akustischen Auffälligkeiten und ihrer letztlich aggressiven Überbeanspruchung der Zuhörenden verursacht eine klar materialbezogene Distanzierung, während die inhaltliche wie akustische Inkohärenz zwischen dem Handlungsverlauf und der Schlafphase den Eindruck einer deutlichen punktuellen Interferenz mit dem Effekt der Fragmentierung erzeugt. Zugleich wechselt das Hörspiel an der betreffenden Stelle von einer eher neutral perspektivierten intradiegetischen Erzählebene auf eine abstrakte

[48] Stewart 2020, 219.

[49] McCulloch 2019, 128.

[50] Vgl. Manivannan 2022, 186.

[51] Kelly 2009, 6; siehe insgesamt ebd.

[52] Hingewiesen sei zumindest auch auf das Ende von Robert Webers *Die geheimen Protokolle des Schlomo Freud* (WDR 2016).

[53] Die Sequenz erstreckt sich über die Dauer von 00:15:45–00:17:15 des Hörspiels.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

personale Erzählebene, die zu dieser achron steht. Dadurch wird der Raum der intradiegetischen Erzählung für die Dauer der Sequenz verlassen und durch eben jenen raumlosen Raum abgelöst, der keine irgendwie durch Hall-Aspekte oder dergleichen erzeugte Konkretheit besitzt. Analytisch schlüssig auflösen lässt sich diese Glitch-Sequenz letztlich nur dadurch, dass die beschriebene Inkohärenz als interpretatives Faktum mit dem Hörspielganzen in Kohärenz gebracht wird: Was in Form dieser Glitch-Struktur geboten wird, ist ein alkoholbedingter ‚Filmriss' der Hauptfigur. Gestützt wird diese Deutung dadurch, dass sich an die Sequenz wieder eine diegetisch reale Szenenhandlung anschließt, die mit einem Weckergeräusch und den Worten der Hauptfigur „Oh, fuck, hab' ich 'nen Schädel!"[54] beginnt.

Abschließend sei noch auf Glitch-Strukturen in der *Malerei* eingegangen, ein Gebiet, in dem der Glitch den höchsten Grad an Artifizialität und autoreflexiver Metaisierung besitzt. Die konventionelle Malerei ist eine Kunstform, in der – lediglich bedingt durch die materiellen Potenziale und die individuelle Begabung – weitgehend alles darstellbar, zugleich fortwährend die Möglichkeit der Überarbeitung ungewünschter Aspekte gegeben und vor allem das letztlich statische Endprodukt Ergebnis einer rein handwerklichen, d. h. nicht-digitalen und/oder (teil-)automatisierten Tätigkeit ist. Entsprechend ist der Glitch in der Malerei einerseits immer ein Kunst-Glitch, sprich: ein gezielt gewähltes ästhetisches Verfahren, und andererseits immer Nachbildung von Glitch-Strukturen solcher anderen optischen Mediensysteme, die entsprechend ihrer technischen Apparatur für Glitch-Störungen anfällig sein können: Wie es keine malerische Unschärfe gibt, da die Malerei nicht auf einem entsprechend fehleranfälligen optischen System basiert,[55] gibt es auch keine eigentlich malerischen Glitches. Werden Glitches gemalt, lassen diese also stets eine altermediale Referenz – in der Regel auf das Medium der Digitalfotografie – erkennen und erzeugen sowohl eine Aktualisierung der jeweiligen Materialität des zugrundeliegenden Mediums der Malerei (Ölfarbe vs. Pixel) als auch – infolge der Konzentration auf den durch die künstliche Nachbildung akzentuierten Aspekt der Störung – eine Bildkritik des referierten Mediums der Digitalfotografie (Realität vs. Simulation). Das Ergebnis ist eine hochgradig selbst- und medienreflexive Auseinandersetzung mit den technologischen, technisch-apparativen und epistemischen Grundbedingungen optischer Medien und ihrer kulturellen Determinierungen. Während die sogenannte fotografische „Glitch Art" bereits den „direkten Eingriff in die digitalen Prozesse" der Bildproduktion und -wiedergabe nutzt, um durch die gezielte Installation von Glitch-Fehlern „den Status des digitalen Bildes in einer eingebetteten Medien- und Werbelandschaft [zu] hinterfrag[en]",[56] nimmt ein Künstler wie der Stuttgarter Maler Johannes Müller diese Reflexivität in seinen Bildern auf und unterzieht sie einer abermaligen Metaisierung.[57] Besonders seine 2017 entstandene Serie von Gemälden wie *Der Analytiker*, *Im Sumpf*, *Ein Anruf*, *In Wehrhaft*, aber auch der 2019 fertiggestellte *Mensch im Raum* sind sozusagen (malerische) Bilder von (Glitch-manipulierten) Bildern von (digitalen) Bildern eines Modells von Realität. Sie reflektieren damit – allein was den Aspekt des Kunst-Glitches anbelangt – nicht nur das Bild, das der Mensch (u.a. in Form von digitalen Fotografien) von sich selbst macht, sondern auch die Bildkritik, derer der Mensch sein Selbstbild unterzieht. Diese tritt in den Gemälden von Müller konkret

[54] Stegers und Quabeck 2012, 00:17:18–00:17:20.

[55] Siehe ausführlich dazu Hänselmann 2016, 617–627.

[56] Eggers 2017, 202.

[57] Siehe Müller 2022.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

in Gestalt von künstlich induzierten, wortwörtlich ‚hineingemalten' Glitch-Störungen zutage, welche die schönen Selbstbilder ihrer glatten Oberfläche berauben. Das Ergebnis sind absichtlich gestörte Bilder von – infolge der daraus resultierenden Entautomatisierung – offensichtlich ‚gestörten', d. h. unbewusst verzerrten Selbstbildern. Dass Müller das in einer Zeit tut, in der KI-basierte Transformerprogramme wie DALL-E und DALL-E 2 effektiv Prozesse und Stile der Kunstmalerei automatisch nachzubilden beginnen und damit abermals den Stellenwert der Künstlerin bzw. des Künstlers in Frage stellen, zeugt von dem hohen Bewusstsein gegenüber den Bedingungen moderner Bildmedien. Dieses Bewusstsein zeigt sich auch in der mit digitalen Bildfiltern beschäftigten *Kopf*-Serie von Johannes Müller von 2021. Das Besondere am gemalten Kunst-Glitch ist, dass hier die grundlegende und sonst nur punktuell erlebte Interferenz einer dauerhaften Anschauung und kontemplativen Auseinandersetzung dargeboten wird und zugleich mit der Simultandarstellung zweier zeitlicher, einander überlagernder Momente die Verräumlichung von Zeitaspekten absolut geleistet wird. Er liefert gleichsam die irritierende Essenz des Glitches: Die Ansicht einer gestörten Selbstwahrnehmung – und damit die Möglichkeit einer erneuten bewussten Annäherung an die hinter allen Bildern stehende Realität.

Fazit

Ausgehend von der ursprünglichen Verwendung der Bezeichnung ‚Glitch' im elektrotechnischen Zusammenhang konnte in den obigen Absätzen eine transmediale Definition des Begriffs entwickelt werden, die sich auf unterschiedlichste Medien – begriffen als informationsprozessierende Kommunikationssysteme – anwenden lässt. Diese Definition begreift einen Glitch in einem Medium als einen spontanen, temporären, disruptiven Kodierungswechsel auf Basis eines zugrundeliegenden Kodes mit dem konstitutiven Moment der zeitweisen Kodierungsgleichzeitigkeit und der Kodierungsüberlagerung sowie mit einem metaisierenden Effekt, der sich in den sechs konstitutiven Merkmalen von Interferenz, Materialisierung, Disruption, Punktualität und Fragmentierung niederschlägt.

Als Ableitung aus dieser Definition ließ sich feststellen, dass jedes Medium, in dem potenziell Glitches erfolgen können, seine Informationen semiotisch mehrschichtig sowie linear, kontinuierlich, kohärent und homogen prozessieren muss. Gerade bei der Betrachtung von besonderen Linearmedien, die entweder durch einen apparativen Ausnahmecharakter (direkte Konversation), durch eine spezifische Ausprägung ihrer Rezeptionszeitlichkeit (lyrische und narrative Literatur) oder durch das Fehlen einer visuellen Räumlichkeit (Hörspiel) gekennzeichnet sind, und besonders auch in der Auseinandersetzung mit der Malerei, die als reine Raumkunst an sich überhaupt nicht in den Bereich der Linearmedien zu zählen ist, konnten die Validität und Belastbarkeit der gewonnenen Definition überprüft sowie ihre Produktivität und ihre Grenzen aufgezeigt werden.

Literatur und Medien

Anz, Thomas: Literatur des Expressionismus. 2., aktualisierte und erweiterte Aufl. Stuttgart 2010.

Betancourt, Michael: Glitch Art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics. New York 2017.

Briz, Nick: Data Hacking. The Foundations of Glitch Art. In: Nicolas Collins (Hg.): Handmade Electronic Music. The Art of Hardware Hacking. 3. Aufl. New York 2020, 377–390.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Davis, Al und Steven M. Nowick: An Introduction to Asynchronous Circuit Design. In: Allen Kent und James G. Williams (Hg.): Encyclopedia of Computer Science and Technology. Bd. 38/23. New York 1998, 231–286.
Denson, Shane: The Horror of Discorrelation: Mediating Unease in Post-Cinematic Screens and Networks. In: Journal of Common Market Studies 60.1 (2020), 26–48.
Eggers, Thorben: Glitch Art. In: Kunibert Bering, Rolf Niehoff und Karina Pauls (Hg.): Lexikon der Kunstpädagogik. Oberhausen 2017, 202–203.
Elliott, Richard: The Sound of Nonsense. New York/London 2018.
Gräf, Dennis, Stephanie Großmann, Peter Klimczak, Hans Krah und Marietheres Wagner: Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate. 2. Aufl. Marburg 2014.
Hänselmann, Matthias C.: Der Zeichentrickfilm. Eine Einführung in die Semiotik und Narratologie der Bildanimation. Marburg 2016.
—: Das Gemachte als Bewusst-Gemachtes. Produktive und rezeptive Dimensionen von Materialität und Materialtransparenz im Film. In: Hans-Joachim Backe (Hg.): Ästhetik des Gemachten. Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung. Berlin/Boston 2018, 27–52.
—: Schrapnelle. Das Zerbersten, Erstarren und Abreißen der Zeit in den Kriegsgedichten von August Stramm. In: Torsten Voß und Cornelius Mitterer (Hg.): Temporäre Fetzen? Die verschiedenen Enden des langen 19. Jahrhunderts in europäischen (Kriegs-)Narrativen der Moderne. Berlin 2023 [im Erscheinen].
Hickman, Ian: Digital Storage Oscilloscopes. Oxford 1997.
Hill, Geoffrey: Broken Hierarchies. Poems 1952–2012. Hg. v. Kenneth Haynes. Oxford 2013.
Kafka, Franz: Hochzeitsvorbereitungen auf dem Lande und andere Prosa aus dem Nachlaß. Frankfurt a.M. 1976.
Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure. Oakland 2019.
Kelly, Caleb: Cracked Media. The Sound of Malfunction. Cambridge 2009.
Krause, Frank: Literarischer Expressionismus. Paderborn 2008.
Linseisen, Elisa: High Definition. Medienphilosophisches Image Processing. Lüneburg 2020.
Lotman, Jurij M.: Die Struktur literarischer Texte. Übers. v. Rolf-Dietrich Keil. München 1972.
Manivannan, Vyshali: The Successful Text Is Not Always the One That Murders Me to Protect You. In: A. Abby Knoblauch, Marie E. Moeller (Hg.): Bodies of Knowledge. Embodied Rhetorics in Theory and Practice. Logan 2022, 183–198.
Maribunde, Sasha: Das kurze Leben einer Freundin, die ich kaum kannte. Ein Bericht. 2. Aufl. Missen 2022.
McCulloch, Gretchen: Because Internet: Understanding How Language Is Changing. New York 2019.
Müller, Johannes: Gemälde. Stuttgart 2022, www.jhannes-mueller.com (02.12.2022).
Morris, John C.: Digital Electronics. Abingdon/New York 1992.
Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig". Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses Miami Punk. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin/Boston 2022, 147–171.
Oldham, N. M.: Digital Waveform Synthesis Techniques. In: NBS Special Publication 707 (1983), 1–13.
Olivier, Marc: Postdigital Gothic. In: Catherine Spooner, Dale Townshend und Angela Wright (Hg.): The Cambridge History of the Gothic. Bd. 3: Gothic in the Twentieth and Twenty-First Centuries. Cambridge 2021, 323–341.
Olschner, Leonhard: Von der Kontrafaktur. Paradigmatisch-poetologische Resonanzräume zu Paul Celan. John Banville (2006/2008), Lawrence Norfolk (2000), Geoffrey Hill (1974/1978). In: Natalia Blum-Barth und Christine Waldschmidt (Hg.): Celan-Referenzen. Prozesse einer Traditionsbildung in der Moderne. Mit 3 Abbildungen. Göttingen 2016, 159–182.
Raymond, Eric S.: The New Hacker's Dictionary. With foreword and cartoons by Guy L. Steele Jr. 3. Aufl. Cambridge 1996.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Rettschlag, Juliane: Chaos und Computerspiel. Zur Techno-Imagination im Anschluss an Vilém Flusser. In: Miriam Amin, Elisabeth Niekrenz und Friedrich Weißbach (Hg.): Chaos. Zur Konstitution, Subversion und Transformation von Ordnung. Berlin 2018, 157–173.

Setz, Clemens J.: Die Poesie des Glitches. In: Hubert Winkels (Hg.): Clemens J. Setz trifft Wilhelm Raabe. Der Wilhelm Raabe-Literaturpreis 2015. Göttingen 2016, 33–40.

Singer, Isaac Bashevis: Schatten über dem Hudson. Übersetzt aus dem Englischen von Christa Schuenke. München 2000.

Šklovskij, Viktor: Die Kunst als Verfahren. In: Jurij Striedter (Hg.): Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa. München 1971, 3–35.

Stegers, Philip und Benjamin Quabeck: 3 Tage Nordstadt. Hörspiel. 45'54 min. Erstsendung am 26.01.2012. Komposition: Philip Stegers. Dramaturgie: Simon Kamphans. WDR 2012.

Stewart, Garrett: Book, Text, Medium. Cross-Sectional Reading for a Digital Age. Cambridge 2020.

Stramm, August: Sämtliche Gedichte. Samt einigen Vorstufen und lyrischen Fragmenten aus dem Nachlass. Kritisch erarbeitet, kommentiert und mit einem Vorwort versehen von Matthias C. Hänselmann. Passau 2022.

Visch, Valentijn, Ed S. Tan und Dylan Molenaar: The Emotional and Cognitive Effect of Immersion in Film Viewing. In: Cognition and Emotion 24.8 (2010), 1439–1445.

Voss, Christiane: Fiktionale Immersion. In: Christiane Voss und Gertrud Koch (Hg.): „Es ist, als ob". Fiktionalität in Philosophie, Film- und Medienwissenschaft. München 2009, 127–138.

Weber, Robert: Die geheimen Protokolle des Schlomo Freud. Hörspiel. 54'00 min. Erstsendung am 20. November 2016 in WDR 5. Regie: Thomas Leutzbach. Redaktion: Natalie Szallies. WDR 2016.

Witte, Robert A.: Electronic Test Instruments. Theory and Applications. Englewood Cliffs 1993.

Wolf, Werner: Metaisierung als transgenerisches und transmediales Phänomen. Ein Systematisierungsversuch metareferentieller Formen und Begriffe in Literatur und anderen Medien. In: Janine Hauthal, Julijana Nadj, Ansgar Nünning und Henning Peters (Hg.): Metaisierung in Literatur und anderen Medien. Theoretische Grundlagen. Historische Perspektiven. Metagattungen. Funktionen. Berlin/New York 2007, 25–64.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150







where is the time you are I lost my place for now

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150



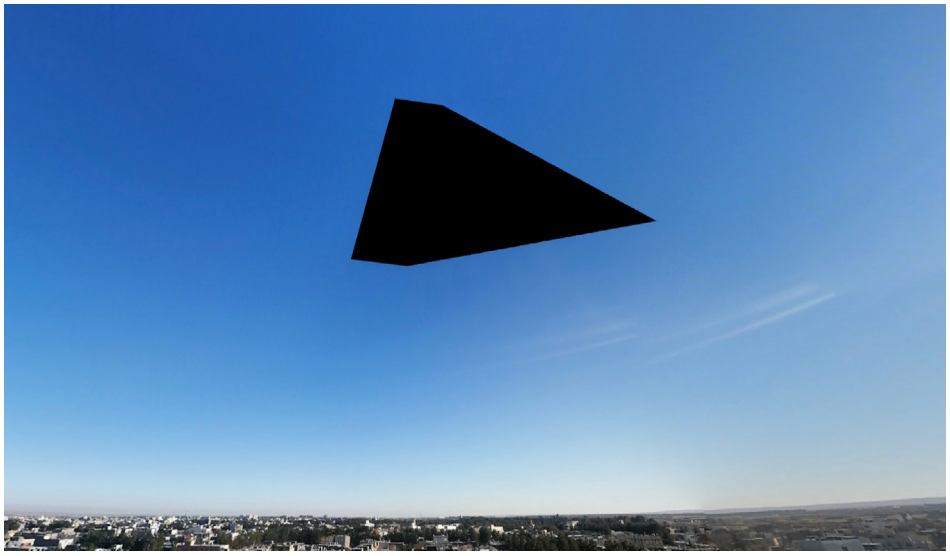




some ice cream and tomorrow I will be home

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150







the weather was very nice I felt slightly uncomfortable

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Vom *dip* zum *glitch*?

Serendipität und Glitch als Denkfiguren ästhetischer Unplanbarkeit (Walpole, Kafka, Setz)

Reinhard Möller

Horace Walpole und die Denkfigur der *serendipity*

Die in jüngster Zeit immer stärker rezipierte kunst- und medientheoretische Denkfigur des Glitches liefert einen konzeptuellen Rahmen für eine unorthodoxe Ästhetik des Anti-Teleologischen und Unplanvollen, welche die Ablenkung strategischer Vorhaben und den Umweg als Pfad zu wertvollen Ergebnissen in den Mittelpunkt einer Kreativitätstheorie rückt. In diesem Artikel möchte ich einen Vergleich zwischen dem Glitch-Modell und einem deutlich älteren, aber ebenfalls in jüngerer Zeit immer größere Aufmerksamkeit gewinnenden Konzept anstellen, der Serendipität oder, gemäß der englischen Originalterminologie, *serendipity*. Ich werde zunächst wesentliche Aspekte einer Serendipitäts-, dann einer Glitch-Ästhetik diskutieren, anschließend die mögliche Anwendbarkeit des Glitch-Modells auf literarische Poetiken anhand einer an Überlegungen von Clemens J. Setz anknüpfenden Lektüre von Kafkas Fragment *In der Loge* thematisieren und schließlich auf aufschlussreiche Gemeinsamkeiten und Differenzen von *serendipity* und Glitch im direkten Vergleich eingehen.

Der britische Autor Horace Walpole ‚erfindet' 1754 in einem Brief an Horace Mann den Begriff *serendipity* als Modell für das Vermögen, mit dem Zufall, oder besser, mit unvorhergesehenen und ungeplanten Entdeckungen und Handlungsimpulsen in kreativer Weise etwas anzufangen.[1] In den vergangenen Jahrzehnten hat das Serendipitätskonzept in verschiedenen Diskursfeldern wie allgemeinen Kreativitäts-, Wissenschafts- oder Informationstheorien,[2] aber auch in ökonomischen und soziologischen Debatten[3] um einen „creative capitalism"[4] stark an Bedeutung gewonnen.

[1] Walpole 1960 [1754].

[2] Vgl. exemplarisch für den Kontext der Wissenschaftstheorie etwa Rheinberger 2014, für eine Theorie von Praktiken serendipitärer Informationsgewinnung und -verarbeitung speziell im digitalen Zeitalter vgl. z.B. Erdelez 1999. Einen breiten Überblick über theoretische und analytische Anwendungsmöglichkeiten von *serendipity* auf unterschiedliche Kreativitätspraktiken liefert jüngst der Band von Ross und Copeland 2022. Die (Wieder-)Entdeckung des Serendipitätskonzepts im 20. Jahrhundert leiteten wesentlich Robert K. Mertons und Elinor Barbers soziologische Arbeiten zum Thema ein, die, obwohl erst spät in Form einer Monographie veröffentlicht (Merton und Barber 2006), in Form von Referenzen und fragmentarischen Ausschnitten bereits seit den 1960er-Jahren immer mehr an Prominenz gewannen.

[3] So fordert etwa ein Artikel des *Harvard Business Review* von 2011 unter dem paradoxal anmutenden Titel „Make Serendipity Work For You" explizit die Integration eines eigentlich teleologiekritischen Kreativitätskonzepts in eine teleologische ökonomische Verwertungslogik (vgl. De Rond, Moorhouse und Rogan 2017, die konstatieren: „Serendipity is a [...] capability that can be cultivated, bought and sold", und postulieren, dass dieses Vermögen als Profitressource „much like any other commodity" entwickelt, gepflegt und gewinnbringend verwertet werden könne).

[4] Zur kritischen Analyse des Kreativkapitalismus, dessen ökonomische Forderungen die permanente

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Seine Einführung bei Walpole erfolgt über eine Leseanekdote. Diese beschreibt im weitesten Sinn eine kulturhermeneutische Spurenlese, nämlich eine heraldische Entdeckung in einem alten Florentiner Wappenbuch, und führt für das Vermögen, nicht gesuchte Entdeckungen zu machen und zu verarbeiten, einen wiederum aus einer literarischen Lektüreerinnerung abgeleiteten Begriff ein:

> I must tell you a critical discovery of mine à propos: in an old book of Venetian arms, there are two coats of Capello [...], on one of them is added a flower-de-luce on a blue ball, which [...] was given to the family by the Great Duke, in consideration of this alliance; the Medicis you know bore such a badge at the top of their own arms; this discovery I made by a talisman, [...] the *sortes Walpolianae*, by which I find everything I want à point nommé wherever I dip for it. This discovery is indeed almost of that kind which I call *serendipity* [...]. I once read a silly fairy tale, called *The Three Princes of Serendip*: as their highnesses travelled, they were always making discoveries, by accidents and sagacity, of things which they were not in quest of: for instance, one of them discovered that a mule blind of the right eye had travelled the same road lately, because the grass was eaten on the left side, where it was worse than on the right – now do you understand *serendipity*, a very expressive word, [...] this *accidental sagacity* (for you must observe that no thing you *are* looking for, comes under this description) [...].[5]

Anita Traninger hat ausführlich gezeigt, dass Walpoles einleitende Anekdote nicht unbedingt einen idealen Beispielfall für das darstellt, was er kurz darauf mit der Begriffsneuschöpfung *serendipity* benennt, deren Verständnis zudem durch die Engführung mit dem Modell der „sortes Walpolianae" verkompliziert wird.[6] Prägnant formuliert sind allerdings die zentralen Merkmale, durch die Walpole *serendipity* ex negativo von Nicht-Serendipität abgrenzt, nämlich die Ungesuchtheit der im Fokus stehenden Phänomene („no thing you *are* looking for, comes under this description"), und die Doppelformel, die *serendipity* positiv definiert: „accidental sagacity". *Sagacity* lässt sich hier, und dem entspricht auch meine weitere Verwendung des Serendipitätsbegriffs in diesem Aufsatz, im Sinne des modernen Begriffsverständnisses mit Kreativität übersetzen. *Serendipity* ist nach Walpole also eine Form von Kreativität, die sich in Bezug auf eine Hervorbringung oder Entdeckung vollzieht, welche nicht (explizit) gesucht wird, und die sich *nur* dann vollzieht, wenn sie nicht (explizit) gesucht wird.

Mit den beiden Merkmalen *accident* und *sagacity* benennt Walpole die beiden gleichrangigen Komponenten des Serendipitätsmodells, die noch in heutigen Diskursen gelten: Zu *serendipity* gehören erstens eine zufällige Begebenheit oder besser, ein unvorhergesehener und vor allem nicht gesuchter, insofern heteronom empfangener und nicht autonom gesetzter Impuls, der sich eben nicht einstellt, wenn er zielgerichtet gesucht wird, sondern, wie hier eine zufällige Lesefrucht, bei seiner Entdeckung ereignishaft emergiert. Zweitens gehört zugleich auch *sagacity* dazu, also das subjektive Vermögen von Kreativität und Scharfsinn, das es erlaubt, mit einem solchen vorgefundenen Impuls etwas anzufangen und ihn weiterzuverarbeiten. Serendipitäre Kreativität kann sich also nicht selbst in Gang setzen und steuern, sondern bedarf spontaner Impulse von außen. Es handelt sich somit, mit Bernhard Waldenfels gesprochen, um „pathische"[7] Kreativität mit ‚nur' abgeleiteter Autonomie. Walpoles

(Selbst-)Optimierung bzw. (Selbst-)Ausbeutung von als individuell einzigartig konzipierten Flexibilitäts- und Kreativitätspotenzialen fordern, vgl. Boltanski und Chiapello 2003 sowie Reckwitz 2012.

[5] Walpole 1960 [1754], 407.

[6] Traninger 2016, 207–212.

[7] Vgl. hierzu grundlegend Waldenfels 1994, insbesondere Kapitel II („Zwischen Pathos und Response"),

serendipity-Entwurf, der sich als ein stark verdichtetes, mit den Mitteln anekdotischer Narration entfaltetes ästhetisch-kulturtheoretisches Programm lesen lässt, bricht mit dem in klassische Genieästhetiken eingebetteten Junktim, das ästhetische Novität und Singularität einerseits und nicht-verallgemeinerbare Regelhaftigkeit und Exemplarität andererseits auf spannungsreiche Weise miteinander verkoppelt.

***

Das Phänomen, um das es geht, wird dem Briefpartner Horace Mann gegenüber durch ein anekdotisches Beispiel eingeführt, nämlich anhand von „a critical discovery of mine *à propos*".[8] Illustriert wird „serendipity" in der folgenden Anekdote also durch eine entscheidende, einen Unterschied machende Entdeckung des Briefschreibers Walpole, die aber beiläufig („à propos") mitgeteilt wird. Der hiermit verbundene Erzählgestus, in dem die folgende Entdeckungsanekdote präsentiert wird, ist nicht zufällig, denn er korrespondiert der Haltung, die einen systematischen Kernbestandteil des kreativitätstheoretischen Konzepts *serendipity* darstellt: Schließlich geht es um kreative Entdeckungen, die in dieser Form nur gemacht werden können, wenn sie nicht angestrebt, sondern eben mehr oder weniger „à propos", also bei sich ungeplant bietender Gelegenheit, gemacht werden.

Die erzählte „discovery" bezieht sich auf eine bildliche Analogie im Bereich der Heraldik, die erstens durch Zufall im Sinne einer glücklichen Duplizität entdeckt wird und zweitens eine symbolisch-politische Verbindung aufzeigt, also keinen ‚blinden', sondern einen bedeutungsvollen Zufall beinhaltet. Dabei entdeckt der wohlhabende adlige Sammler Walpole beim Stöbern in seiner umfangreichen Privatbibliothek in der „flower-de-luce"[9] im Wappen der venezianischen Patrizierfamilie Capello einen Hinweis auf deren politische Verbindung mit dem Florentiner Geschlecht der Medici, welche die Auswahl eines Rahmens mit Medici-Insignien für ein eben erworbenes Porträt von Bianca Capello semantisch rechtfertigt und dem Leser Walpole somit sehr gelegen kommt.

Eine zentrale Funktion nimmt in dem durch das Beispiel illustrierten Modell der *sortes Walpolianae*, das je nach Sichtweise als identisch oder nur verwandt mit Serendipität begriffen werden kann, die Metapher „wherever I dip for it"[10] ein: Der Briefautor schreibt sich selbst nach dem Vorbild der antiken *sortes Vergilianae*,[11] also der bibliomantischen Praxis, zufällig ausgewählte Textpassagen aus Vergils Epen als persönliche Orakelsprüche zu interpretieren, die Fähigkeit zu, durch einen scheinbar wahllosen Auswahlakt „à point nommé" die in einer konkreten Situation jeweils gerade benötigten Inhalte zu finden, die perfekt in einen schon bekannten oder erst noch zu erschließenden Kontext passen. Die Metapher des *dipping*, also auf Deutsch des spontanen Eintauchens oder immersiven *Hinein*greifens in eine größere Auswahlmenge, repräsentiert ganz allgemein ein Interesse an zufällig und wahllos ausgesuchten Einzelelementen bzw. Fragmenten, die jedoch als Teil größerer Totalitäten und Zusammenhänge begriffen werden. Insofern, ließe sich sagen, repräsentiert Walpoles Denkfigur des *dipping* zunächst ganz allgemein metonymische Denk- und Darstellungspraktiken, bei denen ein einzelnes Phänomen als Teil größerer Zusammenhänge

34–55, sowie Busch und Därmann 2007.

[8] Walpole 1960 [1754], 407.

[9] Walpole 1960 [1754], 407.

[10] Walpole 1960 [1754], 407.

[11] Vgl. zu dieser Praxis Ziolkowski und Putnam 2008, 829.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

begriffen und zugleich davon ausgegangen wird, dass entsprechend begabte Subjekte durch einen ungeplanten Zugriff die jeweils entscheidenden Bausteine oder Puzzleteile zur (Re-)Konstruktion solcher größeren Zusammenhänge finden können.

Dipping meint eine aktive Praxis, bei der vom Zufall angebotene Entdeckungen zwar nicht bewusst zielgerichtet, aber durchaus zielgeleitet aus einer Vielfalt von Phänomenen ‚*heraus*gegriffen' werden. Wenn *serendipity* nach Walpole programmatisch als „accidental sagacity" definiert wird, also als Verbindung von Zufallsfaktoren und subjektiven Vermögen verstanden wird, dann ist sie in systematischer Weise zugleich als „seren-dip-ity" zu verstehen: Es kommt demnach auf eine arbiträre Selektionsentscheidung an, die aber, wenn sie das ‚richtige' Subjekt vornimmt, gleichsam unfehlbar einen glücklichen und ‚passenden' Zufallsfund zu Tage fördert. Dass Walpole Subjekten wie sich selbst hierbei die Fähigkeit zuschreibt, beim Heraus- und Hineingreifen stets erfolgreich zu sein und stets das zu finden, was er sucht, zeigt zugleich die indirekte Anschlussfähigkeit des *serendipity*-Modells an Konzeptionen zeitgenössischer Genieästhetik, welche dieses gleichzeitig ja zumindest teilweise infrage stellt. Die Fähigkeit zur *serendipity* wird von Walpole insofern analog zu klassischen Entwürfen von Genialität etwa in Edward Youngs *Conjectures on Original Composition* von 1759 oder später in Kants *Kritik der Urteilskraft* (1790) als individuelle Begabung naturalisiert.

Die Denkfigur der Serendipität, wie sie Walpole in seinem Brief entwirft, fällt deutlich aus dem Rahmen der autonomiezentrierten Ästhetik der Moderne, da sie heteronome, also subjektiv nicht kontrollierbare und nicht planbare Faktoren und das zufällige Auffinden bedeutsamer Phänomene als „things [one is] not in quest of" neben subjektiven Vermögen zu entscheidenden Bedingungen für kreative Hervorbringungen erklärt. Dennoch ist, wie sich zeigt, Walpoles Serendipitätskonzeption durchaus nicht frei von Anklängen an genie- und autonomieästhetische Kreativitätsmodelle, da sie einen starken Optimismus hinsichtlich subjektiver Fähigkeiten zur Auswahl („dip") und Verarbeitung solcher heteronomer Impulse demonstriert, der, ähnlich wie im Fall klassischer Geniemodelle, an Unfehlbarkeitsideale grenzt. Gerade vor diesem Hintergrund ist es aufschlussreich, Walpoles Modell des serendipitären *dipping*, das trotz starker Aufwertung von Heteronomie eine aktivisch-teleologische Metaphorik in den Vordergrund stellt und auf Szenarien ästhetischer Erfüllung verweist, mit dem neueren Konzept einer Ästhetik des produktiven Fehlers zu vergleichen, das in jüngster Zeit aus dem ursprünglichen Kontext digitaler Codes und Spielwelten heraus zu einem allgemeineren medien-, kultur- und kunsttheoretischen Reflexions- und Analysebegriff erweitert wurde: dem Glitch.

Aspekte und literarische Anwendungsperspektiven einer „Poesie der Glitches" (Clemens J. Setz)

Der Begriff des Glitches ist, wie Florian Lehmann rekonstruiert hat, letztlich wohl semantisch „ungeklärt[er]" Herkunft, in jedem Fall aber technischen Ursprungs. Er wurde womöglich „erstmals [...] in der Raumfahrt für einen Fehler" in der Stromversorgung „benutzt",[12] wie etwa auch Alex Pieschel in seiner kurzen Geschichte der Denkfigur lakonisch ausführt: „‚Glitch' was first used as astronaut slang to describe an overload in voltage in 1962".[13] Wie Manon und Temkin erklären, sei das *glitch*-Konzept als vielseitiger ästhetischer „signifier" spätestens „[b]y the mid-2000s [...] squa-

[12] Lehmann 2020, 133. Vgl. auch die Ausführungen bei Ohnesorge 2022.
[13] Pieschel 2014, o. S.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

rely within mainstream American culture"[14] etabliert worden. Anzunehmen sei nach Lehmann „die etymologische Verwandtschaft mit dem jiddischen Verb *gletshn*, was *gleiten* bedeutet, oder mit dem deutschen *glitschen* (im Sinne von ausrutschen)",[15] die den Begriff zu einer „Onomatopoesie"[16] und zugleich, wie sich hinzufügen lässt, vor allem auch zu einer recht ausdrucksstarken Metapher macht. Die Vorstellung des (Ab-)Gleitens, also einer ungeplanten und unfreiwilligen Bewegung mit ungewissem Ausgang, verweist metaphorisch auf die Idee einer Irritation gewohnter Teleologien und systematischer Konstruktionen, die allerdings nicht unbedingt zu deren Zusammenbruch, sondern eher zu ihrer Transformation führt. Im Kontext digitaler Medien bezeichnet der Glitch etwa „ein[en] Fehler im Spiel, der dennoch vom Programm ohne Fehlermeldung ausgelesen wird. Er führt also nicht zum sofortigen Absturz der Software, sondern lässt ihre Nutzung, möglicherweise auf andere, nicht vorgesehene" – im günstigen Fall serendipitäre – „Weise zu".[17]

In ihren grundlegenden *Notes on Glitch* charakterisieren Hugh S. Manon und Daniel Temkin digitale „Glitch art" ebenfalls in Begriffen, die stark an Denkfiguren der Serendipität erinnern. So perspektivieren Manon und Temkin den oder die „nascent glitch artist" typischerweise als

> seduced by a chance encounter: one witnesses, perhaps for the first time, the momentary failure of a digitally transcoded text – a fractured JPEG image, for instance, or a compressed video file losing traction with itself. The error is perceived as provocative, strange and beautiful. [...] [I]t seems clear that any appreciation of the form, and any desire to produce it, is rooted in the belief in an originary and pure accident, which the artist seeks to emulate and/or develop and extend.[18]

„Glitch art" sei nach Manon und Temkin wesentlich als „process art" zu begreifen („[O]ne triggers a glitch, one does not create a glitch"[19]), sie sei „as much a drive-based oscillation as […] a desire-based quest",[20] also mindestens ebenso sehr eine von heteronomen Faktoren wie von autonomem Streben bestimmte Praktik, sodass „for glitch practitioners" die klare Unterscheidung zwischen „accidental and purposeful"[21] nicht haltbar sei, da beide Aspekte in – mit Horace Walpole gesprochen – Praktiken einer „accidental sagacity" eine Verbindung eingehen.

Im Kontext dieses Artikels soll im Folgenden die Übertragbarkeit des Glitch-Konzeptes von medientheoretischen Fragen und von digitalen Untersuchungsgegenständen auf literaturwissenschaftliche Gegenstände und Phänomene literarischer *serendipity* im Fokus stehen. Der österreichische Autor Clemens J. Setz hat 2016 hierzu einen der ersten deutschsprachigen Essays zum Verhältnis von Glitch und Literatur bzw. zur Nutzung des Glitch-Konzepts für eine literarische Poetologie und Ästhetik veröffentlicht. In Setz' Aufsatz *Die Poesie der Glitches* dient der Glitch als Phänomen aus der digitalen Sphäre als Vorbild für ein auf Literatur und andere Künste übertragbares ästhetisches Prinzip des produktiven Fehlers. Der Glitch erweist sich als Form der gar nicht oder nicht mit diesem Ergebnis intendierten kreativen Schöpfung mit auffallender Affinität zur Denkfigur der Serendipität:

[14] Manon und Temkin 2011, 126.
[15] Lehmann 2020, 134.
[16] Lehmann 2020, 134.
[17] Lehmann 2020, 134.
[18] Manon und Temkin 2011, 120.
[19] Manon und Temkin 2011, 120.
[20] Manon und Temkin 2011, 120.
[21] Manon und Temkin 2011, 120.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

> Als Glitches bezeichnet man Fehler im Programmcode eines Computerspieles. Es sind meist visuelle Effekte oder Abläufe, die von den Spielentwicklern so nicht beabsichtigt waren. Sie gehören also zu der kostbaren Kategorie absichtslos entstandener Kunst. Für mich sind sie die vielleicht bedeutendsten, mich am stärksten umtreibenden und elektrisierenden Beispiele surrealer Poesie in unserer Zeit. Vieles, was als moderne Erzählstrategie gilt, verläuft im Grunde entlang der Logik von Glitches: Fehler, Blasen, Verwerfungen im Gewebe der Wirklichkeit. Sie weisen darauf hin, dass die Parameter, nach denen wir existieren, alle veränderbar sind. Gegenstände kommen abhanden, Menschen springen durch Zeit und Raum, jemand begegnet seinem Doppelgänger, ein anderer entdeckt eine Parallelwelt.[22]

Als literaturgeschichtliches Beispiel führt Setz neben Passagen aus Isaac Bashevis Singers Roman *Schatten über dem Hudson* hier ein nachgelassenes Erzählfragment Franz Kafkas namens *In der Loge* von 1920 an, in dem ein Mann, der mit seiner Ehefrau in einer Theaterloge sitzt und ein „aufregendes Stück" über „Eifersucht" betrachtet, plötzlich ein noch viel aufregenderes Detail in der Nähe der Logenbrüstung entdeckt. Der Überraschungseffekt basiert hier auf einer unerwartet aufgedeckten Fehlwahrnehmung oder Verkennung:

> Was wir für die Samtpolsterung der Brüstung gehalten hatten, war der Rücken eines langen dünnen Mannes, der, genau so schmal wie die Brüstung, bis jetzt bäuchlings da gelegen war und sich jetzt langsam wendete, als suche er eine bequemere Lage.[23]

Setz kommentiert das Motiv, das deutlich an surrealistische Bildkompositionen erinnert, als „ein[en] klassische[n] Glitch": Wie Kafkas Fragment zeige, gehe es in diesem ästhetischen Feld um „Fehler, Sprünge, Kurzschlüsse, Diskontinuitäten. Dies ist das Vokabular der Welt, wie sie den Menschen der Moderne mehr oder mehr erscheint, oder auch: wie sie sich Menschen bisweilen sehnsüchtig erträumen".[24] Ästhetisch produktive Glitches sind also, wie Setz hier am konkreten Beispiel illustriert, grundsätzlich eher „Kafka als Dickens", sie stehen demnach einer Verfremdungsästhetik der literarischen Moderne deutlich näher als den großen realistischen Romanen des 19. Jahrhunderts. Das heißt: Sie erzeugen unbeabsichtigte und zugleich reizvolle ästhetische Irritationen, dienen aber eher nicht als Träger von *grands récits* oder ästhetischen Lang- und Großformen. Im Fall von Kafkas Text lassen sich das Irritations- und das dann folgende Wiedererkennungsmotiv auf die Verwechslung einer Person mit einer Sache beziehen, welche, auch wenn sie aufgelöst wird, konventionelle Mensch-Ding-Unterscheidungen subvertiert.

Das Motiv der als Glitch erfahrbaren Verwechselbarkeit von menschlichen Körpern und Gegenständen taucht in diesem Sinne auch in einem essayistischen Zeitungsbeitrag des Autors Setz über eine Besichtigung der Gletschermumie ‚Ötzi' im Bozner Archäologiemuseum auf. Der ‚Eismann' wird dort zunächst als ein aus einem anderen Zeitalter in die Gegenwart ‚gerutschter' Körper und explizit als „glitch, ein Fehler im Zeitlauf", bezeichnet: „Er sollte längst verschwunden sein, aber wir können ihn immer noch sehen".[25] Zudem folgt auch die Besuchsszene hier einer dem Kafka-Beispiel nicht unähnlichen, diesem gegenüber aber invertierten ‚glitchenden' Beobachtungslogik, in der der Ausstellungsbesucher eine menschliche Gestalt erwar-

[22] Setz 2016, 33–34.
[23] Setz 2016, 34.
[24] Setz 2016, 34.
[25] Setz 2018, o. S.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

tet und sucht, diese aber hinter prominent ausgestellten gegenständlichen Objekten zunächst nicht erkennen soll, was auf den gezielten Spannungsaufbau im Rahmen der Museumsarchitektur zurückgeführt wird: „Im Museum sieht man [Ötzi] allerdings nicht als Erstes – das wäre auch, zugegeben, miserables Storytelling. Zuerst kommen also seine Habseligkeiten. In einer Vitrine liegt sein Dolch, den er 5300 Jahre fest umklammert hielt. Erst der Gerichtsmediziner aus Innsbruck löste ihn aus der gefrorenen Faust".[26] Als der Erzähler dann endlich den steinzeitlichen Leichnam selbst entdeckt, wird dessen Gestalt wiederum selbst in die Nähe nicht-menschlicher Phänomene, hier einer Pflanze und technischer Artefakte, gerückt: „Da lag er, der Mitmensch aus der Spätsteinzeit. Seine Haut glänzte, es wuchs Eis auf ihr. Die Farbe von frischem Brombeer-Eis. Er wirkte viel dünner als erwartet, wie etwas eben erst aus der Erde Gezogenes, eine Alraune. Und da, der berühmte extrem abgewinkelte Arm, der ihn in eine Art Barke verwandelt, einen Windmühlenflügel".[27] Ein exemplarisches Anwendungsfeld für Beobachtungs- und Erfahrungsmuster im Zeichen des Glitches stellt also, wie auch dieses Beispiel zeigt, nach Setz die konventionell meist vorausgesetzte, tatsächlich aber gerade durch Glitch-Erfahrungen als perspektivabhängig ausgewiesene Abgrenzung zwischen Mensch, Tier und Ding dar.

Der Großteil der von Setz angeführten Glitch-Beispiele stammt aus populären Computerspielen wie *Skate 3*, *Zoo Tycoon*, *The Elder Scrolls*, *Call of Duty*, *Red Dead Redemption* oder *Fallout 3* – traditionelle ‚Höhenkammliteratur' und die Welt spielbarer digitaler Fiktionen werden also von Setz umstandslos miteinander in Analogiebeziehungen gesetzt. Mit Blick auf diese Beispiele trifft der Autor eine Unterscheidung zwischen „Glitches, die eine rein ästhetische Qualität besitzen" und „im Bestiarium unbeabsichtigter Spielfehler mit Sicherheit die häufigsten seien",[28] und anderen „Glitches [...], die eine – ebenfalls unbeabsichtigte – Geschichte erzählen, die sowohl innerhalb der Spielwelt als auch unseres Universums eine bedeutungsvolle Symbolkraft besitzen".[29] Letztere lassen, wie Setz unter Verweis auf ein von der US-amerikanischen Autorin Sarah Emily Miano kolportiertes Zitat von W. G. Sebald („‚spirit presence is always a good idea'"[30]) weiter ausführt, inhaltlich eine besondere Affinität zu ‚Tod und Sterben' sowie zu Untoten- und Geisternarrativen erkennen, da die hier auftauchenden Phänomene in der erzählten Welt des jeweiligen Spiels einen ungeklärten ontologischen Status besitzen und somit einen gespenstischen Charakter annehmen.

Es handelt sich hierbei um nicht intendierte und in diesem Sinn zufällige digitale Spielmotive, die eine Anmutung bizarren Schreckens und insofern einen *gothic*-Charakter besitzen – eine Kombination, die sehr gut zu Horace Walpole als Erfinder nicht nur von *serendipity*, sondern auch der *gothic novel*[31] zu passen scheint. In deren erste Kategorie fallen nach Setz etwa „unerklärliche Geisterpistolen, die einer Figur folgen, Mauern und Straßen, die an irgendeiner Stelle durchlässig werden, plötzliche Verzerrungen, die den Körper [einer Spielfigur] befallen, verrückter Slapstick unbeleb-

[26] Setz 2018, o. S.

[27] Setz 2018, o. S.

[28] Setz 2016, 35.

[29] Setz 2016, 36.

[30] Setz 2016, 36.

[31] Der von Walpole im Jahr 1764, also zehn Jahre nach der *serendipity*-Briefäußerung, veröffentlichte Roman *The Castle of Otranto* (vgl. Walpole 2001 [1764]) gilt gemeinhin als erste *gothic novel* mit erheblicher Vorbildwirkung auf die englischsprachige, aber auch die deutschsprachige Literatur, wo das Genre des ‚Schauerromans' v. a. in der Spätaufklärung und der Romantik Furore machte.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

ter Gegenstände", aber auch „ein schwarzes, von keinem Programmierer mit Textur versorgtes Loch", auf das der Spieler „zustürzt" und das an den Tod gemahne.[32] Zur zweiten Kategorie gehören den erzählten Videospiel-Motiven nach „Geistertiere" ebenso wie ein „kreuzförmige[r] (!) Raum [...], aus dem es kein Entkommen gibt" und der „voll [ist] mit den Figuren des Spiels", die der in diesem Raum gefangene Spieler zuvor „selbst umgebracht hat. […] Einige der Figuren bewegen sich noch und reden vor sich hin, wiederholen, in klassisch jenseitiger Manier, einen einzigen oder eine Handvoll Sätze".[33] Weitere Beispiele umfassen Mensch-Tier-Hybridwesen wie „Vogelmenschen", „Puma-Menschen" oder einen „Schlangenmann", in deren Erscheinung „aus Versehen menschliche Glieder über tierische Bewegungsvektoren" montiert wurden, und schließlich auch „sogenannte ‚Gibs', zersplitterte menschliche Körperteile, die wie ein Mahnmal in der Landschaft aufragen. Organe, die eigentlich überall verstreut herumliegen müssten, schweben an ihren alten Stellen, Augen ohne Schädel, Teile des Fußes – alles wie von einem kindlichen Gott zusammengefügt, der vorhat, dem Ganzen auf plumpe Weise neues Leben einzublasen".[34] Die genannten Phänomene verweisen somit auf eine Ästhetik der Defamiliarisierung im Zeichen des Grotesken: Diese inszeniert auf der Formebene die Transgression gewohnter Wahrnehmungs- und Darstellungskonventionen und verwischt auf der Bedeutungsebene basale kategoriale Abgrenzungen wie die Einordnung von Entitäten als menschliche Personen, als Tiere oder als unbelebte Dinge und die ihnen entsprechend der jeweiligen Kategorie zugeschriebenen *agency*-Potenziale. Die hierfür von Setz angeführten Beispiele korrespondieren dabei in auffälliger Weise mit typischen *gothic novel*-Motiven, so etwa dem an zentraler Stelle in Walpoles *Castle of Otranto* als ein nichtmenschlicher Akteur auftretenden gefederten Riesenhelm, der in einem brutalen Glitch ins Phantastische plötzlich vom Himmel stürzt und eine wichtige Figur, nämlich den Thronerben Conrad, unvermittelt erschlägt, wodurch die weitere Plotentwicklung in Gang gesetzt wird.[35]

Die weitere Pointe der Argumentation ergibt sich allerdings erst, wenn man die anhand von Beispielen aus digitalen Spielen weiter entfaltete Konzeption des Glitches noch einmal genauer auf das von Setz diskutierte Kafka-Fragment und die dort zu beobachtenden narrativen und ästhetischen Logiken überträgt: Zunächst einmal stellt sich dann die Frage, wo etwa in dem von Kafka stammenden Beispiel von dem Mann, dessen langer schmaler Körper dem betrachtenden Ehepaar zunächst als Bestandteil einer Brüstung erscheint, der Glitch, verstanden als ein sich auf den zweiten Blick als produktiv erweisender Fehler oder Irrtum, genau zu lokalisieren und wie er zu qualifizieren wäre. Eine erste mögliche Interpretation würde den Glitch vor allem auf das Moment der Verkennung oder optischen Täuschung beziehen, also ihn rezeptionsästhetisch als einen Fehler auffassen, der vor allem in der Beobachterperspektive liegt: Dem Ehepaar, durch dessen Blick das kurze Fragment fokalisiert ist, unterläuft in der kurzen Szene der Lapsus, einen langen schmalen Gegenstand für einen Bestandteil einer Brüstung zu halten, obwohl es sich dabei doch um einen liegenden Menschen handelt, der möglicherweise kundigen Beobachter:innen auch gleich als ein solcher erschienen wäre.

[32] Setz 2016, 35.
[33] Setz 2016, 37.
[34] Setz 2016, 40.
[35] Vgl. Walpole 2001 [1764], 18.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

In der zweiten Variante lässt sich der Glitch vor allem in produktionsästhetischer Perspektive auf eine Störung einer realistischen erzählten Welt bzw. der Erwartungen an diese beziehen. Erwartbar wäre in der betreffenden Szene, dass die beobachtete Theaterbrüstung tatsächlich wie so viele andere von einem Samtbezug gekrönt wird. Wenn auf dieser ein Mensch mit einer ungewöhnlichen Statur so liegt, dass er mit der Brüstung verwechselt werden kann, dann handelt es sich hierbei um eine irritierende, weil normverletzend erscheinende und gerade hierin reizvolle Unstimmigkeit. Ein so verstandenes Glitch-Motiv würde dann am ehesten den selbstständig agierenden Gliedmaßen und anderen bizarren, aus Programmierfehlern resultierenden Elementen der von Setz in narrative Beispiele übersetzten Videospiel-Szenen ähneln. In einer zwischen beiden Perspektiven vermittelnden Sichtweise aber ist der Prozess des dynamischen Glitchens aber gerade im Übergang oder in der Verknüpfung zwischen diesen beiden Perspektiven zu verorten: Denn wie der Fall des auf der Brüstung liegenden *und* obendrein noch dem Samtbezug gleichenden Mannes illustriert, handelt es sich um eine durch eine *Er*kennung aufgelöste *Ver*kennung, bei der mit dem neu erkannten Zustand jedoch gleichfalls etwas nicht stimmt, weil dieser mit den Erwartungshorizonten der erzählten Welt kollidiert.

Während die Glitches in digitalen Spielen unbeabsichtigte Konsequenzen von Programmierfehlern und -nachlässigkeiten darstellen, sind die bei Kafka zu findenden literarischen Motive zunächst als intentional konstruierte Fiktionen zu begreifen. Was wäre jedoch, wenn man auch hier annehmen würde, die betreffenden Passagen seien wie ein digitaler Glitch im Prozess der Komposition, aber nicht aus einer kompositorischen Intention, sondern unabsichtlich entstanden? In diesem Fall müsste man annehmen, dass die betreffenden literarischen Motive nicht so erscheinen sollen, als seien sie als beabsichtigte Überraschungseffekte konstruiert, sondern so inszeniert werden, als seien sie Missgeschicke, die den Autor selbst überrascht hätten.[36]

Tatsächlich geht das von Setz diskutierte Kafka-Fragment *In der Loge* aus dem „Konvolut 1920" noch deutlich über die in *Die Poesie der Glitches* zitierte Szene hinaus. Auch der Rest des Kafka-Textes eignet sich gut für die weitere Exemplifikation einer literarischen Glitch-Ästhetik, da sich hier eine – Fragment gebliebene – Kurzerzählung mit Attributen des Unheimlichen untersuchen lässt, deren narratives Fortschreiten einer Logik folgt, die sich als permanent fortschreitende Bewegung des Glitchens beschreiben lässt: Immer wieder neue Beobachtungen treten als irritierende Fehler innerhalb narrativer Erwartungshorizonte auf, welche diesen Erwartungen den Boden unter den Füßen entziehen und diese ‚abrutschen' lassen, bevor die betreffenden Beobachtungen dann (partiell) normalisiert werden und sich die narrative Ordnung stabilisiert, bevor sie von einem neuen Fehler wieder ins Wanken gebracht wird usw. Die betreffende Szene bei Kafka endet nicht damit, dass das Paar in der Theaterloge den samtpolsterähnlichen Mann entdeckt; vielmehr beginnt dieser auch, mit beiden in bedrohlicher Weise zu interagieren, woraus sich eine bizarre Szene erotischer Spannung entwickelt. Vom Ehemann, dem Ich-Erzähler, zur Rede gestellt, was er hier treibe, entgegnet der Unbekannte: „Entschuldigung! [...], ich bin ein Verehrer ihrer Frau; ihre Elbogen

[36] Eine weitere Besonderheit, die den Glitch eng an Figurationen der *serendipity* anschließt, läge dann darin, dass ein bestimmtes Motiv erzählerisch so inszeniert wird, als sei der Erzählschritt nicht im Rahmen einer narrativen Strategie von vornherein so geplant gewesen und als entspringe er einer serendipitären Selbstüberraschung, welche den Erzähler selbst frappiert, so wie eine Programmierlücke die für sie verantwortliche Programmiererin, die sie im Nachhinein entdeckt, überraschen müsste. Der Unterschied liegt nur darin, dass man sich diese Erfahrung für die Programmiererin leicht als ‚echte' Überraschung vorstellen könnte, während sie im literarischen Kontext wohl immer nur auf der Inszenierungsebene zu benennen wäre.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

[sic!] auf meinem Körper fühlen macht mich glücklich",[37] er rationalisiert die Einnahme der merkwürdigen Liegeposition auf der Brüstung also gleichsam als Mittel zum erotischen Zweck. Auf diese Selbstcharakterisierung des Mannes, die innerhalb der narrativen Welt Ordnung herstellt, folgt dann jedoch der nächste Glitch, wenn der aufdringliche „Verehrer" erklärt oder auch nur vorgibt, den gleichen Vornamen zu tragen wie der Ehemann selbst, nämlich „Emil", sich so quasi als dessen Doppelgänger inszeniert und die respektlose Aufforderung „‚Komm zu mir, süßes Frauchen'"[38] an die als macht- und hilflos dargestellte Ehefrau richtet, die ihren Mann unterwürfig um Hilfe bittet („‚Emil, ich bitte Dich, schütze mich'").[39] Die folgende Drohung des in seiner Position bedrohten Ehemannes, er werde den „Lump" gleich von der schmalen Brüstung mit einem Schlag nach „unten" ins „Parterre"[40] stürzen lassen, erfüllt wiederum konventionelle Erwartungen an den Fortgang des Plots als Eifersuchtsgeschichte und auch an die in solchen Konfrontationsszenen übliche Rhetorik. Dann aber entgleitet die Situation erneut ins Groteske, denn „das war nicht so einfach, [der Mann] schien doch fest zur Brüstung zu gehören, er war wie eingebaut, ich wollte ihn wegwälzen, aber es gelang nicht, er lachte nur [...]".[41] Hierdurch wird das Aufdeckungsmotiv, durch das der vermeintliche Bestandteil der Logenbrüstung entgegen dem ersten Eindruck des betrachtenden Paares doch nicht als gegenständliches Objekt, sondern als Mensch identifiziert wurde, zumindest teilweise wieder zurückgenommen, da sich der Mann nun doch erneut wie ein Bestandteil der Brüstung zu verhalten scheint. Dass es dem Ehemann auch nach vehementer Aufforderung nicht gelingt, den Rivalen nach unten stürzen zu lassen, erscheint diesem als „‚irgendein Betrug'",[42] man könnte wiederum auch sagen: als ein Glitch. Dieser Glitch wird auf diese Weise sowohl von einer Figur als Anomalie der erzählten Welt auf der Ebene der *histoire* markiert und als „Betrug" beklagt als auch als narrationsstrategischer Effekt auf der Ebene des *discours* wirksam gemacht und als solcher ausgestellt: Den Leser:innen der Erzählung wird hier gleichsam eine sich ständig dynamisch verändernde Perspektive auf die Erfahrungsstrukturen der erzählten Welt und damit eine im Prozess der Lektüre ebenso irritierend wie faszinierend wirkende Verunsicherungs- und Defamiliarisierungserfahrung zugemutet.

Die schon auf metaphorischer Ebene evidente Affinität des Glitch-Modells zu dem „gleitende[n] Paradox",[43] das Gerhard Neumann in einem einflussreichen Aufsatz von 1968 als für Kafka typisches Denk- und Erzählmuster der „Umkehrung und Ablenkung" heraushob, wird hier besonders deutlich. Zugleich wird hier das für Kafkas Konstruktion erzählter Welten ganz typische Verfahren, isolierte und damit umso auffallendere phantastische Elemente in grundsätzlich realistisch konstruierte Narrationskontexte einzubauen, durch die Denkfigur des Glitches noch einmal neu perspektivierbar: So wie sich in einem Computerspiel plötzlich und zur Überraschung der Spieler:innen ein Element nicht wie gewohnt bewegen oder einsetzen lässt, werden die Eheleute innerhalb der erzählten Welt durch den auf der Brüstung „eingebaut[en]" ‚falschen Emil' und analog auch die Rezipient:innen durch ein erstaunliches grotesk-phantastisches Motiv überrascht, das ganz offensichtlich ‚nicht passt' und gerade deshalb umso interessanter erscheint.

[37] Kafka 1992 [1920], 310–312.
[38] Kafka 1992 [1920], 311.
[39] Kafka 1992 [1920], 311.
[40] Vgl. Kafka 1992 [1920], 311.
[41] Kafka 1992 [1920], 311.
[42] Kafka 1992 [1920], 311.
[43] Vgl. Neumann 1968, 702–744.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Der folgende Plan, den der Ehemann im nächsten Handlungszug ankündigt, wirkt dann auch wie ein improvisierter Versuch, die ungewöhnliche Anomalie zu überwinden und in einer ‚verrückt gewordenen' erzählten Welt die eigenen Intentionen dennoch durchzusetzen. Dieser Entschluss lässt sich mit der Verfahrensweise von Spieler:innen eines Computerspiels vergleichen, die mit einem erkannten Glitch, der zwar unstimmig erscheint, aber das Programm eben nicht zum Absturz bringt, weiterspielen und diesen in die eigene Spiellogik zu integrieren versuchen: „‚[I]ch habe jetzt einen neuen Plan, ich werde mit meinem Messer hier den Samt aufschneiden und dann das Ganze mit dem Kerl hinunter ausschütten'".[44] Dann jedoch erfolgt mit dem plötzlich vermissten Messer des Mannes der nächste motivische Glitch („Aber nun konnte ich mein Messer nicht finden. ‚Weißt Du nicht wo ich mein Messer habe', fragte ich. ‚Sollte ich es im Mantel gelassen haben?'"[45]) und als nächster Schritt ein erneuter Kompensationsversuch, der gleichzeitig eine mögliche Verschiebung der Valenzen mit sich bringt, wenn die vermeintlich hilflose Ehefrau selbst ein Messer aus ihrer Handtasche zutage fördert, bei dem es sich dann allerdings nur um „ein winziges Perlmuttermesserchen"[46] handelt.

An dieser Stelle bricht diese kleine Erzählszene, wie viele späte Texte Kafkas, ohne abgerundetes Ende ab, wird also zum Fragment. Und genau dieses Ereignis des Abbruchs lässt sich wiederum auf das Glitchen als ästhetisches Prinzip beziehen, das seinerseits auch als eine implizite Theorie von Denk- und Gestaltungslogiken des Fragments und als Einspruch gegen Logiken der Abrundung und Vollendung aufgefasst werden kann. An dieser Stelle zeigt sich aber womöglich auch eine Differenz zwischen dem Status eines Glitches im literarischen Text und in dem u. a. von Clemens Setz aufgerufenen Kontext digitaler Spielwelten: Während sich in letzterem Zusammenhang der Abbruch einer Sequenz vor allem als ungeplante Fehlfunktion eines Programms vorstellen (und auch so inszenieren) lässt, die als Glitch dennoch in einem zweiten Schritt positiv gewürdigt werden kann, lassen sich im literarischen Text gemäß einer langen poetologisch-ästhetischen Tradition der Moderne eben gerade auch unabgeschlossene, fragmentarische Formen von vornherein als angemessene (und auch so planbare) Abschlüsse von Textkonstrukten auffassen, da sie etwa Erzählzusammenhänge systematisch offen lassen und gerade hierdurch besondere rezeptionsästhetische Potenziale eröffnen, indem sie Rezipient:innen zur imaginativen Fortschreibung des Erzählten auffordern. Gleichzeitig kann es zu interessanten ästhetischen Effekten kommen, die den Eindruck vermitteln können, die jeweiligen Erzählinstanzen bzw. die jeweiligen Autor:innen seien durch den produktiven Fehler selbst überrascht worden, sodass ihnen die für eine planvolle Fertigstellung erforderliche Werkhoheit und Kontrolle entzogen worden sei.

Glücksfund und produktiver Fehler – Serendipität und Glitch im Vergleich

Ganz in diesem Sinne formulieren etwa auch Manon und Temkin in ihren bereits erwähnten *Notes on Glitch* den Satz: „The most provocative glitch art surprises not only its beholder, but also its creator".[47] Bezogen auf das Beispiel des Kafka-Fragments könnte man sich einen solchen kreativen Verfahrensprozess, der wohlgemerkt immer nur als Inszenierungseffekt einigermaßen sicher beobachtet und nicht positivistisch am

[44] Kafka 1992 [1920], 311.
[45] Kafka 1992 [1920], 311–312.
[46] Kafka 1992 [1920], 312.
[47] Manon und Temkin 2011, 120.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Textmaterial verifiziert werden kann, wohl folgendermaßen vorstellen: Ein:e Autor:in bzw. ein:e Erzähler:in entwirft eine Handlungs- oder Beschreibungsszene, in diesem Fall den konventionellen Blick auf die mit Samt bespannte Brüstung einer Theaterloge, der einen erwartbaren Teil einer realistischen erzählten Welt in den Blick nimmt. Die für Kafka so typische Integration eines einzelnen phantastischen Elements in ein ansonsten realistisches Setting würde dann in dieser Perspektive genau über einen Glitch funktionieren, und zwar derart, dass eine Erzählinstanz plötzlich und ohne gezielte Planung von einem narrativen Pfad in einen anderen abgleitet. Statt von einer realistischen weiteren Beschreibung einer Theatereinrichtung oder des Bühnengeschehens wird in einer unerwarteten Digression von einer eigentlichen Nebensache, nämlich von einem dünnen Mann erzählt, der dem Samtbezug einer Brüstung ähnelt, sodass die Erzählinstanz sich selbst zu überraschen scheint. Eine andere Möglichkeit wäre hingegen, dass dieser Erzähler die vorher eingenommene Perspektive, die das betreffende Objekt als samtenen Brüstungsbezug identifiziert, als Selbsttäuschung erkennt und nun zugunsten der neu erkannten Auffassung dementiert, also eine fiktionale Konstruktion als ‚wahr' gegen eine andere, ‚falsche' ausspielt.

In beiden Varianten würde jedoch ein nachhaltiger Inszenierungsfaktor der Unverfügbarkeit – im Sinne der Glitch-Metaphorik des nicht vollständig selbstbestimmten (Ab-)Gleitens von teleologischen Planungslogiken – in den Prozess des Erzählens integriert. Hierin liegt ein besonderer erzählerischer Schachzug, der offensichtlich auf Serendipitätseffekte abzielt, indem er Rezipient:innen von der (teilweisen) Heteronomie und Unkontrollierbarkeit des eigenen Erzählprozesses zu überzeugen versucht.

Bemerkenswert ist das von Setz gewählte Beispiel aus Kafkas Text auch deshalb, weil es die unterschiedlichen Akzentsetzungen verdeutlicht, die mit den jeweiligen Denkfiguren *serendipity* und Glitch einhergehen: Von einer *serendipity*-Perspektive aus betrachtet, passt der auf der Brüstung liegende Mann zufällig perfekt in das beobachtete Bild, obwohl es eigentlich keinen Sinn ergibt, dass dieser auf der Brüstung liegt – die Tatsache, dass dieser in chamäleonhafter Weise so sehr einem Samtbezug ähnelt, dass er mit diesem verwechselt werden kann, ist kontingent in dem Sinne, dass sie in keinerlei Hinsicht notwendig, in der ansonsten realistisch konzipierten erzählten Welt dieses Textes aber eben möglich ist. Das Motiv einer Mensch-Ding-Verwechslung erscheint aus dieser Serendipitätsperspektive heraus aber als durchaus ‚willkommen', nämlich als eine interessante und somit ästhetisch wertvolle Überraschung vor dem Hintergrund weitgehend offener, nicht limitierter Erwartungshorizonte. In einer Glitch-Perspektive hingegen wird die Tatsache, dass ein Mensch auf der Brüstung liegt, durchaus erst einmal als ein eindeutiger ‚Fehler' identifiziert, und zwar einmal deshalb, weil die Erscheinung zunächst nicht als Mensch erkannt wird, und zum anderen deshalb, weil er an dieser Stelle eigentlich nicht bzw. nicht in dieser Weise liegen sollte. Die Beobachtung wird hier also an impliziten Normen gemessen und vor deren Hintergrund als unpassend gewertet. Doch mit genau diesem ‚Fehler' lässt sich etwas anfangen: Es kann durch ihn – über einen Umweg – ein umso überraschenderer ästhetischer Effekt erzielt werden, indem der vermeintliche Lapsus auf den zweiten Blick doch mit einer positiven Valenz versehen wird.

Sowohl Serendipität als auch das Glitch-Modell stellen Denkfiguren für ästhetisch reizvolle Phänomene und für ästhetische Arbeitsprozesse dar, bei denen etwas gefunden wird, das (so) nicht gesucht wurde – beide Modelle stehen also für anti-teleologische Kreativität sowohl auf produktions- als auch auf rezeptionsästhetischer Ebene ein. Sie stehen für eine (begrenzte) Infragestellung von Ordnung und Routine und für eine (begrenzte) Abtretung auktorialer Schöpfungsmacht, und sei es nur in Form einer Inszenierung. Durch diese Grundausrichtung lassen sich beide besonders

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

sinnvoll an Paradigmen und Grundpositionen (post-)moderner Ästhetik anschließen – und doch gibt es zwischen beiden einen entscheidenden Unterschied: Die Idee der Serendipität bezieht sich in ihrer klassischen Konzeption bei Horace Walpole tendenziell auf die Idee des ‚Glücksfunds', der zwar so nicht gesucht wurde, aber zumindest in den meisten Fällen auch gesucht worden sein könnte und direkt als willkommen erscheint. Die Idee des Glitches hingegen bezieht sich tendenziell auf die Vorstellung eines Fehlers, der tatsächlich nicht in bestehende Such- und Erwartungsmuster hineinpasst, sondern diese erst einmal grundlegend irritiert und modifiziert, bevor er affirmiert und normalisiert werden kann.

Während *serendipity* tendenziell auf einem Paradigma der ästhetischen Befriedigung und Erfüllung basiert, funktioniert der Glitch als Kippfigur und als stärker ‚gemischtes Gefühl', in der sich eine negative Valenz – die Enttäuschung über einen vermeintlichen Fehler – in eine positive Valenz, nämlich die Neuperspektivierung dieses Fehlers als reizvolles Irritationsmoment, verkehrt bzw. verkehren kann. Der Glitch ist somit einerseits das stärker maßstabs- und normengebundene, andererseits aber das noch stärker auf Defamiliarisierung und damit auf ein zentrales Ideal der modernen künstlerischen Avantgarde hin orientiertes Modell. Unterdessen halten sowohl das *serendipity*- als auch das Glitch-Modell die Balance zwischen auktorialer Kontrolle einerseits und deren Aufgabe andererseits: Sie umarmen das Ungeplante und das Unkontrollierbare, allerdings (zumindest in den meisten Fällen) nicht in einem so weitgehenden Ausmaß, dass es tatsächlich zu Aporien kreativer Produktions- und Rezeptionsprozesse kommen würde. Vielmehr wird ein Moment des Anti-Teleologischen und Unüberschaubaren vor allem als ein – je nach Einzelfall mehr oder weniger authentisches – Inszenierungsmoment in kreative Prozesse bzw. in deren (Selbst-)Darstellung eingebaut. [48] Aspekte der Unverfügbarkeit werden als spontan auftretende oder gezielt konstruierte „flirtation[s]"[49] mit dem möglichen Entzug kreativer Kontrolle sichtbar gemacht, aber nicht im Sinne radikaler Programm- oder Skript-‚Abstürze', sondern grundsätzlich dergestalt, dass diese als handhabbar und weiterverarbeitbar vorgeführt werden.

Literatur

Boltanski, Luc und Ève Chiapello, : Der neue Geist des Kapitalismus. Übers. von Michael Tillmann. Konstanz 2003.

Busch, Kathrin und Iris Därmann (Hg.): „Pathos". Konturen eines kulturwissenschaftlichen Grundbegriffs. Bielefeld 2007.

De Rond, Mark, Adrian Moorhouse und Matt Rogan: Make Serendipity Work For You. In: Harvard Business Review, 25. Februar 2011. https://hbr.org/2011/02/make-serendipity-work (21.11.2022).

Erdelez, Sandra: Information Encountering: It's More than Just Bumping Into Information. In: Bulletin of the American Assoziation for Information Science (ASIS&T) 25.3 (1999), 25–29.

[48] Da beide Modelle ästhetischer Unplanbarkeit gleichermaßen funktionieren, wenn sie als ‚echt' oder auch als offen konstruiert inszeniert werden, lässt sich sowohl für „serendipity" als auch Glitch eine Unterscheidung zwischen ‚wilden' und ‚gezähmten' bzw. deutlich konstruierten Erscheinungsformen treffen, wobei zu beachten ist, dass eine Entscheidung über den Authentizitätsgrad des jeweiligen Phänomens kaum zu treffen ist. Carolyn L. Kane hat diese aufschlussreiche Differenzierung für das Glitch-Modell folgendermaßen zusammengefasst: „Wild glitches are spontaneous and undomesticated, they occur unintentionally and without provocation, but after they are detected, they are ‚caugh' and harnessed for use in an artwork by using anti-debugging techniques [...]. In contrast, a ‚domesticated' or harvested glitch is purposely created and manifactured for artistic use" (Kane 2019, 15).

[49] Kane 2019, 16.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Kafka, Franz: In der Loge [1920]. In: ders.: Schriften – Tagebücher – Briefe. Kritische Ausgabe. Hg. v. Jürgen Born, Gerhard Neumann, Malcolm Pasley und Jost Schillemeit. Nachgelassene Schriften und Fragmente II. Hg. v. Jost Schillemeit. Frankfurt a.M. 1992, 310–312.

Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure. Oakland 2019.

Lehmann, Florian: Rauschen, Glitches, Non sequitur. Clemens J. Setz' Poetik der Störung. In: Iris Hermann und Nico Prelog (Hg.): „Es gibt Dinge, die es nicht gibt". Vom Erzählen des Unwirklichen im Werk von Clemens J. Setz. Würzburg 2020, 119–137.

Manon, Hugh S. und Daniel Temkin: Notes on Glitch. In: World Picture 6 (2011), 118–136.

Merton, Robert K. und Elinor Barber: The Travels and Adventures of Serendipity. A Study in Sociological Semantics and the Sociology of Science. Princeton/Oxford 2006.

Neumann, Gerhard: Umkehrung und Ablenkung. Franz Kafkas ‚Gleitendes Paradox'. In: DVjs für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 42 (1968), 702–744.

Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig". Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses *Miami Punk*. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin/Boston 2022, 147–171.

Pieschel, Alex: Glitches. A Kind of History. In: Arcade Review 2014. https://web.archive.org/web/20141222034918/http://www.arcadereview.net/blog/2014/11/7/glitches-a-kind-of-history (21.11.2022).

Reckwitz, Andreas: Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin 2012.

Rheinberger, Hans-Jörg: Serendipity: Über Forschen und Finden. In: Emmanuel Alloa, Gottfried Boehm, Orlando Budelacci und Gerald Wildgruber (Hg.): Imagination. Suchen und Finden. Paderborn 2014, 233–243.

Ross, Wendy und Samantha Copeland (Hg.): The Art of Serendipity. Cham 2022.

Setz, Clemens J.: Die Poesie der Glitches. In: Hubert Winkels (Hg.): Clemens J. Setz trifft Wilhelm Raabe. Der Wilhelm Raabe-Literaturpreis 2015. Göttingen 2016, 33–40.

—: Ötzi: Der Eismann löst sich auf. In: Die Zeit, 6. August 2018. https://www.zeit.de/2018/32/oetzi-bozen-hitze-eis-gletschermumie (9.1.2023).

Traninger, Anita: Serendipity und Abduktion. Die Literatur als Medium einer Logik des Neuen (Cristoforo Armeno, Voltaire, Horace Walpole). In: Frieder von Ammon, Cornelia Rémi und Gideon Stiening (Hg.): Literatur und praktische Vernunft. Festschrift für Friedrich Vollhardt zum 60. Geburtstag. Berlin/Boston 2016. 205–230.

Waldenfels, Bernhard: Grundmotive einer Phänomenologie des Fremden. Frankfurt a.M. 1994.

Walpole, Horace: Letter to [Horace] Mann, 28. Januar 1754. In: The Yale Edition of Horace Walpole's Correspondence. 48 Bde. Bd. 20. New Haven 1960, 407–408.

—: The Castle of Otranto. Hg. v. Michael Gamer. London: Penguin 2001 [1764].

Ziolkowski, Jan M. und Michael C. J. Putnam (Hg.): „Sortes Vergilianae". In: dies.: The Virgilian Tradition. The First Fifteen Hundred Years. New Haven 2008, 829.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Glitches in translation

Zur Poetik der maschinellen Übersetung

Jodok Trösch

> Come! Let us destroy our languages; us and our, our own language, and so we have no other. No other.[1]

Diese Gedichtzeilen sind das Produkt poetischer Glitches. Sie entstanden, während ein komplexer Algorithmus zur Sprachverarbeitung – in diesem Falle Google Translate – mehrfach auf eine deutschsprachige Vorlage angewendet wurde und dabei überraschende Interferenzen erzeugte. Jeder maschinelle Übersetzungsvorgang birgt das Potenzial in sich, dass etwas Unerwartetes geschieht und Formulierungen entstehen, die nach den üblichen Standards des Übersetzens und der Grammatik Fehler enthalten, die nicht auf Anhieb zu erklären sind. Zugleich wird durch diesen Prozess die sprachliche Oberfläche des Textes aufgeraut: Die Agrammatikalität der Formulierung mit ihren vielfachen Wiederholungen erschwert das Verständnis und lenkt in seinem stotternden Duktus die Aufmerksamkeit auf die lautlichen Rekurrenzen im Sprachmaterial. Geschickt eingesetzt, kann dieses ästhetische Potenzial sichtbar werden. Im Essay „Writing in the Age of Machine Translations" von 2016, dem die obenstehenden Zeilen als Arbeitsprobe beigegeben sind, beschreibt Stefan Scheidegger eine „translational poetic practice", welche die ebenso charakteristischen wie unvorhersehbaren Fehler der maschinellen Übersetzung nicht als Mängel betrachtet, sondern zu poetischen Zwecken nutzt.[2]

In diesem Aufsatz werde ich den literarischen Gebrauch von maschinellen Übersetzungsprogrammen wie *Babelfish*, *Google Translate* oder *DeepL* und ihrem Fehlerpotenzial, das sich verschiedene Autor:innen zunutze machten, unter dem Aspekt des literarischen Glitches betrachten. Anders als in vielen anderen Beiträgen dieses Bandes, die sich damit beschäftigen, wie Glitches erzählt oder theoretisch reflektiert werden, handelt es sich beim Untersuchungsgegenstand dieses Aufsatzes also um Glitches, die sich auf der Ebene der Sprache ergeben. Diese Glitches, die sich in der informationstechnischen Verarbeitung von natürlichen Sprachen durch Computer ergeben, spielen sich also nicht nur im digitalen Code ab, sondern zugleich auch im Medium, aus dem literarische Texte gemacht sind.[3] Als ästhetische Artefakte haben

[1] Scheidegger 2016, o.S. mit dem Abdruck des Gedichts „Sagen Sie es dem Turm! Oder vom Verwirren der Sprachen" / „Tell it to the tower! Or how to puzzle languages" am Ende des Essays, das als *Work in Progress* charakterisiert wird – „done in a performative way with GT [Google Translate, J.T.] and only little post-editing".

[2] Scheidegger 2016, o. S.

[3] Jones 2022, 22 schlägt vor, diese Phänomene – analog zur *glitch art* – als *glitch poetics* zu charakterisieren: „*glitch poetics* is a term I use to describe how the glitch proliferates as a tactic in literary and para-literary practice, carried like a virus through the networked and computational technologies that dif-

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

diese Texte, die aus Glitches in der Sprachverarbeitung entstanden sind, damit einen ähnlichen Status wie Glitches in Bilddateien, insofern in beiden Fällen die Daten, die zur Repräsentation von digitalen Bild- und Textinformationen dienen, durch Glitches einer unerwarteten algorithmischen Transformation unterzogen wurden. Analog zu bestimmten Bildformaten kann sich daraus bei der Verarbeitung von Sprache je nach Algorithmus eine charakteristische Glitch-Ästhetik ergeben.

Dieser Aufsatz gliedert sich in drei Teile: Der erste Teil entwickelt allgemeine Überlegungen zum Umgang mit literarischen Texten, die durch Glitches in der digitalen Sprachverarbeitung entstanden sind, und versucht das Feld, in dem maschinelle Übersetzungsalgorithmen nur einen Gegenstand darstellen, grob zu strukturieren. Der zweite Teil beschäftigt sich auf theoretischer Ebene mit Glitches in der maschinellen Übersetzung, wobei neben den potenziellen Auslösern an spezifischen Beispielen auch die ästhetische Funktionsweise sowie die poetische Funktion dieser Glitches dargestellt werden. Der abschließende dritte Teil untersucht als Fallstudie das Gedicht „Weisses Rauschen" (2015) des Schweizer Cyberdadaisten Stefan Scheidegger, das, ausgehend von einem experimentellen Umgang mit *Google Translate*, Glitches gleich auf verschiedenen Ebenen als ein zentrales poetisches Verfahren nutzt.

Poetische Glitches

Der Begriff Glitch beschreibt zunächst flüchtige, nicht direkt erklärbare Abweichungen von einem Normalzustand, die durch Fehlströme in elektrotechnischen Schaltungen hervorgerufen wurden; später durch vorübergehende unvorhergesehene Abweichungen vom erwarteten Zustand im Ablauf eines Algorithmus, die nicht beabsichtigte Zustände hervorbringen können, die aber nicht permanent sind.[4] Dabei verweisen Glitches auf die hinter der Oberfläche liegenden komplexen Algorithmen und erlauben Rückschlüsse auf deren Funktionsweise.[5] Als Störung des konventionellen Informationsflusses führen Glitches zu einer momentanen Absenz der eigentlich erwarteten Funktionalität.[6]

fuse themselves into authorship, readership and publishing. […] Artists working in experimental poetry and the critical off-shoots of poetry called ‚poetics' often conceive of language as a system of logics that can be bent and broken to deviate from the conditions of the sayable delimited by existing norms. Still, the reason the glitch/poetics affinity works so well today is that computational processes increasingly shape today's language norms." Ich ziehe im Deutschen für dieselben Phänomene den engeren Begriff poetische Glitches vor.

[4] Vgl. die konzise Definition von Glitch in Kane 2019, 15: „In computing, a glitch denotes a problematic, annoying, or unintended error that, like the definition of error, tends to be negligible, quickly absorbed by the larger, still-functioning system. For example, a website stalls or fails to load, an online video halts or stutters in the middle of a scene, or strange, unexpected color artifacts splatter across a newly rendered graphics file. When a glitch appears, it indicates a relatively rare moment of unplanned, unprogrammed mediation that, for many glitch artists, provides an opportunity to connect on-screen phenomena with off-screen computational abstractions". Eine historisch-systematische Rekonstruktion des Begriffs leistet Ohnesorge 2021, 151–154.

[5] Goriunova und Shulgin 2008, 114: „A glitch is a singular dysfunctional event that allows insight beyond the customary, omnipresent, and alien computer aesthetics. A glitch is a mess that is a moment, a possibility to glance at software's inner structure, whether it is a mechanism of data compression or HTML code."

[6] Menkman 2011, 9: „I describe the term ‚glitch' as a (actual and/or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning within (digital) communication systems that results in a perceived accident or error. A glitch occurs on the occasion where there is an absence of (expected) functionality, whether understood in a technical or social sense."

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Insofern literarische Texte sich in ihrer Schriftlichkeit durch Fixierung auszeichnen, lassen sich flüchtige Zustände, wie sie für den Glitch eigentlich kennzeichnend sind, in Texten nicht direkt wiedergeben. Ein Glitch kann sich in einem Text selbst nicht ereignen, sondern nur im Umgang damit: im Prozess des Schreibens und Lesens. Literarische Texte vermögen, die Spuren eines Glitches festzuhalten: Glitches sind in diesem Zusammenhang also die flüchtigen und unerwarteten Abweichungen von einem regulären Prozess der Sprachverarbeitung, die in der Schrift fixiert eine permanente Spur hinterlassen. Hier zeigt sich eine Analogie zur visuellen Glitchkunst, die ebenfalls keinen Prozess abzubilden vermag, sondern in einer Art virtuellem ‚Schnappschuss' einen einzelnen glitchenden Moment oder das Produkt eines Glitches festhält. Dass die Literatur den sprachlichen Glitch immer nur als Spur festzuhalten vermag,[7] stellt in der Rekonstruktion des dahinterliegenden Prozesses eine Herausforderung dar, insofern der eigentliche Glitch immer nur indirekt greifbar ist und vielfach mehrere Explikationen für das Zustandekommen eines bestimmten sprachlichen Artefakts möglich sind. Daraus folgt, dass das Zustandekommen jeder einzelnen geglitchten Formulierung in der Rekonstruktion nie abschließend geklärt werden kann, insofern jeder Glitch *ex post* immer auch das Produkt eines intentionalen Eingriffs (und kein pseudo-zufälliges, in jedem Fall nicht-intentionales Geschehen) hätte sein können. Die formale Ununterscheidbarkeit von Fehler und Figur[8] und die damit einhergehende Ambiguität ist für die Ästhetik des sprachlichen Glitches wesentlich.

Glitches setzen in ihrer Abweichungslogik implizit ein Nullniveau voraus: Ein funktionierendes System, dessen normale Funktionsweise für eine kurze Zeit unterbrochen wird. Dabei folgt der Glitch derselben Logik wie andere Formen des Fehlers: Sie stellen ‚Fehler' in Bezug auf einen bestimmten, normativ festgelegten Zustand dar, können aber, unter anderen Gesichtspunkten betrachtet, einer anderen Bewertung unterzogen werden. Diese Möglichkeit, eine ‚alternative' Perspektive auf den Glitch einzunehmen, ist für das ästhetische Potenzial des Glitches entscheidend, insofern ein vorübergehender, vermeintlich fehlerhafter Zustand einer Neubeurteilung unterzogen werden kann; je nach Maßstab kann ein Glitch damit etwa als ‚schön', als ‚überraschend' oder als ‚interessant' gewertet werden.

Im Kontext digitaler Systeme ergeben sich Glitches insbesondere aus der Komplexität von Algorithmen in ihrem Zusammenspiel, bei denen bestimmte unvorhergesehene Eingaben oder nicht antizipierte Konstellationen zu vorübergehenden Störungen führen können. Dabei ist es möglich, dass das System an sich mit den gegebenen, unpassenden Daten[9] weiterhin läuft (d. h. nicht zum Stillstand kommt), dabei aber überraschende Resultate hervorbringt.[10]

Ein System von ähnlicher, wenn nicht noch größerer Komplexität wie Computerprogramme mit verschiedenen, ineinandergreifenden Algorithmen stellen auch natürliche Sprachen dar. Aus diesem Grund könnte man dafür argumentieren, dass es neben den digitalen Glitches i.e.S. auch ‚analoge' Glitches im System

[7] Den Glitch als Spur beschreibt, mit Rückgriff u. a. auf Ludwig Jäger, auch Ohnesorge 2021, 163–165.

[8] Vgl. zum Verhältnis von Fehler und Figur Schüttpelz 1996.

[9] Manon und Temkin 2011, 2: „Software-based approaches to glitch art have taken many forms: photos altered in sound editors, music edited in Photoshop, an album made of data files recorded as sound […] video files edited in text editors […]".

[10] Manon und Temkin 2011, 1: „The word ‚glitch' in this sense does not solely represent the cause that initiates some failure, but also the output that results when improper data is decoded properly. An isolated problem is encountered and, rather than shutting down, the software prattles on. Stated differently, it is a given program's failure *to fully fail* upon encountering bad data that allows a glitch to appear."

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

natürlicher Sprachen gibt, die nach analogen Prinzipien funktionieren.[11] Aus der kennzeichnenden Flüchtigkeit des Glitches folgt, dass sprachliche ‚Glitches' – wenn man sie denn in Analogie zum Glitch der elektrotechnischen Schaltung oder des Computers so nennen möchte – nicht innerhalb des abstrakten Sprachsystems, sondern nur innerhalb des prozessualen Gebrauchs von Sprache geschehen können. Sprachliche Glitches gehören damit – mit Ferdinand de Saussure gesprochen – in den Bereich der *parole,* der potenziell fehlerhaften Anwendung eines abstrakten sprachlichen Systems. Wie Glitches stellen Abweichungen in der *parole* das System als Ganzes nicht infrage und führen auch nicht zu einem Abbruch der Sprachproduktion, sondern sind flüchtig.[12] Solche vorübergehenden Fehler in der *parole* wie Schreibfehler, Versprecher oder Fehllektüren lassen sich daher als analoges Pendant zum digitalen Glitch fassen.[13]

Von digitalen sprachlichen Glitches im engeren Sinne kann man immer dann sprechen, wenn die beiden Ebenen von Sprach- und Computersystem in Kombination auftreten. Glitches treten immer dann auf, wenn ein Algorithmus auf die Verarbeitung von natürlicher Sprache angewendet wird und es in diesem Prozess zu einer vorübergehenden Abweichung vom regulären Ablauf kommt. Glitches sind auch in diesem Fall nicht in systematischen Zusammenhängen zu suchen – z. B. in fehlerhaften Algorithmen oder Modellen, die zur Verarbeitung von Sprache dienen –, sondern treten in den konkreten Prozessen auf, die mit der Verarbeitung von Sprache zu tun haben. Auf andere Art formuliert: Sprachliche Glitches finden sich in algorithmischen Transformationen, in denen sprachliches Material von einem Zustand in einen anderen überführt wird.

Glitches können daher in allen Situationen auftreten, in denen ein Computer Sprach- oder Textverarbeitungsoperationen durchführt. Bereits Tippfehler könnte man als eine Form des Glitches beschreiben, insofern die Tastatur die primäre Schnittstelle bei der Interaktion zwischen Mensch und Maschine darstellt und das unabsichtliche Danebengreifen den Prozess der Informationsübermittlung stört. Da der Ursprung der Störung in diesem Fall allerdings weitgehend im Bereich des Nichtdigitalen liegt, stellt der Tippfehler einen Grenzfall dar, zumal er sich strukturell nicht von anderen analogen ‚Glitches' im Schreibprozess (Fehler beim Schreiben von Hand, Fehler des Setzers beim Druck mit beweglichen Lettern, Tippfehler an der Schreibmaschine) unterscheidet.[14] Zu vollwertigen digitalen Glitches können Tippfehler jedoch durch die sekundären Effekte werden, die sich durch die Autokorrektur-Routinen er-

[11] Die Einführung von nicht-digitalen Glitches droht allerdings die Terminologie stark zu verwässern, vgl. Manon und Temkin 2011, 5: „At the point we begin using ‚glitch' to describe analog-on-analog damage, or the digital manipulation of digital files, the term loses potency. A canvas damaged by water, intentionally or accidentally, is not in any obvious way a glitch. A mouse chewing on the cord of an electric printer could produce a glitch, depending on what is output."

[12] An dieser Stelle drängt sich die Frage auf, inwiefern sich das poststrukturalistische Argument, dass in der Praxis ein bestimmter Zeichengebrauch in der *parole* die *langue* selbst durchaus zu verändern vermag (insofern diese – anders als von den Strukturalisten unterstellt – nicht vollständig statisch ist), sprich: dass Fehler in der *parole* auch zu einer Veränderung der *langue* selbst führen, auch ein Gegenpart beim Glitch hat. Im Falle von Computerspielen ist eine solche ‚Normalisierung' des Glitches durchaus gegeben, insofern z. B. in Speed-Runs (also dem Versuch, ein bestimmtes Spiel so schnell wie möglich durchzuspielen) Glitches durchaus legitime Strategien darstellen können, um kreative Abkürzungen zu realisieren; vgl. Krapp 2011, 87: „‚Glitching' Web sites aggregate discoveries in various games and advise on how to recreate situtaion that were discovered accidentally, turning exceptions into exploits".

[13] Aeberhard 2018, 190 zeigt, wie insbesondere „Fehllektüren, Versprecher und Verhörer gezielt zum poetischen Trigger für Doppel- und Mehrdeutigkeiten aller Art" werden können.

[14] Zum Tippfehler als Grenzfall des digitalen Glitches, vgl. Hill 2010, 30–33.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

geben, die der manuellen Eingabe in vielen Fällen nachgeschaltet sind. Diese Algorithmen zielen darauf ab, entstellte Schreibweisen mit auf die wahrscheinlichste Form zurückzuführen. Im einfachsten Fall kommen dabei einfache Abgleiche mit Wörterbüchern zum Einsatz, in komplexeren Fällen aber auch Formen des maschinellen Lernens. Im Erfolgsfall wird der Tippfehler damit beseitigt. Es besteht aber immer auch die Chance, dass der leicht fehlerhafte Input dazu führt, dass der Algorithmus diese Schreibweisen auf der Basis einer oberflächlichen Ähnlichkeit auf eine überraschende Wortform vollkommen anderer Semantik zurückführt.[15] Die Abweichungen bei der Autokorrektur sind für menschliche Betrachter nicht vorhersehbar, da dieser Prozess nicht nur durch die exakte Buchstabenfolge selbst, sondern auch durch den Kontext (d. h. die davor eingetippten Buchstaben) bestimmt werden.[16]

Auch die algorithmische Texterkennung, die bei der Digitalisierung von gedruckten oder handgeschriebenen physischen Texten zur Anwendung kommt (Optical Character Recognition, kurz OCR)[17] sowie die Erkennung von gesprochener Sprache (Speech-to-Text), wie sie sich in Diktiersoftwares und Sprachassistenten findet, ist in besonderer Weise für sprachliche Glitches anfällig. In diesen Fällen ist ebenfalls das Interface zwischen analoger und digitaler Welt betroffen.[18] Die Glitches sind in diesen Fällen aber klar auf der Seite der digitalen Sprachverarbeitung zu verorten, insofern die Ursache anders als bei Tippfehlern nicht bei den Benutzer:innen liegt, sondern vielmehr im partiellen Scheitern von Mustererkennungsprozessen, die mit einem imperfekten sprachlichen Input konfrontiert sind. Das analoge Rauschen, das dem Input innewohnt, stört die reibungslose Verarbeitung der Sprachdaten: Problematische Lichtverhältnisse, kleine Schriftgrade oder unübliche Schriftarten erschweren die Texterkennung besonders. Ähnliches gilt auch für eine undeutliche oder regional gefärbte Aussprache bei der Spracherkennung. Verfahren, die darauf abzielen, diesen *noise* zu reduzieren, sind unerlässlich. Doch auch hier gilt, dass sich das Potenzial für überraschende Glitches weiter erhöht, wenn die zugrunde liegenden Mustererkennungsprozesse nicht auf den einzelnen Buchstaben oder Laut angewendet werden, sondern auf Wort- oder Phrasenebene operieren.

Glitches in der digitalen Sprachverarbeitung sind jedoch nicht nur auf die Verarbeitung von verrauschten analogen Daten beschränkt, sondern können auch in anderen Operationen mit Sprachmaterial auftreten. Beispiele dafür sind

[15] Flender 2019, 199 argumentiert, dass Autokorrekturfunktionen wie jene von Apple „which almost unnoticeably capitalizes words or corrects mistakes, whether or not the user intended it", mit ihrem Eigensinn (und auch ihren Glitches) den Schreibprozess entscheidend prägen und vorgeben.

[16] Wie Dyal-Chand 2021, 191 aus juristischer Perspektive argumentiert, handelt es sich dabei nicht immer nur um „trivial product glitches", da Autokorrekturalgorithmen Eigennamen, die nicht „White or Anglo" aussehen, in ihre „closest Anglo approximations" transformieren.

[17] Den Gebrauch von OCR-Glitches mit poetischer Absicht beschreibt Boyes 2019, 65 am Beispiel von Rachel Zolfs Gedichtband *Janey's Arcadia: Errant Ad^ent$res in Ultima Thule*: „Zolf takes as a basis for her poems texts from the settler Canadian archive and feeds them through Optical Character Recognition (OCR) software, which transforms scanned images of print texts into ‚malleable language' […]. This technology is infamously glitchy, and Zolf uses the OCR errors, which consistently misread language used to represent Indigenous and other racialized groups (and thus misrecognize the people themselves), to expose the white supremacist perspectives of these settler texts."

[18] Dazu passend die Feststellung von Manon und Temkin 2011, 4, dass Glitch kein rein digitales Phänomen ist, sondern gerade am Berührungspunkt von Analogem und Digitalem entsteht: „We tend to think of glitch as a purely digital phenomenon, but nothing could be further from the truth. Glitch is an intersection of analog and digital modes of (re)production. Reveling in the blocky, layered, decomposed underside of digital transcoding, glitch art is an anamorphosis in which digital has been poked by its analog other; it is – digital gone wild when grazed by an analog fingertip."

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Aussprachefehler durch synthetische Sprachalgorithmen, gerade bei unregelmäßig gebildeten oder unbekannten Worten sowie bei unvermittelten Wechseln zwischen verschiedenen Sprachen – z. B. bei englischen oder französischen Phrasen in einem primär deutschsprachigen Text. Auch fehlerhafte Zeichencodierungen von Textdateien können eine Glitch-Ästhetik mit sich bringen, wenn etwa ein nach dem obsoleten Format Latin-1 (ISO-8859-1) codiertes Dokument als Unicode-Dokument geöffnet wird.[19] Durch die unpassende Codierung entstehen im angezeigten Dokument gerade bei Sonderzeichen diverse technische Artefakte.[20] Ähnlich wie bei einfachen Manipulationen von Bildformaten, wie sie Rosa Menkman beschreibt, handelt es sich dabei – trotz der auffälligen Ästhetik – nicht um Glitches im engeren Sinne, insofern die Artefakte, die dabei entstehen, eindeutigen Mustern folgen und daher vollständig vorhersehbar sind.[21]

Die bisher aufgezählten Konstellationen, die für sprachliche Glitches prädestiniert sind, betreffen durchwegs das Interface zwischen der natürlichen Sprache im analogen Umfeld und ihrer digitalen Repräsentation: die Eingabe und Ausgabe (resp. Darstellung) von Sprachdaten.

Längst nicht alle Glitches haben direkt auch eine poetische oder ästhetische Wirkung. Vielmehr muss das poetische Potenzial der zufälligen Glitches erst freigesetzt werden, was etwa durch Auswahl oder eine gezielte Inszenierung geschehen kann. In diesem Sinne gilt es zwischen einfachen sprachlichen Glitches und poetischen Glitches im engeren Sinne zu differenzieren. Wie sprachliche zu poetischen Glitches werden, soll im nächsten Kapitel am Beispiel der Glitches, die beim maschinellen Übersetzen entstehen, genauer nachgezeichnet werden.

Glitches in maschineller Übersetzung

Der technophile Traum, einen beliebigen Text automatisch in jede andere Sprache übersetzen zu können und durch maschinelle Übersetzung die Kommunikation über alle Sprach- und Kulturgrößen hinweg zu vereinfachen, ist fast so alt wie die Erfindung des modernen Computers;[22] über Jahrzehnte hinweg waren die Ergebnisse entspre-

[19] Erickson 2021, 2: „Character encoding is an often-unconsidered aspect of day-to-day computing. The particularities of encoding, decoding, and displaying textual data can be taken for granted much of the time. However, when things go wrong—when the characters on the screen are very clearly the wrong characters—few technical problems provoke the same degree of frustration and anxiety."

[20] Der Begriff Artefakt bezeichnet hier also nicht ein von einem Menschen hervorgebrachter Gegenstand, sondern – analog zur Sprechweise in der Messtechnik, der Fotografie oder der Computergrafik – eine unbeabsichtigte Verfälschung der Anzeige, die sich durch die zugrundliegenden technischen Gegebenheiten ergibt. Einen Überblick über die komplexen künstlerischen Einsatzmöglichkeiten von digitalen Zeichencodierungen bietet Bülhoff 2021.

[21] Menkman 2011, 50, schreibt, sie habe ihr „Vernacular of File Formats" (ebd., 17–25), in dem sie die charakteristischen Effekte des ‚Databending' in unterschiedlichen Bildformaten (.BMP, .GIF, .JPEG etc.) vorstellt, in der Absicht verfasst, der wachsenden Popularität von „designed glitching", das alleine auf eine bestimmte Ästhetik abzielt, entgegenzutreten und Künstler:innen dazu zu bewegen, „glitch research" zu betreiben: „In the Vernacular, I showed a selection of the most commonly used file formats and their corresponding (glitched) states, in order to categorize and compare prominent examples of what has come to be heralded as the results of hot glitch design." (ebd. 50) Genau dieselbe Konventionalität findet sich auch im Umgang mit ‚falschen' Schriftcodierungen: Hinter der geglitchten Ästhetik findet sich kein tieferer Sinn.

[22] Einen konzisen Überblick über die frühe Geschichte der Entwicklung maschineller Übersetzung bietet Reimann 1991, 69–96, die auf die ersten optimistischen Pionierarbeiten verweist, die unmittelbar nach der Erfindung des modernen Computers in den späten 1940er-Jahren erfolgten; die tatsächliche Entwicklung stellte sich dann aber bis 1990 als eine Geschichte von immer neuen Herausforderungen und Enttäuschungen dar.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

chender Versuche allerdings äußerst mangelhaft. Erst seit der Jahrtausendwende entwickelte sich die statistische maschinelle Übersetzung[23] langsam zu einem wichtigen Instrument der globalisierten Kommunikation im Internet, indem sie Benutzer:innen zumindest wesentliche Aspekte eines fremdsprachigen Textes zugänglich zu machen vermag. Zugleich verursacht maschinelle Übersetzung aber weiterhin zahlreiche kleine und große Fehler,[24] wenngleich sich die Situation durch die erfolgreiche Verwendung neuronaler Netze (*Neural Machine Translation*)[25] in den vergangenen Jahren stark verbessert hat.

Die Mangelhaftigkeit maschineller Übersetzungsalgorithmen gilt – obwohl theoretisch immer wieder in Betracht gezogen[26] – ganz besonders für die maschinelle Übersetzung von Lyrik und anderen stark formgeprägten Texten, deren Übertragung in erhöhtem Maße ein kreatives Gestalten verlangt. Eine *machine translation poetry* muss ihre Poetizität aus den Fehlern und der Unregelmäßigkeit des Übersetzungsprozesses gewinnen.

Die diversen Unzulänglichkeiten maschineller Übersetzungsalgorithmen haben immer wieder zu Kritik geführt, wobei die Prämissen, die dem maschinellen Übersetzen zugrunde liegen, aus sprachtheoretischer Perspektive teils grundsätzlich infrage gestellt worden sind. Bekannt geworden ist etwa die Kritik an der maschinellen Übersetzung, die Umberto Eco in *Quasi dire la stessa cosa* aus dem Jahr 2003 formuliert hat, einer semiotischen Reflexion der Bedingungen von interlingualer Übersetzung.[27] Darin befasst Eco sich mit dem Aufkommen von *Babelfish*, der ersten im Internet verfügbaren maschinellen Übersetzungssoftware um die Jahrtausendwende, die Texte verschiedener Sprachen auf der Basis statistischer Wahrscheinlichkeiten in andere Sprachen übersetzte. Eco argumentiert dabei über die Relationalität sprachlicher Zeichen, das heißt, dass sich die Bedeutung eines Wortes in einem Text erst in seinem Verhältnis zu allen anderen Wörtern bestimmt, und stellt fest, dass den zeitgenössischen maschinellen Übersetzungsprogrammen das notwendige Wissen über diesen Kontext fehle. Computerprogramme seien zwar in der Lage, die syntaktische Struktur eines Satzes zu rekonstruieren und alle Wörter in einem Wörterbuch nachzuschlagen, sie könnten aber auf diesem Weg sprachliche Homonymien und Polysemien, die immer wieder aufträten, nicht auflösen. Dabei versucht Eco, sein Argument zu belegen, indem er *Babelfish* unterschiedliche Fallen stellt, das heißt, indem er als Input Sätze auswählt, die mit einiger Wahrscheinlichkeit zu einem fehlerhaften Funktionieren des Algorithmus führen müssen. So gibt Eco etwa einen Satz ein, in dem von Universitätsabschlüssen, unverheirateten Männern und jungen Robben die Rede ist, um bei

[23] Statistische maschinelle Übersetzung *(Statistical machine translation, SMT)* bedient sich für den maschinellen Übersetzungsprozess statistischer Modelle auf der Basis großer zweisprachiger Textkorpora (Überblicksdarstellungen: Lopez 2008, Osborne 2010).

[24] Noch für das Jahr 2018 diagnostizierte Schmalz 2019, 195: „Bis ins Jahr 2018 hat sich die Qualität der maschinellen Übersetzung durch den Übergang zu selbstlernenden Systemen […] zwar deutlich verbessert, die grundlegenden Probleme und Herausforderungen sind aber die gleichen geblieben. Die Tatsache, dass einem Computer die für die kontextsensitive Übersetzung nötige Alltagserfahrung fehlt, legt sogar die Vermutung nahe, dass eine zuverlässig fehlerfreie, maschinelle Übersetzung nie möglich sein wird".

[25] Stahlberg 2020, 382: „Neural machine translation (NMT) has become the de facto standard for large-scale machine translation in a very short period of time."

[26] Vgl. dazu exemplarisch die Überlegungen von Ilonka 2018, von Girardeau und Rajpurkar 2013 sowie von Genzel, Uszkoreit und Och 2010.

[27] Eco 2003, dt. Übers. Eco 2006. Aus Gründen der Verständlichkeit zitiere ich in der Regel die dt. Übersetzung, greife aber, wo aus sprachlichen Gründen nötig, auch auf den italienischen Text zurück.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

der Übersetzung aus dem Englischen ins Italienische die Software dazu zu zwingen, zwischen den verschiedenen Bedeutungen des Wortes ‚bachelor' zu unterscheiden.[28] Den zwangsläufigen Fehlern, die Eco erwartet und die *Babelfish* unterlaufen,[29] begegnet Eco mit einer Mischung aus Schadenfreude und Faszination: Die sprachlichen Entstellungen, die die Übersetzungsalgorithmen permanent produzieren, scheinen die gesamte Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Zugleich bietet jeder Fehler in seiner spezifischen Fehlerhaftigkeit einen Einblick in die grammatischen und lexikalischen Eigenheiten der involvierten Sprachen, aber auch in die Funktionsweise des Übersetzungsalgorithmus selbst und zeigt so selbstreferenziell die Bedingungen seiner Entstehung an.[30] Selbst wenn Eco die Performance von *Babelfish* also vordergründig unter der Maßgabe normativer Richtigkeit bewertet, deutet sich in seiner Lust am sprachlichen Unfall, die den Blick kaum abzuwenden vermag, eine alternative Perspektive im Umgang mit den Fehlern der maschinellen Übersetzung an. Darin spielen Richtigkeit und Falschheit der Übersetzung im kommunikativen Zusammenhang nur noch eine nachgeordnete Rolle: Primär wird eine letztlich ästhetische Perspektive, die den überraschenden Fehler des Übersetzungsalgorithmus als ungewöhnliches sprachliches Artefakt ausstellt.

Die Faszinationskraft, die von den zufälligen Fehlern maschineller Übersetzungsalgorithmen ausgeht, ist nicht auf Umberto Eco beschränkt, sondern findet sich auch bei anderen, die sich theoretisch mit den Möglichkeiten der *machine translation* auseinandergesetzt haben.[31] Auch die breitere Öffentlichkeit ließ sich von den Glitches, die *Babelfish* und *Google Translate* produzieren, immer wieder unterhalten: So berichtete die *taz* im Jahr 1998 über eine maschinelle Übersetzung von Kenneth Starrs Bericht über die Anschuldigungen gegen Bill Clinton in der Lewinsky-Affäre, die das eben veröffentlichte *Babelfish* angefertigt hatte.[32] Statt

[28] Eco 2003, 28–30, vgl. Eco 2006, 33–34: „Um ein berühmtes Beispiel anzuführen, das Wort *bachelor* kann in einem Kontext, der mit Fragen des Familienstandes zu tun hat, als Junggeselle, *célibataire*, *soltero, scapolo* übersetzt werden. In einem akademischen und beruflichen Kontext kann es eine Person bezeichnen, die den BA gemacht hat, und in einem mittelalterlichen Kontext den Pagen eines Rittes. Im zoologischen Kontext ist es ein männliches Jungtier, das wie es bei Robben vorkommt, während der Paarungszeit ohne Gefährtin bleibt."

[29] Eco 2006, 35: „Ich nahm also an, daß es die Regeln zur kontextuellen Vereindeutung besetzt, die so beschaffen sind, daß es, wenn ihm der Text eingegeben wird: *John, a bachelor who studied at Oxford, followed a PhD program in natural sciences in Berlin and wrote a doctoral dissertation on the North Pole bachelors*, nicht übersetzt: *Hans, eine alleinstehende männliche Robbe, die in Oxford studiert hat, folgte einem PhD-Programm in Naturwissenschaften in Berlin und schrieb eine Doktorarbeit über die Bachelors an der Universität des Nordpols.*" In der zugehörigen Fußnote präsentiert Eco dann die Ergebnisse, die *Babelfish* tatsächlich produziert hat: „Man soll nie zu optimistisch sein. Ich habe es probiert, habe eine Übersetzung ins Italienische verlangt und folgendes bekommen: „*John, un bachelor che ha studiato a Oxford, ha seguito un programma di PhD nelle scienze naturali a Berlino ed ha scritto una dissertazione di laurea sui bachelors del palo del nord*" – also fast alles richtig, nur am Ende waren aus den *North Pole bachelors* die „Bachelors des Pfahls des Nordens" geworden." (ebd.).

[30] Diese Selbstoffenlegung ist charakteristisch für diverse Formen des Fehlers, vgl. Hill 2010, 29: „Errors can reveal distinct and overlapping aspects of the technologies that mediate our lives and the designers of those technologies. First, and perhaps most fundamentally, errors can reveal the affordances and constraints of technology that are often invisible to users."

[31] Dies gilt etwa für Douglas Hofstadter 1997, der sich ausgehend von kognitionswissenschaftlichen und kybernetischen Prämissen ausführlich mit diversen Varianten menschlicher und maschineller Übersetzung eines Gedichts von Clément Marot beschäftigt hat und der noch im Jahr 2018 Google Translate bescheinigt, „a long way from real understanding" zu sein, die Fehlerhaftigkeit aber zugleich zum Ausgangspunkt für ausführliche Sprachspiele und -experimente nimmt (Hofstadter 2018, o. S.).

[32] Straßmann 1998.

einer akkuraten und sprachlich korrekten Übersetzung produzierte *Babelfish* Formulierungen wie „Mundgeschlecht im ovalen Büro", deren sprachliche Exzentrik in Kombination mit der intimen Thematik einen grotesken Körperhumor mit sich brachten. Daraus wurde nicht nur ausführlich zitiert,[33] der Text wurde ironisch auch in die literarischen Traditionen von Dadaismus und Oulipo eingeordnet.[34] Durch die mediale Berichterstattung wurde die Übersetzung von *Babelfish* mit ihren Glitches zu einer Art Mythos, auf die Zeitungsartikel[35] und wissenschaftliche Aufsätze[36] zum Thema der maschinellen Übersetzung auch Jahre später noch Bezug nehmen.[37] Für die Popularität des Beispiels dürfte die groteske sprachliche Verfremdung des Textes – und damit letztlich nicht die zugrundeliegende Fehlerlogik, sondern primär ästhetische Faktoren – die Hauptrolle gespielt haben.

Das Sammeln von lustigen und überraschenden Fehlern maschineller Übersetzungsalgorithmen ist spätestens ab 2010 zu einem Internetphänomen geworden,[38] das auch publizistisch verwertet wurde.[39] Die Popularität solcher Zusammenstellungen von Übersetzungsglitches ist nur zum Teil darauf zurückzuführen, dass sie der Selbstversicherung der (vermeintlichen) menschlichen Überlegenheit gegenüber der Technik dient. Genauso wichtig scheint das ästhetische Moment der (grotesken) sprachlichen Verfremdung von vertrauten Begriffen und Formulierungen zu sein.

[33] Straßmann 1998 o. S.: „Die „härtesten" Stellen dieses Textes sind erotische Literatur im besten Sinne: *Im Verlauf des Flirtings mit ihm hob sie ihre Jacke in der Rückenseite und zeigte ihm die Brücken ihrer Zapfenunterwäsche*. Nun ja, es kam vor, *daß sie eine Zerstampfung auf ihm* hatte. Aber kann man das ihr oder ihm vorwerfen? Es war doch so, *daß es eine Chemie gegeben hatte, die dort war*." (In der Vorlage kursiv, J. T.)

[34] Straßmann 1998 o. S.: „Und so lieferte bald nach dem Auftauchen des Starr-Reports das Internet dessen erste literarische Verarbeitung: Die Suchmaschine AltaVista präsentiert auf ihrer Begrüßungsseite die Übersetzung des Starr-Reports u. a. ins Deutsche – reinster Gesang! Die Methode wird alten Dadaisten und Oulipisten bekannt vorkommen: Der Autor ist eine Maschine."

[35] So bei der Ankündigung der Veröffentlichung von *Google Translate* bei Spiegel Online: „Google schickt einen spektakulären Web-Übersetzungsdienst ins Rennen – fast ein Jahrzehnt nachdem Monica Lewinsky dank automatischer Babelfish-Übersetzung ‚Mundgeschlecht auf Bill Clinton aufführte'. Google Translate ist so nützlich wie spaßig." (Patalong 2007, o. S.)

[36] Schmalz 2019, 195: „Die Babel-Fish-Webseite wurde daher weithin berühmt für die Kreation absurder Aussagen – im deutschen Sprachraum insbesondere für die maschinelle Übersetzung der Starr-Reporte zur Lewinsky-Affäre des damaligen US-Präsidenten Clinton, die AltaVista 1998 zuerst stolz direkt auf der Startseite verlinkte. Als die Internetreaktionen klarmachten, dass Übersetzungen wie ‚Im Verlauf des Flirtings mit ihm hob sie ihre Jacke in der Rückenseite und zeigte ihm die Brücken ihrer Zapfenunterwäsche.' […] keine Werbung für den Babel Fish waren, wurde der Text wieder entfernt."

[37] Selbst in wissenschaftlichen Texten werden immer wieder angebliche Fehler maschineller Übersetzungsprogramme zitiert, die aufgrund ihrer anekdotischen Prägnanz besonders eingängig sind, die aber mit großer Wahrscheinlichkeit gar nicht das Produkt maschineller Übersetzung sind, vgl. für einen frühen Fall Hutchins 1995, 17–18, die auf folgende seit den späten 1950-er Jahren zitierte Anekdote verweist, die das Versagen von *machine translation* belegen solle, aber mit großer Wahrscheinlichkeit frei erfunden ist: Sie besagt, dass die Übersetzung von Mk 13.4 („Der Geist ist willig, aber das Fleisch ist schwach" beim maschinellen Übersetzen ins Russische (teils auch Japanische, Chinesische etc.) sinngemäß zu einem Satz wie „The vodka is good but the meat is rotten" führt. Wiederum zeigt sich hier die große Faszinationskraft, die nicht die maschinelle Übersetzung per se, sondern ihre Fehlerhaftigkeit ausübt.

[38] Vergleiche stellvertretend für diverse *Listicles* mit sogenannten Übersetzungsfails den Artikel von Jansen 2014 in der Onlineausgabe der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung*; in größerer Zahl finden sich solche Listen auch in seichten Infotainment-Plattformen wie BuzzFeed (Schmehl 2017) sowie auf diversen Meme-Seiten.

[39] Hacke 2012 versammelt fehlerhafte (maschinelle) Übersetzungen auf Speisekarten – wie „Zwiebel ruft an" als Übersetzung von „onion rings" (Hacke 2012, 5, dazu knapp Trösch 2023, 58–59) –, die mit kurzen Essays versehen werden.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Der Schritt, die Glitches der maschinellen Übersetzung nicht nur zu sammeln, sondern in einem neuen textuellen Kontext zu präsentieren, der ihre sprachlichen Qualitäten ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt, liegt nahe. Ein populäres Beispiel dafür findet sich wiederum in der medialen Unterhaltungskultur, und zwar im Format „Google Translate Songs" der US-amerikanischen Late-Night-Show von Jimmy Fallon. Wie dieser in der Anmoderation des Segments jeweils erläutert, habe man einen bekannten Popsong genommen und diesen gleich mehrfach mithilfe von Google Translate in verschiedene Sprachen und schließlich wieder ins Englische übersetzt, wobei natürlich einiges schiefgegangen sei. Der durch die Glitches veränderte Text wird anschließend in der Show von prominenten Sänger:innen vorgetragen, wobei in den Untertiteln sowohl die ursprüngliche als auch die transformierte Textfassung prominent eingeblendet wird, sodass die poetisch-grotesken Veränderungen unmittelbar wahrnehmbar sind und einen komischen Effekt erzielen.[40]

Glitches von maschinellen Übersetzungen finden sich jedoch auch in literarischen Konstellationen im engeren Sinne. Dies gilt etwa für das poetische Verfahren der etablierten taiwanischen Poetin Hsia Yü bei der Entstehung ihrer zweisprachigen (englisch-chinesischen) Lyrikpublikation *Fenhongse zaoyin/Pink Noise* von 2008, das von Tong King Lee ausführlich beschrieben wird:

> The creative process started with the poet plucking random English phrases from resources in cyberspace […]. These phrases were then pieced together in such a way that they resemble the visual form of poetry […], and then fed into the translation application in Sherlock to generate corresponding Chinese versions. Based on the co-text/context in the machine-generated translations […] the poet then tweaked the ‚original' English phrases and ran them through Sherlock again to produce a new translation. The cycle was repeated a number of times for each set of poems. Finally, Hsia juxtaposed the intertwined English and Chinese texts to form parallel texts, creating what she called, in quotation marks, a volume of „translated poetry".[41]

Indem die unerwarteten Abweichungen, die durch das maschinelle Übersetzen mit *Sherlock* produziert werden, durch die gezielten Eingriffe der Dichterin in die Vorlage des jeweils nächsten Übersetzungsschritts eingespeist werden, entstehen Rückkopplungseffekte, durch die diese Glitches in jeder Iteration weiter verstärkt werden. Hsia Yüs Gedichte sind also das direkte Produkt dieser Übersetzungsglitches.[42]

Ein etwas anders Vorgehen wählte der amerikanische Autor Julian Dibbell in seinen lyrischen Experimenten, die er im literarischen Essay *After Babelfish* (2000)[43] dokumentierte.[44] Dibbell verzichtete auf manuelle Eingriffe in den Text und setzte stattdessen *Babelfish* dazu ein, Gedichte wie *When You Are Old* von William Butler

[40] In der Folge „Google Translate Song with Miley Cyrus" wird der in diesem Jahr neu erschienene Song „Shape of You" von Ed Sheeran zu *Your Body's Curves*, wobei die glitchende Übersetzung aus der Refrain-Zeile „I'm in love with your body" die groteke Formulierung „I like that cadaver" macht (Fallon 2017), dazu Trösch 2023, 61–62.

[41] Lee 2011, 95.

[42] Angesichts der Häufigkeit, in der maschinelles Übersetzen Glitches produziert, ist die Differenzierung zwischen *wild* und *domesticated glitch* (Kane 2019, 15), also zwischen Zufallsfund und gezielt provoziertem Glitch, kaum mehr aufrechtzuerhalten, insofern die Übersetzungsglitches zwar durchaus gezielt zum formgebenden Prinzip gemacht werden, sie aber weitgehend spontan auftreten und die primäre Aktion der Künstlerin in ihrer Selektion besteht.

[43] Der Aufsatz von Dibbell 2000 erschien im *Feed Magazine*, einer der ersten Online-Magazine (1995–2001), das sich ausschließlich aus eigens dafür geschriebenen Texten spies.

[44] Dazu Raley 2003, 302, Nabugodi 2014 und Mitchell 2010, 298–299.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Yeats (1892) so oft zwischen zwei Sprachen (im konkreten Fall: Englisch und Portugiesisch) hin und zurück zu übersetzen, bis sich der Text stabilisiert hatte, das heißt, bis weitere Übersetzungsvorgänge zwischen den beiden Sprachen keine weiteren Veränderungen mehr mit sich brachten.[45] Die Akkumulation von Glitches im Übersetzungsprozess, die auch in diesem Fall immer wieder aufs Neue in den nächsten Übersetzungsschritt eingeschleust wurden, führte zu suggestiven Fragmenten wie „the walked examination of the fêz of one in mountains raised",[46] in denen die semantischen Abweichungen entscheidend zur Ästhetik des Produkts beitragen:

> It has a wildness and, against all odds, a dignity that don't just make up for the utter collapse of meaning, they depend on it.[47]

Die Verfahrensweisen der maschinellen Übersetzung, dies zeigen diese poetischen Experimente, ähneln laut Dibbells eigener Beschreibung konzeptionell den literarischen Techniken, die in experimenteller Lyrik zur Anwendung kommen,[48] wobei sich die maschinelle Übersetzung durch eine Kombination aus großer ‚Wörtlichkeit' – insofern sich der Algorithmus strikt an der formalen Struktur der eingegebenen Zeichenkette orientiert – und genauso extremer übersetzerischer ‚Lizenz' auszeichne, da sich semantische Abweichungen ergeben, die sich menschliche Übersetzer:innen niemals erlauben würden.[49] Dibbell spekuliert, dass in dieser Konstellation Walter Benjamins Übersetzungsideal aus *Die Aufgabe des Übersetzers* (1923) verwirklicht sein könnte, insofern der *Übersetzungsprozess* einen bruchstückhaften Eindruck jener höheren Sprache zu geben vermag, die nach Babel verloren gegangen ist.[50] Gerade die semantischen und grammatischen Glitches, die sich im Übersetzungsprozess ereignen, geben der Maschine das Vermögen zu einer Art von ‚Kreativität' bei der Produktion von poetischen Texten.[51]

[45] Dazu Nabugodi 2014, o. S.: „Dibbell translates his poem back and forth until the translation stops altering. […] The concept of equilibrium is fairly unheard of in traditional translation theory, which conventionally agonises about various degrees of equivalence (a concept that Benjamin emphatically rejected). In fact, equilibrium only makes sense as a concept when one has access to the kind of instant, constantly altering, back-and-forth translation that only machines can provide."

[46] Dibbell 2000, o. S., die korrespondierenden Zeilen 9–10 aus Yeats Gedicht lauten: „Murmur, a little sadly, how Love fled / And paced upon the mountains overhead" (zit. n. Dibbell 2000).

[47] Dibbell 2000, o. S.

[48] Mitchell 2010, 298–299: „Importantly, Dibbell considers the material conditions of production in his evaluation of the translation—this is not a translation so much as a re-writing, a novel cultural and technological work. MT methodology— parsing, mark-up and lexical matching—is likened to techniques employed in experimental writing and concrete poetry."

[49] Dibbell 2000, o. S: „[Where] translation has veered between the two extremes of license and literalism, seeking at its best a middling compromise, Babelfish manages the unprecedented feat of attaining both extremes simultaneously. As an algorithmic process it is rigidly literal, with not a single degree of freedom in it, and yet in its effects it wanders wildly adrift of its original text."

[50] Dibbell 2000, o. S: „Suppose […] that Walter Benjamin in fact had something very much like Babelfish in mind when he wrote that translation has but one true task: to catch a fleeting glimpse for us of that ‚higher and purer' language of which all languages, after Babel, are mere fragments. […] What would it take to test the proposition that machine translation, far from muddling along imperfectly, in fact comes closer to perfection at its task than any human translator ever has?" Nabugodi 2014, o. S. kommentiert: „Dibbell was one of the first people (if not the first) to recognise the elective affinity between Babelfish and Benjamin's theory of translation."

[51] Mitchell 2010, 299: „More importantly, Dibbell detects in actual MT machinery a capacity for creativity, and avoids the common tack of attributing its 'unique' data processing abilities to either rationalist machine logic or machinic inhumanity—paradoxically, this is what elicits the uncanniness of its formulations".

Diese Beispiele zeigen, wie die Glitches im maschinellen Übersetzungsprozess, die insbesondere mit semantischen Abweichungen und grammatischen Verfremdungen einhergehen, nicht nur als Fehler und sprachliche Kuriositäten behandelt werden, sondern in ästhetische Reflexionen integriert und für konkrete poetische Projekte genutzt werden. Der abschließende Abschnitt untersucht ein prominentes Beispiel aus dem deutschen Sprachraum.

Stefan Scheidegger: Weisses Rauschen

Stefan Scheideggers Gedicht *Weisses Rauschen* entstand im weiteren Kontext des neunundneunzigsten Jubiläums der Gründung von Dada als literarischer Bewegung im Jahr 1916, bei der das Theaterkollektiv ‚Kursk' das Zürcher Cabaret Voltaire im Frühjahr 2015 für drei Monate einer poetischen ‚Besetzung' unterzog.[52] Das Gedicht wurde, zusammen mit zwei weiteren Gedichten, die mithilfe von maschineller Übersetzung produziert worden waren, in einer Sonderausgabe der Literaturzeitschrift *experimenta* publiziert, die der Geburtstagsfeier des Zürcher Dada gewidmet war.[53] Ergänzend findet sich im Heft eine von Stefan Scheidegger zusammen mit Samuel Eberenz verfasste „cyberd@da.istische Manifestation", die die gemeinsame literarische Tätigkeit in apodiktisch-manifesthaften – und nicht immer ganz ernst gemeinten – Formulierungen präsentiert und in die Tradition von Dadaismus und dystopischem Cyberpunk stellt.[54] Darin wird die Absicht angedeutet, eine neue Spielart des Dada mit den Mitteln des 21. Jahrhunderts zu betreiben, d. h. eine experimentelle, die Sprache nicht zwangsweise auf einen Sinn verpflichtende poetische Produktion zu entwickeln, die die Möglichkeiten des digitalen Zeitalters ausnutzt.[55] Maschinelle Übersetzung, insbesondere der Einsatz von Google Translate, spielt in dieser poetischen Praxis eine wichtige Rolle:

> Dank Google Translate wissen wir: „Dada" ist Suaheli und heisst „grosse Schwester".
> Dank der Dadaisten wissen wir: „Dada" ist Rumänisch und heisst „Steckenpferd".
> Dank sei der grossen Schwester auf dem Steckenpferd![56]

Folgt man verschiedenen Mitgliedern des Zürcher Dada, so konnte der Name der Bewegung entweder alles oder nichts bedeuten.[57] In direkter Anspielung auf die viel-

[52] Vgl. auch die Projektankündigung auf der Crowd-Funding-Plattform *Wemakeit*, https://web.archive.org/web/20171006063319/https://wemakeit.com/projects/kursk-2014?locale=de [1. Dezember 2022].

[53] Die verschiedenen Beiträge (Scheidegger 2015b, 30; Eberenz 2015, 32; Scheidegger 2015a, 56, Scheidegger und Eberenz 2015a, 74) finden sich als Teil der regulären Novemberausgabe von *eXperimenta. Magazin für Literatur und Kunst* als auch in einer „Sonderausgabe Kursk", die nur die im Rahmen des Kursk-Projekts entstandenen Werke präsentiert (Andreotti und Heins 2015). Die beiden Ausgaben weisen eine unterschiedliche Seitenzählung auf; ich zitiere alle Texte nach der regulären Novemberausgabe.

[54] Scheidegger und Eberenz 2015a, 74.

[55] Der Traditionsbezug wird auch in Scheidegger 2016, o. S. formuliert und dabei um weitere avantgardistische Strömungen ergänzt: Ihre „translational poetic practice" strebe nach einer „actualization of the practices of classical avant-garde, such as ecriture automatique, oulipo, situationism, (un)-creative and post-human approaches in writing".

[56] Scheidegger und Eberenz 2015a, 74.

[57] Tristan Tzara behauptete in seinem „Manifeste Dada" von 1918: „Dada ne signifie rien". Hugo Ball hingegen wählte den umgekehrten Weg und listete – mit demselben Effekt – diverse mögliche Bedeutungsangebote für die Silbenfolge auf (Ball 1984, 39). Glaubt man Emmy Hennings, handelt es sich vermutlich allesamt um nachträgliche (Non-)Explikationen: „Dada – das Wort – stammt von mir, und ich habs in einer Spielerei oft Hugo gesagt, wenn ich spazieren gehen wollte. Alle Kinder sagen zuerst

fältigen und widersprüchlichen Bedeutungsangebote, die Hugo Ball aus diversen Sprachen bezog, um damit die Frage nach der Bedeutung *ad absurdum* zu führen – darunter findet sich neben einer Ableitung aus dem Rumänischen auch der Hinweis, dass ‚Dada' auf Französisch Steckenpferd[58] bedeute –, erweitern Eberenz und Scheidegger diese Liste um eine weitere, nun aber mithilfe von Google Translate generierte Bedeutungsvariante. Zugleich präsentiert die Passage das Verfahren des sog. ‚Translatierens', das Eberenz und Scheidegger auch in ihren literarischen Texten zum Einsatz brachten: die Verwendung von maschineller Übersetzung, um gegebenem Sprachmaterial neue formale und semantische Aspekte abzugewinnen. Das Verfahren und die damit verbundene poetische Praxis beschreiben Eberenz und Scheidegger in weiteren Essays und Aufsätzen, die sie größtenteils auf ihrem eigenen literarischen Blog *LitUp!*[59] publizierten, folgendermaßen:

> Beim Translatieren, wie wir es praktizieren, wird ein Ausgangstext mithilfe statistischer maschineller Übersetzung, wie Google Translate, durch verschiedene Sprachen hindurch übersetzt, von einer Sprache in die nächste und letztlich zurück in die Ausgangssprache. Er wird also Kraft der Algorithmen verfremdet; Und [sic] zwar entlang der häufigsten Übersetzungen der einzelnen Satzbausteine zwischen den durchwanderten Sprachen. Ein solches Translat, d. h. ein so translatierter Text, liest sich meist wunderlich, fragmentiert in Bezug auf Syntax, Bedeutungszusammenhänge und Narration, aber auch Jargon, Rhythmik, Temperament und den Gebrauch von Sprachbildern.[60]

In einem weiteren Aufsatz formuliert Scheidegger eine explizite Absage an einen Verbleib im Paradigma richtigen und falschen Übersetzens,[61] und stattdessen eine Hinwendung zu dessen unkreativem poetischem Potenzial.[62] Die semantischen und stilistischen Abweichungen, die in der mehrgliedrigen Kette von maschinellen Übersetzungsoperationen nach statistischen Modellen geradezu zwangsläufig entstehen, werden dabei gezielt zur Verfremdung sowohl der sprachlichen Oberfläche als auch zur Transformation der Botschaft eingesetzt. Dabei führt das Vorgehen teils zu einer

‚Dada'". (Ball-Hennings 1991, 53)

[58] Ball 1984, 39: „Dada stammt aus dem Lexikon. Es ist furchtbar einfach. Im Französischen bedeutet's Steckenpferd. Im Deutschen heißt's Addio, steigts mir den Rücken runter. Auf Wiedersehen ein andermal! Im Rumänischen: ‚Ja wahrhaftig, sie haben recht, so ist's. Jawohl, wirklich, machen wir.' Und so weiter. Ein internationales Wort".

[59] LitUp! Blog. Zürich 2014–, https://litup.ch (12. Dezember 2022).

[60] Scheidegger und Eberenz 2015b, o. S.

[61] Scheidegger 2016, o. S.: „The usual way to do so, is to blame machine translations, computer linguists and Google – but this critique is rather boring and frankly spoken also dangerous, because it criticises only an insufficient system and ends – so to speak – in a conservative dead-end because there is not much land to gain by insisting on insufficiency without questioning or asking what the whole system is about."

[62] Eberenz 2016, 2; der Begriff *uncreative writing* stammt aus Goldsmith 2011, 2: „The literary critic Marjorie Perloff has recently begun using the term *unoriginal genius* to describe this tendency emerging in literature. […] Perloff's notion of unoriginal genius should not be seen merely as a theoretical conceit but rather as a realized writing practice, one that dates back to the early part of the twentieth century, embodying an ethos where the construction or conception of a text is as important as what the text says or does: Think, for example, of the collated, note-taking practice of Walter Benjamin's *Arcades Project* or the mathematically driven constraint-based works by the Oulipo. Today, technology has exacerbated these mechanistic tendencies in writing […], inciting younger writers to take their cues from the workings of technology and the Web as ways of constructing literature. As a result, writers are exploring ways of writing that have been thought, traditionally, to be outside the scope of literary practice: word processing, databasing, recycling, appropriation, intentional plagiarism, identity ciphering, and intensive programming, to name but a few."

Reduktion der Sprache auf ihre primäre Lautlichkeit – ein ästhetisches Ziel, das wiederum in der dadaistischen Tradition steht –, es resultiert teils aber auch zu einer überraschenden Resemantisierung von bereits bestehendem sprachlichem Material. Dadurch, dass dieses poetische Kalkül auf die flüchtigen und zufälligen ‚Fehler' abzielt, die Google Translate bei der Verarbeitung von Text immer wieder produziert, aus diesen ‚Fehlern' jedoch gerade der ästhetische Mehrwert gewonnen wird, wird von Scheidegger und Eberenz genau derselbe Wechsel von einer bewertenden hin zu einer ästhetischen Perspektive vollzogen, der auch für die Glitch-Ästhetik kennzeichnend ist. Eine weitere Übereinstimmung mit anderen Glitch-Ästhetiken besteht im sprachlichen und kulturellen Erkenntnispotenzial, das Eberenz und Scheidegger in ihrer translatorischen poetischen Praxis entdecken, wobei sie die maschinelle Übersetzung als eine ‚strukturalistische Aktivität' im Sinne von Roland Barthes beschreiben, insofern durch diese Tätigkeit die Regeln rekonstruiert werden, nach denen das Objekt funktioniert.[63] Gemeint sind damit einerseits die spezifischen Eigenheiten der involvierten Sprachen und der Übersetzungsalgorithmen, die durch diese Aktivität sichtbar werden, andererseits aber auch gesellschaftliche Strukturen des Spätkapitalismus, die tief ins Sprachmaterial eingedrungen sind, die dem Algorithmus von Google Translate zugrunde liegen.[64]

In Stefan Scheideggers Text *Weisses Rauschen* (Abb. 2) bleibt der Glitch thematisch unmarkiert und zeigt sich primär als poetisches Verfahren, das aus dem spezifischen Umgang mit der Sprache entstammt.

Das Gedicht sprengt das Format der Zeitschrift, insofern die Schrifttype so klein und die Laufweite so breit gewählt wird, dass der Text im A4-Format der Zeitschrift kaum zu entziffern ist; in der digitalen Ausgabe des Textes verlangt die Schriftgröße ein ständiges Hineinzoomen, was den Fokus auf einzelne Ausschnitte und Satzteile verschiebt. Die Lücken in der grafischen Darstellung, die den Text in viele kleine Abschnitte zerreißen, provozieren ein ständiges Abrutschen der Augen: Es ist kaum möglich, beim Lesen den Blick auf einer Zeile zu halten. Dieses glitchähnliche Moment in der Rezeption des Gedichts führt dazu, dass bei jedem Lektüregang unwillkürlich neue Kombinationen aus Textstücken gebildet werden, was neue Sinnbezüge schafft und die vermeintliche Linearität des Textes infrage stellt.

Die markanten Lücken haben ihren Ursprung darin, dass im Text einzelne Wörter und Ausdrücke im digitalen Dokument unsichtbar gemacht wurden, indem ihnen eine weiße Schriftfarbe zugewiesen wurde, wodurch sie sich vom weißen Hintergrund optisch nicht mehr abheben. Diese Worte in weißer Schrift sind als digitale Informationen im ursprünglichen Dokument in der Latenz noch vorhanden, sodass man durch ein Kopieren des Textes in ein anderes Dokument darauf wieder zurückgreifen kann. Das Drucken des Dokuments (respektive seine Umwandlung in eine reine Bilddatei) hingegen führt dazu, dass der weiße Text definitiv verloren geht, weil dabei nur noch die Bildinformation eine Rolle spielt.

Der poetische Text ist gekennzeichnet durch eine hybride Sprachlichkeit, die durch permanente Wechsel zwischen der deutschen und der englischen Sprache gekennzeichnet ist. Durch das permanente Überschreiten der Sprachgrenzen entsteht der Eindruck einer fragmentierten und verfremdeten Textualität.

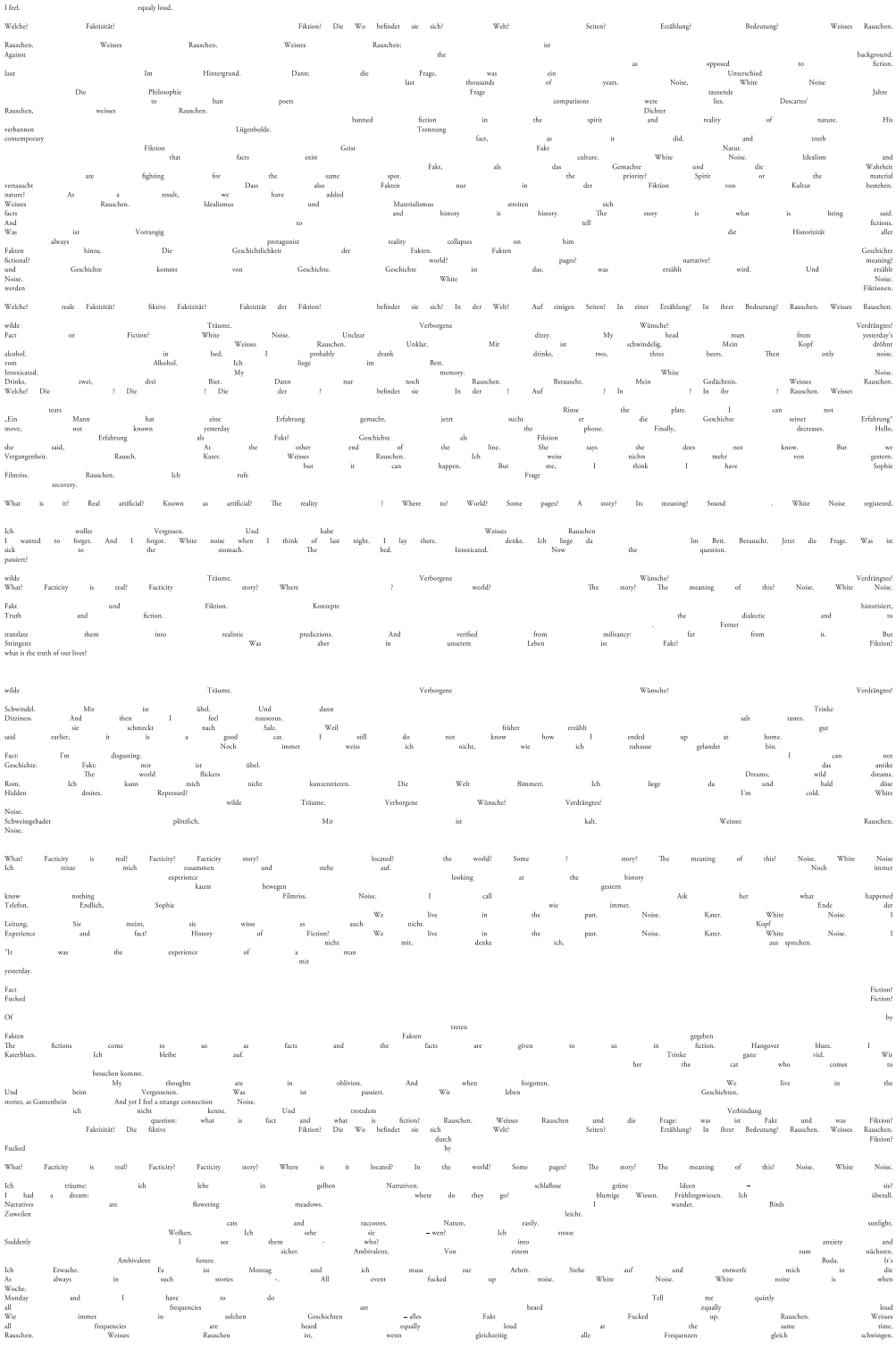
[63] Scheidegger 2016, o. S., vgl. Eberenz 2016, 2–3 mit Bezug auf Barthes 1966, 191.

[64] Scheidegger 2016, o. S. stellen fest, ihr Umgang mit Übersetzung mit Übersetzung „a way of dealing with the power structures of digital capitalism. […] By handing over the production of meaning and sense to a company, these practices question the technical, the digital and our behaviour towards the internet, just by dealing with them in a playful way, by carrying out translations."

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Weisses Rauschen

Stefan Scheidegger



Stefan Scheidegger, geboren 1987, verehrt Kater Murr seit jeher und ist Parteigänger der Kursk. Lebt und arbeitet in Zürich, wo er Geschichte und Philosophie des Wissens studiert. Seine Texte befragen die Sprache des digitalen Kapitalismus und erforschen das Erzählen als Kultur- und Selbsttechnik.

Abb. 2. Stefan Scheidegger: Weisses Rauschen. In: experimenta 11/2015, 30.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Der Einsatz maschineller Übersetzung spielte bei der Konstituierung dieser Textualität die zentrale Rolle. „Weisses Rauschen" liegt ein kurzer Prosatext in deutscher Sprache zugrunde. Durch das mehrfache Übersetzen des Ursprungstextes mit Google Translate sowie die geschickte Selektion und Montage einzelner Phrasen entsteht eine ausgeprägte Wiederholungsstruktur, die für diesen Text charakteristisch ist, wobei die vielfache Repetition einzelner Phrasen in beiden Sprachen die kleinen Abweichungen betont, die in diesem Prozess permanent entstehen. Hier finden sich auch diverse Glitches, die dem maschinellen Übersetzungsprozess entstammen, etwa in der folgenden Zeile:

> What? Facticity is real? Facticity? Facticity story?[65]

Aufgrund der ständigen Repetitionen im Gedicht zeigt sich, dass es sich dabei um eine englischsprachige Variante einer Zeile handelt, die bereits früher im Gedicht auftaucht:

> Welche? reale Faktizität? fiktive Faktizität? Faktizität der Fiktion?[66]

Im wiederholten Prozess des Hin- und Zurückübersetzens durch Google Translate wurde aus der ‚Fiktion' offenbar das Wort ‚fiction', daraus aber kann wegen der Polysemie des englischen Wortes in weiteren Übersetzungsschritten auch die ‚Erzählung' und daraus schließlich die englischsprachige ‚story' entstehen. Vergleichbare Glitches, die das sprachliche Substrat des Texts entscheidend verändern, finden sich auch an weiteren Stellen. Sie sind allerdings nicht immer deutlich zu erkennen, insofern ein direkter Vergleich mit der Vorlage nicht möglich ist. Die Glitches in der Übersetzung werden bei Scheidegger – anders als etwa bei Dibbell – nicht gezielt ausgestellt, sondern wirken subtil, bestimmen in der Gesamtheit aber doch in ganz entscheidendem Maße die Charakteristik der Textoberfläche.

> Rauschen. Weisses
> all frequencies are heard equally loud at the same time.
> Rauschen. Weisses Rauschen ist, wenn zugleich Töne aller Frequenzen gleich laut erklingen.[67]

Das titelgebende weiße Rauschen (engl. *White Noise*),[68] das in den letzten Zeilen des Gedichts lehrbuchgemäß definiert wird, wird von Scheidegger nicht nur auf der visuellen Ebene umgesetzt: Das Textbild ähnelt einem Frequenz-Spektrogramm von weißem Rauschen, insofern die Schwarz- und Weißanteile des zerrissenen Textes über die einzelnen Zeilen hinweg zufällig, aber mit weitgehend gleicher Intensität verteilt sind.[69] Das weiße Rauschen verweist zugleich aber auch selbstreferenziell auf

[65] Scheidegger 2015, 30.

[66] Scheidegger 2015, 30.

[67] Scheidegger 2015, 30.

[68] Diese Definition findet sich auch in Lehrbüchern zum Thema, vgl. etwa Kuo 2018, 1: „A musician thinks of white noise as a sound with equal intensity at all frequencies within a broad band. Some examples are the sound of thunder, the roar of a jet engine, and the noise at the stock exchange. Engineers use white noise as a noise that disturbs an input so that the output is a function of the input and the noise."

[69] Ein anschauliches Beispiel für Frequenz-Spektrogramme von weißem und pinkem Rauschen findet sich unter https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Noise.jpg [1. Februar 2023], wobei die vertikale Achse unterschiedliche Frequenzen, die horizontale Achse die Zeit und die Farbqualität die Intensität des Signals abbildet; man beachte die gleichmäßige, stochastische Verteilung der Farbwerte beim Weißen Rauschen zwischen kleiner und großer Intensität.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

seine eigene poetische Verfasstheit und verweist weiter auf das Rauschen als Störquelle im Kommunikationsprozess, die diesen beeinträchtigen oder gar ganz zum Erliegen bringen kann. Die Glitches in der maschinellen Übersetzung haben dabei die Funktion von weißem Rauschen, insofern sie sich mit konstanter Intensität über den gesamten Text hinweg verteilen und dadurch das Verständnis immer wieder entscheidend stören.[70] Es besteht also eine enge konzeptionelle Verknüpfung zwischen dem poetischen Verfahren, durch das der Text entstanden ist, seiner grafischen Darstellung und seinem Titel.

Das weiße Rauschen spielt auch auf der inhaltlichen Ebene eine nicht zu unterschätzende Rolle. Aus den einzelnen Textfetzen – so sehr sie durch die Transformationen und die grafische Darstellung auch entstellt sind – lässt sich doch eine Szenerie ablesen: Das lyrische Ich schildert, wie es sich, mit dröhnendem Kopf und großer Übelkeit an die vergangene Nacht zu erinnern versucht, was offenbar einfach nicht gelingt: Die durch den Alkohol induzierte Störung der Wahrnehmung brachte ein vollständiges Aussetzen der Erinnerung: Das Gedächtnis ist nur noch weißes Rauschen.[71] Dieser Zustand birgt eine tiefgreifende Verunsicherung über den Status der Realität und führt zu – in der finalen Fassung reichlich wirren – Gedanken über Fakt und Fiktion, Wirklichkeit und Einbildung, Idealismus und Materialismus, wilde Träume und die Rolle der Dichter.

Den Filmriss könnte man – mit etwas poetischer Lizenz – als einen anthropologischen Glitch charakterisieren, eine situative Störung, die zwar nicht zum tödlichen Absturz aller Systeme, aber zu einem vorübergehenden Aussetzen der kontinuierlichen Abfolge von erinnerten Wahrnehmungseindrücken führt. Durch die eingenommenen Substanzen wird nicht nur der *sensory input*, sondern auch die mentale Kapazität zu deren Verarbeitung stark beeinträchtigt, was die Selbstverortung des Subjekts in der Welt nachhaltig zu erschüttern vermag. Die Glitches, die das maschinelle Übersetzen hervorbringt, spielen mit ihrer poetischen Verfremdung und Entstellung der sprachlichen Textoberfläche eine zentrale Rolle dabei, diese prekäre Konstellation darzustellen.

Die poetischen Effekte der Glitches, die beim maschinellen Übersetzen entstehen, sind das Produkt einer komplexen Interaktion zwischen Menschen und Computern. Während die Computer das unerwartete sprachliche Material im fehlgehenden Prozess der Sprachverarbeitung generieren und damit das elokutionäre Moment verkörpern, sind es die Dichter:innen, die dieses poetische Potenzial durch gezielte Eingriffe erst sichtbar machen und zum Ausdruck inhaltlicher und ästhetischer Ziele nutzen. Die Glitches des maschinellen Übersetzens stehen stellvertretend für alle anderen Formen von sprachlichen Glitches mit ihren jeweils ganz eigenen Effekten, welche die sprachliche Oberfläche von Texten auf unterschiedlichste Art zu transformieren vermögen. Es liegt nahe, den poetischen Glitch in seinen unterschiedlichen Formen als charakteristische rhetorische Figur des postdigitalen Zeitalters zu begreifen.

[70] Dieselbe Metaphorik liegt bereits der Titelwahl von Hsia Yüs Gedichtsammlung *Pink noise* zugrunde, wobei das rosa Rauschen ebenfalls eine prominente Form eines stochastischen Rauschens (mit leicht anderen Eigenschaften) bezeichnet.

[71] Scheidegger 2015, 30: „I probably drank drinks, two, three beers. Then only noise | vom Alkohol" – „White noise when I think of last night" – „Rausch. Kater. Weisses Rauschen. Ich weiss nichts mehr von gestern."

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Literatur

Aeberhard, Simon: Fehllesen. In: Rolf Parr und Alexander Honold (Hg.): Grundthemen der Literaturwissenschaft. Berlin 2018, 177–193.

Andreotti, Mario und Rüdiger Heins (Hg.): eXperimenta. Magazin für Literatur und Kunst. Sonderausgabe Kursk 2015, https://experimenta.de/archiv/2015/Kursk_experimenta_ES.pdf (20. Dezember 2022).

Ball, Hugo: Der Künstler und die Zeitkrankheit. Ausgewählte Schriften. In: ders.: Das erste dadaistische Manifest: und andere theoretische Schriften. Frankfurt a. M. 1984, 39–40.

Barthes, Roland: Die strukturalistische Tätigkeit. In: Kursbuch 5 (1966), 190–196.

Boyes, Jane: Non-Recognition in the Colonial Archive: Rachel Zolf's Janey's Arcadia: Errant Ad^ent$res in Ultima Thule. In: Canadian Literature 237 (2019), 65–82, https://doi.org/10.14288/cl.v0i237.190807 (17. März 2023).

Bülhoff, Andreas: Zeichencodierung und digitale Textkunst. In: Hannes Bajohr und Anette Gilbert (Hg.): Text und Kritik. Sonderband – Digitale Literatur II. München 2021, 147–159.

Dibbell, Julian: After Babelfish. Random acts of senseless beauty? Taking the wonderful translation machine out for a spin. Feed Magazine. 26. Juli 2000. https://web.archive.org/web/20000815083107/http://www.feedmag.com/book2/essay_dibbell.html (16. Februar 2023).

Dyal-Chand, Rashmi: Autocorrecting for Whiteness. In: Boston University Law Review 101.1 (2021), 191–286.

Eberenz, Samuel: Karawane Leichenwagen. In: eXperimenta 11 (2015), 32.

—: A Translational Poetic Practice. On the uncreative potential of statistical computer translation. LitUp! (Blog) 2016, https://litup.ch/site/wp-content/uploads/eberenzs_uncreativity_finalV2_2016.pdf (24. März 2023).

Eco, Umberto: Dire quasi la stessa cosa. Milano 2003.

—: Quasi dasselbe mit anderen Worten. Über das Übersetzen. München 2006.

Erickson, Seth: Plain Text & Character Encoding: A Primer for Data Curators. In: Journal of eScience Librarianship 10.3 (2021), 1–10. https://doi.org/10.7191/jeslib.2021.1211 (25. März 2023).

Fallon, Jimmy: Google Translate Songs with Miley Cyrus. The Tonight Show Starring Jimmy Fallon. 15. Juni 2017. https://www.youtube.com/watch?v=QKxaxrxVMsg (23. Februar 2023).

Flender, Karl Wolfgang: American Psycho. Reading an Algorithm in Reverse. In: Interface Critique Journal 2 (2019), 197–211.

Genzel, Dmitriy, Jacob Uszkoreit und Franz Och: „Poetic" Statistical Machine Translation: Rhyme and Meter. In: Hang Li und Màrquez Lluís (Hg.): Proceedings of the 2010 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing. Cambridge, MA 2010, 158–166.

Girardeau, Brad und Pranav Rajpurkar: Poetic Machine Translation. Blog. 2013. https://ai.googleblog.com/2010/10/poetic-machine-translation.html (16. März 2023).

Goldsmith, Kenneth: Uncreative Writing. Managing Language in the Digital Age. New York 2011.

Goriunova, Olga und Alexei Shulgin: Glitch. In: Matthew Fuller (Hg.): Software Studies. A Lexikon. Cambridge, MA 2008, 110–119. https://direct.mit.edu/books/book/1924/chapter/52852/Glitch (14. März 2023).

Hacke, Axel: Oberst von Huhn bittet zu Tisch. Speisedeutsch für Anfänger. München 2012.

Hill, Benjamin Mako: Revealing Errors. In: Mark Nunes (Hg.): Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures. London 2010, 27–41.

Hofstadter, Douglas: Le Ton beau de Marot. In Praise of the Music of Language. London 1997.

—: The Shallowness of Google Translate. The Atlantic 2018, 30. Januar 2018. https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/01/the-shallowness-of-google-translate/551570/ (16. Februar 2023).

Hutchins, John: „The Whisky Was Invisible", or Persistent Myths of MT. In: MT News International 11 (1995), 17–18.

Ilonka, Katy: Is It Possible for Machines to Translate Poetry, When Humans Can Barely Do It? In: Electric Literature. 3. April 2018. https://electricliterature.com/is-it-possible-for-machines-to-translate-poetry-when-humans-can-barely-do-it/ (4. März 2023).
Jansen, Jakob: Alibaba und die Räuber-Schwein-Geldkasten. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung Online. 19. September 2014. https://web.archive.org/web/20140919234014/https://www.faz.net/aktuell/wirtschaft/alibabas-kuriose-uebersetzungsfehler-13163028.html (23. März 2023).
Jones, Nathan: Glitch Poetics. London 2022.
Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash: Glitch, Noise, and Aesthetic Failure. High-Tech Trash. Oakland 2019.
Krapp, Peter: Noise channels: Glitch and error in digital culture. Minneapolis 2011.
Kuo, Hui-Hsiung: White Noise Distribution Theory. Boca Raton u. a. 2018.
Lee, Tong King: The Death of the Translator in Machine Translation: A Bilingual Poetry Project. In: Target. International Journal of Translation Studies 23.1 (2011), 92–112, https://doi.org/10.1075/target.23.1.06lee (23. März 2023).
Lopez, Adam: Statistical machine translation. In: ACM Computing Surveys 40.3 (2008), 8:1-8:49. https://doi.org/10.1145/1380584.1380586 (22. März 2023).
Manon, Hugh S. und Daniel Temkin: Notes on glitch. In: World Picture 6 (2011), 118.
Menkman, Rosa: The glitch moment(um). Institute of Network Cultures Amsterdam 2011.
Mitchell, Christine: Situation Normal, All FAHQT up. Language, Materiality & Machine Translation. Montreal 2010.
Nabugodi, Mathelinda: Pure Language 2.0: Walter Benjamin's Theory of Language and Translation Technology. Feedback. Open Humanities Press (Blog). 19. Mai 2014. http://openhumanitiespress.org/feedback/literature/pure-language-2-0-walter-benjamins-theory-of-language-and-translation-technology/ (18. März 2023).
Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig": Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses Miami Punk. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Berlin 2021, 147–172. https://doi.org/10.1515/9783110758603-008 (17. März 2023).
Osborne, Miles: Statistical Machine Translation. In: Claude Sammut und Geoffrey I. Webb (Hg.): Encyclopedia of Machine Learning. Boston 2010, 912–915, https://doi.org/10.1007/978-0-387-30164-8_783 (16. März 2023).
Patalong, Frank: Google Translate: „Kanzler rühmt jetzt sich stratospheric Zustimmung". In: Spiegel Online vom 25. Mai 2007. https://web.archive.org/web/20230126102417/https://www.spiegel.de/netzwelt/web/google-translate-kanzler-ruehmt-jetzt-sich-stratospheric-zustimmung-a-484675.html (18. März 2023).
Raley, Rita: Machine Translation and Global English. In: The Yale Journal of Criticism 16.2 (2003), 291–313, https://doi.org/10.1353/yale.2003.0022 (21. März 2023).
Reimann, Martina: Maschinelle Übersetzung: Ein Überblick über Theorie und Praxis. Berlin, Heidelberg 1991.
Scheidegger, Stefan: Tuberkulose. In: eXperimenta 11 (2015a), 56.
—: Weisses Rauschen. In: eXperimenta 11/2015 (2015b), 30.
—: Writing in the Age of machine translations. In: LitUp! (Blog). 21. August 2016. https://litup.ch/site/?p=986 (26. März 2023).
Scheidegger, Stefan und Samuel Eberenz: Eine metakurskistische cyberd@da.istische Manifestation. In: eXperimenta 11 (2015a), 73–74.
—: Eine cyberdadaistische Manifestation (2015b). In: LitUp! (Blog). 6. Juni 2015. https://litup.ch/site/?p=438 (1. Februar 2023).
Schmalz, Antonia: Maschinelle Übersetzung. In: Volker Wittpahl (Hg.). Künstliche Intelligenz: Technologie. Anwendung. Gesellschaft Berlin, Heidelberg 2019, 194–211, https://doi.org/10.1007/978-3-662-58042-4_12 (16. März 2023).
Schmehl, Karsten: 32 Übersetzungsfails, über die du lachen wirst, auch wenn du dich wehrst. In: BuzzFeed. 11. Mai 2017. https://www.buzzfeed.de/buzz/32-uebersetzungsfails-ueber-die-du-lachen-wirst-auch-wenn-du-dich-wehrst-90146206.html (12. März 2023).
Schüttpelz, Erhard: Figuren der Rede. Zur Theorie der rhetorischen Figur. Berlin 1996.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Stahlberg, Felix: Neural Machine Translation: A Review. In: Journal of Artificial Intelligence Research 69. Oktober (2020), 343–418. https://doi.org/10.1613/jair.1.12007 (18. März 2023).

Straßmann, Burkhard: Ohne menschlichen Eingriff nun auch auf deutsch. Der Sterrnbericht: Mundgeschlecht im ovalen Büro. In: Die Tageszeitung. 17. September 1998, S. 20. https://taz.de/!1324949/ (16. März 2023).

Trösch, Jodok: Wildes Übersetzen. Zu Theorie und Geschichte eines literarischen Verfahrens bei Johann Fischart und Arno Schmidt. Berlin 2023.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Ein Text glit(s)cht aus

Zustände des Uneindeutigen, Amorphen und wie sie sich erzählen

Viktor Fritzenkötter

Einleitende Bemerkungen

Als ‚Glitches' werden gemeinhin temporäre Fehler in elektronischen Schaltungen bezeichnet, die meist von geringem Ausmaß und rätselhaften Ursprungs sind. Im engeren Sinne verweist der Glitch beispielsweise auf eine plötzliche Falschaussage im Programmcode eines Computerspiels, die als visuelle Irritation vorübergehend die Logik der Spielewelt erschüttert, jedoch rasch in der Konsistenz des größeren Zusammenhangs absorbiert wird. Insbesondere im postdigitalen Zeitalter wird diese Qualität nicht länger nur als ungewollter Ausfall im Sinnsystem verhandelt, sondern vielmehr zum Phänomen erklärt, das ästhetisch fruchtbar gemacht werden kann. Am Nexus von Musik, Film und Photographie entwickelt sich die *Glitch Art*, die das vorhandene Material bewusst stört, manipuliert und korrumpiert, um daraus einen ästhetischen Reiz zu generieren.

Zwei zentrale Thesen zum Glitch sollen im folgenden Beitrag exemplarisch untersucht werden und der Frage nachspüren, wann und inwieweit überhaupt von einem literarischen Glitch die Rede sein kann. Die erste, spezifische: Glitches irritieren die Eindeutigkeit und Gewissheit narrativer Ordnungen, produzieren ein semantisches Schwanken und Schillern, das vor interpretatorische Herausforderungen stellt. Die zweite, mediengeschichtlich umfassendere These: Glitches verweisen auf die Materialität und ‚Gemachtheit' des Mediums, das sie stören. Diese Qualität attribuiert ihnen einen Reiz im postdigitalen Zeitalter, dessen reibungslos automatisierte Routinen in besonderem Maße den ästhetischen Wert von Rissen und Disruptionen herauszufordern scheinen. Wenn Michael Betancourt in der Tradition von Benjamins *Kunstwerk*-Aufsatz von einer „digital aura of the invisible"[1] spricht, dann wird rasch deutlich, dass gerade die Enttarnung dieser Aura als Illusion Bezugspunkt der *Glitch Art* sein muss. Was für Benjamin unter dem Signum der Aura jedoch noch als produktives Moment der Unnahbarkeit gesetzt wird,[2] das dem Zeitalter der technischen Reproduzierbarkeit vorausgeht, verkehrt sich bei Betancourt zum nicht bewussten Sinn(es)entzug. So wird die digitale Aura mitunter paraphrasiert als „the stripping of the physical from consciousness".[3]

Vor diesem Hintergrund gilt es, einen spezifisch literarischen Glitch auf unterschiedlichen Ebenen zu lokalisieren: zunächst als motivischen Nexus einer atmosphärischen Unschärfe, wie es in diversen jüngeren deutschsprachigen Romanpublikationen geschehen ist. Ein solch diffuses Grundgefühl instituiert den Plot

[1] Betancourt 2014.

[2] Vgl. Benjamin 1982, 560.

[3] Betancourt 2014.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

von Joshua Groß' Debütroman *Flexen in Miami* und expliziert sich programmatisch im Incipit: „Ich ahnte überall Glitches, das geht zurück auf meine Mutter."[4] Wenn hier ein „Misstrauen gegenüber dem Wirklichen" oder eine „paranormale Wachheit gegenüber der Instabilität"[5] genealogisiert wird, dann deutet der Erzähler zwangsläufig zurück in die prä-digitale Welt seiner Vorfahren, Allusionen in Richtung surrealistischer Poetiken inklusive. Als eine Art Katalysator ambiger Zustände fungiert der Glitch auch in Clemens Setz' Erzählung *Kvaløya* aus dem 2019 erschienenen Band *Der Trost runder Dinge*, in dem ein enigmatisches, felliges Wesen namens Or vorkommt, das sich als unberechenbare Variable in die sozialen Interaktionen der Erzählerin einschreibt. Jenes Or und die seltsam virtuell anmutende Topographie der titelgebenden nordnorwegischen Halbinsel untergraben recht bald die doch vordergründig so klar in außertextlichen Referenzen situierte Handlung. Gewöhnliche Gegenstände und Ereignisse erscheinen seltsam und bekommen an mehreren Stellen eine neue, artifizielle Oberfläche. So bemerkt die Erzählerin nach der Ankunft im Hotelzimmer: „In einer Obstschale neben dem Fernseher lag ein Strauß makellos leuchtender Bananen."[6] Noch im Flugzeug fällt ihr Blick auf „eine Münze, die außen am Kabinenfenster zu kleben schien, aber bei einer vorsichtigen Berührung erwies sich, dass sie sich doch innen befand".[7] Subtile Verrückungen solcher Art ziehen sich durch den Text und wirken wie kleine Fehler oder Störungen in einer Simulation. Sie finden auch in einem Prosastil ihr Pendant, der scheinbar unverbundene Parataxen anreiht, seine logischen Risse selbst implizit bespricht: „Quer durch die Mauer neben uns verlief ein Riss. Das Haus selbst beherbergte einen makrobiotischen Laden. Auf einem Werbeplakat freuten sich bärtige Männer."[8] Als die Erzählerin mit einem Kellner weder auf Englisch noch auf Deutsch kommunizieren kann, dehnen sich die oberflächlichen Irritationen auf die Gesprächsebene aus: „Er antwortete in einer Art kristallenem Niederländisch, das ich, da es spät war und meine Erschöpfung groß, wie im Traum Wort für Wort verstand, und ich bedankte mich."[9] Ein „undeutliches Glücksgefühl"[10] lockt die Reisenden zu einem Fitnessstudio, in dessen „hellen Schaufenstern" „die auf dem Stand laufenden Menschen" „entrückt und eingekastelt" wirken, „umgeben von Polarnacht".[11] In dieser unheimlich anmutenden Welt, in der die Phänomene ein Stück weit entgleiten, scheint schließlich auch Kausalität anders abzulaufen:

> Ich schlug dem Or vor, die Lampe [„die UV-Lampe, die für die Sonne stand"] aus der Nähe anzusehen, aber im Eingangsbereich des Fitnessstudios summte ein großer Getränkeautomat, also kehrten wir auf die kalte Straße zurück.[12]

Solche als selbstverständlich sich gerierenden Unverständlichkeiten bieten an, Setz' Erzählung mit seinem kurz zuvor veröffentlichten Essay *Die Poesie der Glitches* in Kontakt zu bringen, der ebenfalls den Glitch bemüht, um in die Vergangenheit zu blicken.

[4] Groß 2020a, 7.
[5] Beide Zitate ebd.
[6] Setz 2019, 44.
[7] Ebd., 42.
[8] Ebd., 46.
[9] Ebd.
[10] Ebd.
[11] Ebd.
[12] Ebd.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Eine zunächst vielleicht verblüffende These dieses Textes wird damit langsam konkreter: „Vieles, was als moderne Erzählstrategie gilt, verläuft im Grunde entlang der Logik von Glitches…",[13] schreibt Setz. Er spricht in seinen literarischen Beispielen freilich durchgehend vom Glitch in der Erscheinung und Darstellung – als räumliche Störung, wenn in Kafkas Logen-Fragment ein potenzieller Nebenbuhler des Erzählers mit dem Geländer zu verwachsen scheint,[14] oder als Figur wie in Isaac Singers Roman *Shadows on the Hudson*, als der Glitch sich in die aufklaffenden Gedächtnislücken einer beginnenden Demenz einschreibt. Zugleich speisen sich jene Beispiele eben auf bemerkenswerte Weise nicht aus dem digitalen oder postdigitalen Milieu und umkreisen eine fundamentalere Verfasstheit brüchig gewordener Ordnungen.[15]

Diese Überlegungen führen zur zweiten der eingangs genannten Thesen, die den Glitch nicht bloß als ‚Erzählstrategie' verankert, sondern in den Konstruktionsprinzipien eines (Prosa-)Texts bzw. auf der Ebene des *discours* sucht. Nach dem Prinzip eines transepochalen Dialogs, wie es Ossip Mandelstam immer wieder verteidigt hat,[16] wird es im Folgenden deshalb exemplarisch um Gegenwartsliteratur gehen, konkret um Heinrich von Kleists *Bettelweib von Locarno* sowie das Erzählfragment *Geistererscheinung*: Gegenwartsliteratur nach diesem Verständnis ist Literatur, die gegenwärtig zur Sprache kommen muss, Relevanz für aktuelle Fragestellungen zeitigt. Im Hintergrund steht der übergeordnete Verdacht, dass der Glitch häufig in Zustände des Unheimlichen, Amorphen und Uneindeutigen führt, die auszuhalten wesentliches Movens seiner ästhetischen Verhandlungen war und ist. So könnte sich der Glitch also als eine im doppelten Sinne analoge Struktur bzw. Strukturanalogie entpuppen, die bereits antizipiert wurde, bevor sie ihren Namen bekam – sich aber dadurch als umso relevanter für Diskurse der Ambiguität, des semantischen Schillerns und Flackerns erweist. Nicht zuletzt bietet dafür die Etymologie ein Einfallstor.

Das gebettete Bettelweib

In Heinrich von Kleists kurzer Spukerzählung *Das Bettelweib von Locarno* glit(s)cht[17] eine alte Frau aus und stirbt. Daraus entspinnt nicht bloß ein in seiner lakonischen Verdichtung unheimlicher Plot, in dem rätselhafte Sinneseindrücke in den Abgrund führen, auch scheint die gesamte Konstruktion des Textes instabil und fehlerhaft zu werden, logische Grenzen auszuhebeln und sich selbst zu unterminieren. Zunächst möchte ich Kleists Poetik als Präzedenzfall für jene ambigen Erscheinungen, „Fehler, Blasen und Verwerfungen im Gewebe der Wirklichkeit"[18] lesen, die Clemens Setz als

[13] Setz o.J.

[14] Zu den durch Glitches ausgelösten Hybridisierungen vgl. Abschnitt 2 des vorliegenden Aufsatzes.

[15] Es wäre durchaus reizvoll, die – zunächst vielleicht kontraintuitiv erscheinende – tröstende Funktion der Glitches zu untersuchen, die Setz an mehreren Stellen betont. So heißt es in der *Poesie der Glitches*: „Etwas Erhebendes und sonderbar Tröstliches geht von diesen Glitches aus, die ästhetische Wirkung urbaner Körper-Poesie. Sie zeichnen eine Welt, in der alles eine weiche Membran ist, ein ungefährliches, universal bedienbares Panorama." (Setz o.J.) Iris Hermann schreibt im Zusammenhang mit dem Or von der „Trostbedürftigkeit" etlicher Wesen in Setz' Texten: „Es gibt in Clemens Setz' Erzählungen immer wieder solche Lebewesen mit menschenähnlichen Eigenschaften, die jedoch nicht menschlich sind, aber das Bedürfnis nach Geborgenheit, nach Trost in sich tragen." (Hermann 2022, 58)

[16] Vgl. Mandelstam 1991.

[17] Im Text wohlgemerkt mit *sch*. Eine produktive Nähe zwischen Glitchen und Glitschen, die in der folgenden Lektüre etabliert werden soll, lotet im Übrigen auch Lisa Krusche in ihrer 2020 beim Bachmannpreis vorgelesenen Erzählung *Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere* aus.

[18] Setz o.J.

„Poesie der Glitches" beschreibt, und somit einen topologischen Kontakt herstellen zwischen dem digitalen Raum einerseits und den porösen Mauern eines mittelalterlichen Schlosses andererseits. Diese Verwandtschaft ist keine rein etymologische, die über den jiddischen „glitsh" und das deutsche „Gleiten" und „Glitschen" im Glitch der Gegenwart aufscheint.[19] Vielmehr erlauben zahlreiche strukturelle Analogien, Kleists Irritationen anders zu perspektivieren. Einen weiteren Ansatzpunkt, den Glitch oder das Glitschen als umfassendere Denkfigur zu begreifen, die sich als Fehler in diverse Medien einschreibt, formuliert die Medienwissenschaftlerin Rebecca Jackson: Die digitale Form des Glitches ist zwar über die spezifischen Charakteristika digitaler Medien zu fassen, wird aber bereits präfiguriert, womöglich auch nicht erst in elektronischen Medien, sondern in einer grundlegenderen Bewegung:

> The underlying idea of media glitches predate film and television and can be traced back at least as far as the printing press. Perhaps we could say that typographical errors from the printing press are early forms of analog glitch. In fact, evolution is predicated on glitches within genetic coding.[20]

Insbesondere dem letzten Satz wohnt eine Universalität inne, eine im emphatischen Sinne existentielle Dimension – was könnte existentieller sein als die Evolution? – die an Foucaults Diktum aus einem kurzen, in die *Dits et Écrits* aufgenommen Kommentar erinnert: „À la limite, la vie, c'est ce qui est capable d'erreur."[21] Darin erhebt Foucault den Irrtum zur ultimativ erkenntnisstiftenden Kategorie, verkompliziert „l'opposition du vrai et du faux"[22]: Wahrheit kann nach diesem Verständnis nicht mehr absolut gesetzt werden, ergibt sich vielmehr prozedural aus einer Serie von Korrekturen, die sich ihr asymptotisch annähern. Diskontinuitäten prägen auch in Foucaults Lektüre zunächst den Fortgang der Evolution, als deren Element sich menschliches Wahrheitsstreben entsprechend verhält und an dessen Wurzel der Irrtum treibt: „Et si on admet que le concept, c'est la réponse que la vie elle-même donne à cet aléa, il faut convenir que l'erreur est à la racine de ce qui fait la pensée humaine et son histoire."[23] Die Schlusspointe konstelliert das Irren, den Fehler dann vollends als Komplement zur Wahrheit: „l' ‚erreur' constitue non pas l'oubli ou le retard d'une vérité, mais la dimension propre à la vie des hommes et au temps de l'espèce."[24] Zum ‚Fehler befähigt zu sein', erlaubt in seiner paradoxalen Wendung über schlichte Dichotomien von Scheitern und Gelingen hinauszugehen: ein Geflecht, das eine Schneise auch durch die ontologische Bestimmbarkeit des Glitches schlägt.[25] Könnte nicht aber auch in der kurzzeitig gestörten Kommunikation von Hirn und Hand eine

[19] Zur mitunter etwas diffusen oder spekulativen Etymologie des Glitches vgl. den Eintrag in Merriam-Webster. Hier wird ein bemerkenswerter Umstand hervorgehoben: Der Glitch glitcht etymologisch selbst. „There's a glitch in the etymology of *glitch*—it may come from the Yiddish *glitsh*, meaning ‚slippery place', but that's not certain." (ebd.) Zudem könnte auch der im Dienste der englischen Phonetik ausgetauschte Buchstabe als Glitch gelesen werde: vom ‚glitsh' zum ‚glitch'.

[20] Jackson 2011, 26.

[21] Foucault 1994, 441. „Letztendlich ist Leben dasjenige, das zum Irrtum befähigt ist." (Übersetzung hier und im Folgenden von mir, V.F.)

[22] Ebd.: „die Opposition von wahr und falsch".

[23] Ebd.: „Und wenn man zugesteht, dass jenes Konzept die Antwort ist, die das Leben selbst auf diese Zufälligkeit gibt, muss man zustimmen, dass Irrtum an der Wurzel dessen liegt, was das menschliche Denken und seine Geschichte ausmacht."

[24] Ebd.: „Irrtum konstituiert nicht das Vergessen oder Verzögern einer Antwort, sondern die dem Leben der Menschen und der Zeit ihrer Spezies eigene Dimension."

[25] Carolyn Kane skizziert nicht umsonst unter Berücksichtigung Foucaults das Konzept einer *failure positivity*, die als zivilisationsgeschichtliche Perspektive verstanden werden kann: eine Alternative zum Fortschrittsdenken. Vgl. Kane 2019, 183.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Form des Glitches liegen, die sich als Abgleiten oder einfach Ver-Schreiben äußert? Aber der Reihe nach und zurück zu Kleist: Die frühe Rezeptionsgeschichte des *Bettelweibs von Locarno* pendelte lange zwischen Verunsicherung – Ludwig Tieck stellte als Nachlassverwalter von Kleists *Ausgewählten Schriften* fest, der Text sei weder Gespenstergeschichte, Märchen noch Novelle[26] – und Bewunderung, wie sie etwa Joseph von Eichendorff in einem Brief bekundet oder E.T.A. Hoffmann Lothar in den *Serapionsbrüdern* in den Mund legt:

> Kleists ‚Bettelweib von Lokarno' [sic!] trägt für mich wenigstens das Entsetzlichste in sich, was es geben mag, und doch, wie einfach ist die Erfindung! – Ein Bettelweib, das man mit Härte hinter den Ofen weiset, wie einen Hund, und das, gestorben, nun jeden Tag über den Boden wegtappt und sich hinter den Ofen ins Stroh legt, ohne daß man irgend etwas erblickt![27]

Rolf Selbmann bemängelt knapp 200 Jahre später eine prinzipielle Intoleranz gegenüber der konstitutiven Ambiguität des kleinen Textes und attestiert eine Art interpretatorischen Rohrschachtest, wenn er schreibt:

> Der kurze Text hat so viele unterschiedliche Deutungen über sich ergehen lassen müssen, dass man aus ihnen mühelos eine Geschichte literaturwissenschaftlicher Methodenapplikation erstellen könnte. Eine Legion von Interpreten sah sich herausgefordert, einer knappen, eigentlich ganz einfach-verständlichen Erzählung tiefere Bedeutungen abzulauschen.[28]

Zweierlei fällt zunächst auf, das sich doch widersprechen müsste: Während Tieck ratlos vor der Schwelle verweilt – in diesem Fall die Frage nach der Gattung – betonen Hoffmanns Lothar und Selbmann die Einfachheit der Erfindung respektive die einfache Verständlichkeit der Erzählung.[29] Bei Letzterem wird diese aber natürlich noch ausgehebelt, wie die Wendung „eigentlich ganz" vorausschickt. Man kann dieses Wechselspiel aus Integration und Irritation, das sich zwischen den aufgeführten Reaktionen polarisiert, paradigmatisch nennen für die Dynamik des Glitches: Er streut Sand ins Getriebe, das hörbar knirscht, aber noch nicht einrastet. Dies leitet zum eigentlichen Thema des Glitches und Glitchens: Der Text funktioniert als kurzer Spuk, lässt sich trotz mancher Verwirrung munter bis zum Ende lesen, so wie die Lebenssimulation *The Sims 4* auch als glitchendes Videospiel weiterhin funktioniert, dessen Protagonistin zwar kurz in der Wand oder den Möbeln stecken bleibt, sich dann aber fortbewegt, als wäre nichts gewesen. Bereits eingangs war die Rede von der kurzzeitigen Disruption, die aber eben nicht zum Crash führt – rezeptionsästhetisch könnte man auch von einem Erwartungshorizont sprechen, der gelegentlich zu flimmern beginnt.

Diese amorphen, zwischen Subjekt und Objekt hybridisierten Bilder und Erscheinungen sind häufig Ausdruck von Glitches in Videospielwelten. Clemens Setz bemerkt auch darum, dass Glitches häufig in Zustände des Unheimlichen führen,[30] was uns eine weitere Brücke zu Kleist baut. Ob eine spukende Frau durch Wände ragt

[26] Vgl. Tieck 1826, 47.

[27] Hoffmann 1958, 197–198.

[28] Selbmann 2013, 280.

[29] Eine extreme Ausprägung dieser Tendenz findet sich bei Emil Staiger, der *Das Bettelweib von Locarno* zur reinen Form einer konventionellen Schauergeschichte erklärte, ohne tiefere Ebene oder Substanz: „Der Stoff ist weiter nichts als eine Schauermär." (Staiger 1942, 16).

[30] Setz o.J.

oder dieser Charakter sich mit dem Tisch überblendet (vgl. Abb. 3), es handelt sich in beiden Fällen um räumliche Verdopplungen: Hier ist etwas, obwohl da nichts sein dürfte, weil schon etwas anderes ist, analog zu Friedrich Wilhelm Joseph Schellings Diktum: „[U]nheimlich nennt man [a]lles, was im Geheimnis, im Verborgnen, in der Latenz bleiben sollte und hervorgetreten ist."[31] Das gilt es auszuhalten, auch als semantischen Überschuss und vor allem, wenn der Charakter sich zu allem Überfluss auf unbehagliche Weise als „very focused" und „very confident" erweist, wie im Spiel der Anzeige im User-Interface ablesbar ist.



Abb. 3: Still aus *The Sims 4*, Maxis/Electronic Arts, USA 2014.

Im Sinne einer Poetik des Fehlers oder Glitches kommt es darauf an, genau jene fehlerhaften Momente auf ihren ästhetischen Reiz hin zu denken. Um eine weitere begriffliche Opposition aufzuspannen: Wenn das Betriebssystem eines Laptops sich aufhängt und *The Sims 4* abstürzt, käme vermutlich niemand auf die Idee, von einem Glitch zu reden: Hier handelte es sich in der Nomenklatur der Programmierenden um einen *Bug* – und der ist meist wenig mehr als frustrierend.

Kleists Erzählung wiederum beginnt – zunächst ohne größere Widerstände für die Lektüre – damit, dass sich das titelgebende Bettelweib zum – wie könnte es anders sein – Betteln im Spukschloss des Marchese von Locarno einfindet, dort dann aber sogleich von der Marquise aus „Mitleiden gebettet"[32] wird, als habe sich das L kurzerhand verabschiedet. Ein Übertragungsfehler, womöglich der angesprochene Glitch der schreibenden Hand. Dessen Konsequenzen sind freilich nicht ganz unerheblich, weil sich der gesamte Plot eben erst daraus entfaltet, dass das nun gebettete Bettelweib nächtigt. Als der Marchese es einigermaßen unvermittelt hinter den Ofen degradiert, nachdem vorher noch ein hübsches Zimmer hergerichtet worden war, passiert Folgendes:

[31] Schelling 1985, 661.
[32] Kleist 2001, 196.

> Die Frau, da sie sich erhob, glitschte mit der Krücke auf dem glatten Boden aus, und beschädigte sich, auf eine gefährliche Weise, das Kreuz; dergestalt, daß sie zwar noch mit unsäglicher Mühe aufstand und quer, wie es ihr vorgeschrieben war, über das Zimmer ging, hinter dem Ofen aber, unter Stöhnen und Ächzen, niedersank und verschied.[33]

Die Frau verletzt sich nicht, sondern beschädigt sich das Kreuz, als wäre es ein Kruzifix. Und ihr mühevoller Quergang „über das Zimmer" lässt sich wohl eher als deformiertes Quälen imaginieren, das mit der sperrigen, umständlichen Syntax des Satzes korrespondiert. In der Folge gleitet der Text dann selbst wieder und wieder aus, aber dergestalt – ein darin mehrfach wiederholter erstarrter adverbialer Genitiv, der offenbar verknüpfen soll, was kaum zusammenpasst – dass er beim raschen Lesen noch aufgeht, seine Fehler zwar irritieren, aber doch unwillkürlich integriert werden. Man könnte dem *genius loci* des Spukschlosses gemäß von einem Textgebäude voller Falltüren sprechen, in denen die Rezipient:innen aber nie vollends einbrechen.

In diesem Sinne folgen einige Beispiele, die Eckart Pastor und Robert Leroy in ihrer Analyse des Textes teilweise bereits unter dem Schirmbegriff der „Brüchigkeit als Erzählprinzip"[34] verbunden haben.

1. Der Marchese ist mit einer Marquise verheiratet und eben keiner Marchesa bzw. er ist selbst kein Marquis – die im Text gewählten Adelstitel durchmischen also die italienische und französische Bezeichnung. Trägt das der Polyphonie der Schweiz und Locarnos als präzise definiertem Handlungsort Rechnung oder wissen beide schlicht nicht, in welcher Sprache sie kommunizieren?

2. Ein florentinischer Ritter wird einige Zeit später im „leerstehenden Zimmer, das sehr schön und prächtig eingerichtet war",[35] untergebracht. Jenem Zimmer also, das dem Bettelweib zum Verhängnis wurde und das nun zum Ort paranormaler Geräusche wird.

3. Das Ausglitschen des Bettelweibs, das ja maßgeblich zu seinem Tod geführt hat, bleibt in den Spukgeräuschen aus. Statt seines Polterns sind raschelndes Stroh, Schritte, Stöhnen und Ächzen zu vernehmen.

4. Es ist nicht klar, warum der Marchese und die Marquise eine weitere Nacht den Spuk überprüfen wollen, zumal mindestens ersterer keine kausalen Verbindungen zum Tod des Bettelweibs als einem möglichen Quell der „gespensterartige[n]"[36] – auch das eine irritierende Wendung, wie Pastor und Leroy hervorheben – Begebenheiten zu ziehen scheint, als wäre er schlicht vergessen worden.

5. Die Sorge der Marquise um den Marchese am Schluss löst sich nicht so recht ein, um ein Begräbnis der Gebeine des Verstorbenen kümmert sich niemand mehr. Sie bleiben ein grell-weißes Emblem der Kuriositäten. Denn: Wie können die Knochen des Marchese im oberen Stockwerk eines zerstörten Schlosses zu liegen kommen? Warum sind sie eindeutig weiß, obwohl doch alles verkohlt und verbrannt sein muss?

6. Immer wieder tauchen zufällig und plötzlich Figuren und Gegenstände auf, insbesondere der Schlosshund als narrative Variable, und die Hinter- und Beweggründe zahlreicher Handlungen bleiben im Dunklen, die Frage nach ihrer Intentionalität ausgeklammert oder mit einem *vielleicht* verworfen – „dergestalt, daß beide, ohne sich bestimmt zu erklären, vielleicht in der unwillkürlichen Absicht, außer sich selbst

[33] Ebd.

[34] Pastor und Leroy 1979, 164. Inwieweit man dem *Bettelweib von Locarno* überhaupt ein programmatisches Erzählprinzip zuschreiben kann, ist wiederum selbst fraglich.

[35] Kleist 2001, 196.

[36] Ebd., 197.

noch etwas Drittes, Lebendiges, bei sich zu haben, den Hund mit sich in das Zimmer nahmen".[37] Mitunter scheint der Text munter an seinem eigenen Deutungsschwanken partizipieren zu wollen, seinen Erklärungsmangel sogar zu explizieren, wenn etwa das Ehepaar beabsichtigt, „dem Vorfall irgend eine gleichgültige und zufällige Ursache, die sich entdecken lassen müsse, unterzuschieben."[38]

Ich möchte an dieser Bruchstelle kurz innehalten, an der Intention und Zufall ins Gleiten geraten und Fehler – wie bereits an anderer Stelle thematisiert – womöglich anders heißen müssen, wenn wir uns mit Kleists Erzählung auseinandersetzen. Eine bloße Rekonstruktion der Ursache ihrer Ausfallerscheinungen ließe eben jenes notwendige Rezeptions-Bewusstsein verstummen, in dem die Alternative eine der Sache selbst wird. Anders gesagt: Die Frage nach der Ontologie ihrer Fehler, ihres Glit(s)chens, wäre gewissermaßen hinfällig, da sie schlicht nicht zu beantworten ist. Ihr disruptiver Effekt scheint wiederholt, aber punktuell auf. Doch hat ihn jemand veranlasst? Oder gar programmiert – und wenn ja, wer? Vielleicht macht diese Ungewissheit Kleist zu einem Vorläufer der *Glitch Art*.

Geistererscheinung

Auch Kleists 1811 entstandenes, nicht kanonisches Prosafragment *Geistererscheinung* handelt vom Einbruch einer paranormalen Erscheinung in die eindeutig benannte, über außertextliche Referenzen erstaunlich präzise situierte Wirklichkeit. Nicht Kvaløya oder Locarno bereiten diesmal den Ort des Geschehens, sondern die „Gegend von Schlan (ein[…] Städtchen vier Meilen von Prag auf der Straße nach Sachsen)"[39] wird zur Gerüchteküche, welche die Erfahrung eines Bauernjungen aus „Stredokluk (einem Dorfe auf dem halben Wege von Schlan nach Prag)"[40] erhitzt. Der Junge namens Joseph wird des Nachts wiederholt von einer Gestalt heimgesucht, die er zunächst für den ihn neckenden, scherzenden Onkel hält. Nachdem die Konfrontation mit der Familie mehrfach in heftigen Prügelanfällen gegenüber dem zum Lügner erklärten Joseph endet, verschweigt dieser eine weitere nächtliche Sichtung und sinniert über das „ewige Unrechte des Schwächern".[41] Auch Joseph befindet sich hiernach in einer offensichtlich marginalisierten sozialen Position, ähnlich dem Bettelweib (allerdings mit entschieden freundlicherem Ausgang). Zudem invertiert sich seine prekäre Lage bald zum Privileg, wenn die titelgebende – bloß für ihn sichtbare – Geistererscheinung am nachfolgenden Tag Josephs Feldarbeit unterbricht, um ihm im Gegenzug für seine Folgsamkeit[42] fünf Truhen zu zeigen, deren weitere Verwendung jedoch nicht thematisiert wird. Worin diese Folgsamkeit ihren Ausdruck finden mag, bleibt ebenfalls intransparent: Das Ausgraben der Gebeine, „über die sein Geist nun schon seit fünfhundert Jahren ohne Ruhe und ohne Rast herumirre"[43], wird zum mysteriös unterbestimmten Handlungsauftrag, während dessen Erfüllung Joseph dennoch auf allerhand Schmuckstücke stößt. Einmal mehr klaffen logische Lücken im Fundament der Erzählung. Der euphorische Joseph lässt offenbar ausschließlich seine Mutter

[37] Ebd., 198.
[38] Ebd., 197.
[39] Kleist 1955, 286.
[40] Ebd.
[41] Ebd., 287.
[42] Vgl. ebd.: „[E]r meine es gut mit ihm und wolle ihn belohnen, wenn er hübsch folgsam wäre."
[43] Ebd., 288.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

an der geisterhaft ausgewiesenen Stelle graben, die schließlich nach dem Fund des Schädels verstört das Weite sucht. Joseph hingegen „spielte noch ein wenig mit der Knochenasche, und ging dann jubelnd dem Dorfe zu",[44] wobei analog zum *Bettelweib von Locarno* der Text sich seiner eigenen Verwirbelungen bewusst zu sein scheint. So heißt es über Joseph: „Als er den fremden Herrn fragen wollte, was denn das bedeute, war dieser verschwunden".[45] Die Instanz, die jede weitere Handlung anstößt, der Erzählung ihre Dynamik verleiht, tritt plötzlich ab, ohne noch ein weiteres Mal zu erscheinen.

Eine fehlerhaft anmutende Inkonsequenz durchzieht indes auch auf der Detailebene Passagen der *Geistererscheinung*. Als Joseph seine Mutter ins Geheimnis der fünf Truhen einweiht, so geschieht dies auf eine Weise, die das „kristallene Niederländisch"[46] in Setz' *Kvaløya* als intertextuelle Referenz ausweisen könnte:

> Die Mutter hatte mit offenem Munde zugehört, und voller Verwunderung ihren Joseph betrachtet, welcher, da er sonst in dummer Unbehilflichkeit kaum ein halb Dutzend Worte aneinander zu reihen wußte, jetzt mit fließender Rede, im reinsten Böhmisch, seine Geschichte vortrug.[47]

Ein Programmierfehler scheint sich hier zu verstecken, der schlagartig das Sprach- und Sprechvermögen des Protagonisten beeinflusst; zugleich oszilliert der gesamte Text stetig und unberechenbar zwischen verschiedenen Codes, bedient sich mal der opaken Ungreifbarkeit romantischer Schauerliteratur, um an anderer Stelle in trockenstes Bürokratendeutsch zu verfallen, das vor denkbar unpoetischen Akronymen nicht Halt macht:

> Dies Gerücht ward endlich so allgemein und so laut, daß endlich ein Hochlöbl. Kreisamt zu Schlan eine gerichtliche Untersuchung der ganzen Sache beschloß, und demzufolge eine eigene Kommission ernannte, aus deren Akten zum Teil, und zum Teil aus mündlichen Berichten an Ort und Stelle, nachstehende Geschichte gezogen ist.[48]

Da überrascht kaum noch, dass das Rätsel der fünf Truhen niemals gelöst wird (geschweige denn eine davon auftaucht), obwohl gar eine eigene Kommission eingreift, um den Vorfall zu untersuchen. Auf die Spitze getrieben und beinahe metaleptisch gerät der Schalk im Schlusssatz des Textes, wenn betont wird, Joseph habe den „gehofften Schatz, den er [der Geist] ihm übrigens nie versprach",[49] zwar nicht erhalten, dafür jedoch aus der Begebenheit anderen Profit gemacht: als von herbeiströmenden Leuten reich beschenkter Geisterseher. Nach etlichen Brüchen mit je kurzzeitig etablierten Erwartungshorizonten lässt sich eine solche Wendung mithin auch als Kommentar auf die Lektüreerfahrung deuten. Sich gegenseitig ausstreichende Erzählcodes und das folgenlos unbestimmte Enigma im Zentrum der Handlung machen die Lektüre zu einer zunächst unbefriedigenden; beinahe wirkt es, als lösten sich zwischen den Absätzen unterschiedliche Genrekonventionen ab. Zwischen Dorfchronik, Schauer- und Schelmengeschichte irrlichternd glitcht Kleists *Geistererscheinung* – nicht auf der konzentrierten Ebene eines einzelnen Motivs, sondern in seiner gesamten Verfahrensweise.

[44] Ebd., 289.
[45] Ebd.
[46] Setz 2019, 46.
[47] Kleist 1955, 288.
[48] Ebd., 290.
[49] Ebd.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Die hermeneutische Arbeit an Texten wie dem *Bettelweib von Locarno* und der *Geistererscheinung* muss sich in einen Bereich wagen, der dem Impuls widerstrebt, Irrtum und (Folge-)Richtigkeit voneinander abzugrenzen und überhaupt unterscheiden zu wollen. Auf die Frage, ob ein Glitch überhaupt noch als solcher bezeichnet werden darf, wenn er doch bewusst gesetzt wurde – also den paradoxen Fall eines intentionalen Fehlers, antwortet der eingangs erwähnte Michael Betancourt mit dem medienwissenschaftlichen Äquivalent der Forderung, eng am Text zu bleiben:

> Thus, an ontological distinction is irrelevant to the consideration of a glitch's meaning in any particular work, because that distinction depends on information that may not be apparent in the glitch itself. This use of ontology to define the ‚glitch' does not clarify interpretation, it confuses it […].[50]

Den Effekt des Glitches auf den jeweiligen Akt der Interpretation gilt es also scharf zu stellen, mitsamt der ihm eigenen Qualitäten: uneindeutige Zustände, atmosphärische Störungen, gezielte Verweise auf die Materialität des glitchenden Mediums. Diese Eigenschaften erlauben es womöglich, Kleist als einen *Glitch Artist avant la lettre* zu bezeichnen, mindestens aber, strukturelle Gemeinsamkeiten zwischen seiner Textproduktion und Glitch-Poetiken der post-digitalen Welt zu erkennen. Dabei ist es für die Rezeption unerheblich und schlicht unmöglich festzulegen, ob ihre Irritationen aus dem sich versehentlich verschreibenden Handgelenk oder den gezielt kurzgeschlossenen Programmen unterschiedlicher Genres resultieren. Mit beinahe religiösem Pathos und ausdrücklichem Gegenwartsbezug stellt Joshua Groß in ähnlicher Weise fest, dass der Glitch vor allem der produktiven Ergänzung seiner Rezipient:innen bedarf: „Die glitchende Welt, in der wir uns andauernd bewegen, fordert uns auf, uns selbst zu offenbaren".[51]

Als Marshall McLuhan bei der Drucklegung von *The medium is the massage* jenen ikonisch gewordenen Tippfehler bemerkte, der das e (message) zum a (massage) verwandelte, soll er ausgerufen haben: „Leave it alone! It's great, and right on target!"[52] Ein plötzlicher Einfall: das Ungeplante, der Geistesblitz.

Literatur

Benjamin, Walter: Das Passagen-Werk. In: ders.: Gesammelte Schriften. Band V.1. Hg. v. Rolf Tiedemann. Frankfurt a.M. 1982.

Betancourt, Michael: Critical Glitches and Glitch Art. https://www.hz-journal.org/n19/betancourt.html 2014. (30. November 2022)

Foucault, Michel: Dits et Écrits 1954-1988. Bd. III: 1976–1979. Paris 1994.

Groß, Joshua: Flexen in Miami. Berlin 2020a.

—: Geringe Unregelmässigkeiten. Präposition. https://www.praeposition.com/text/texturen/geringe-unregelmaessigkeiten. Weblog 2020b. (4. Dezember 2022)

Hermann, Iris: Vom Trost in Clemens J. Setz' Erzählungen vom *Trost runder Dinge*. In: Klaus Kastberger und David J. Wimmer (Hg.): Glitches, Bots & Strahlenkatzen. Gegenwart bei Clemens J. Setz. Wien 2022, 53–65.

Hoffmann, E.T.A.: Poetische Werke in sechs Bänden. Hg. v. Hans Mayer. Bd. 4: Die Serapionsbrüder II. Berlin 1958.

Jackson, Rebecca: The Glitch Aesthetic. Thesis. Atlanta 2011.

[50] Betancourt 2014.

[51] Groß 2020b.

[52] Entnommen der Seite des McLuhan Estate, https://marshallmcluhan.com/common-questions/, zuletzt abgerufen am 04.12.2022.

Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure. Oakland 2019.
Kleist, Heinrich von: Geistererscheinung. In: ders.: Gesammelte Werke in vier Bänden. Band III: Erzählungen. Kleine Schriften. Hg. und eingeleitet v. Heinrich Deiters. Berlin 1955, 286–290.
—: Das Bettelweib von Locarno. In: Sämtliche Werke und Briefe. Zweiter Band. Hg. v. Helmut Sembner. München 2001 [1984], 196–198.
Mandelstam, Ossip: Gespräch über Dante. Gesammelte Essays II: 1925–1935. Aus dem Russischen übers. und hg. v. Ralph Dutli. Zürich 1991, 113–176.
Merriam-Webster: glitch, noun. https://www.merriam-webster.com/dictionary/glitch.
Pastor, Eckart und Leroy, Robert: Die Brüchigkeit als Erzählprinzip in Kleists „Bettelweib von Locarno". In: Études germaniques 34 (1979), 164–175.
Schelling, Friedrich Wilhelm Joseph von: Ausgewählte Schriften. Band 6: Schriften 1842–1852. 2. Teilband. Hg. v. Manfred Frank. Frankfurt a. M. 1985.
Selbmann, Rolf: „Das Bettelweib von Locarno". Schuld und Sühne? In: Günter Blamberger, Ingo Breuer, Wolfgang de Bruyn und Klaus Müller-Salget (Hg.): Kleist-Jahrbuch 2013. Stuttgart/Weimar 2013, 280–291.
Setz, Clemens: Der Trost runder Dinge. Berlin 2019.
—: Die Poesie der Glitches. https://www.logbuch-suhrkamp.de/clemens-j-setz/die-poesie-der-glitches/. Logbuch Suhrkamp. o.J.
Staiger, Emil: Heinrich von Kleists „Bettelweib von Locarno". Zum Problem des dramatischen Stils. In: Deutsche Vierteljahrsschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 20.1 (1942), 1–16.
Tieck, Ludwig: Vorrede. In: ders. (Hg.): Heinrich von Kleists gesammelte Schriften. Erster Theil: Die Familie Schroffenstein, Penthesilea, Amphitryon. Berlin 1826, III–LXVI.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150



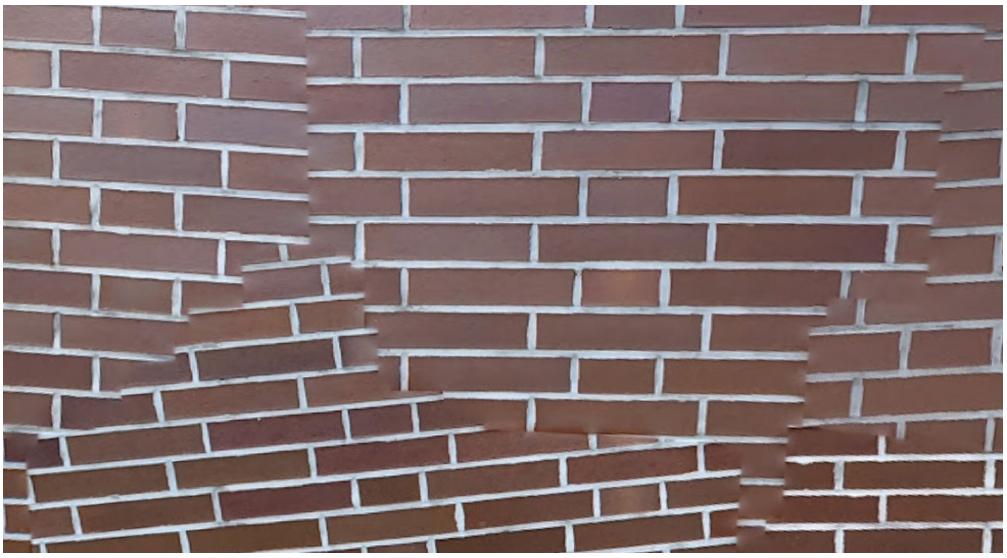




just drive there is a drive in out of town

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150







i looked out the window to see what was going on in your mind

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150







out of order

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Glitches in der Gegenwartsliteratur

Zur Funktion und Bedeutung eines literarischen Phänomens

Andrea Schütte

Glitch-Art-Theoretiker:innen beschreiben das ästhetische Phänomen der Glitches als eines, das in der Gegenwartskunst Normalitätsstatus erreicht hat.[1] Die fehlende Elimination von zufällig entstandenen technischen Fehlern oder die bewusste Integration von Phänomenen der Fehlerhaftigkeit in das Kunstwerk lässt sich in die bildende Kunst der 1970er-Jahre, in die experimentelle Kunst der Avantgarde Anfang des 20. Jahrhunderts und sogar bis in die frühe Fotografie zurückverfolgen. Ähnliches gilt für die Literatur: Auch hier lassen sich Formen der Nicht-Elimination von Fehlern oder anderem Störpotenzial historisch weiter zurückverfolgen, als es für eine bündige Fassung des Glitch-Begriffs zuträglich ist.

Wenn Glitches auf diese Weise als Phänomen beschrieben und auch schon in vordigitalen Zeiten entdeckt werden, stellt sich die Frage nach der Spezifität des Begriffs. Warum besteht in postdigitalen Zeiten die Notwendigkeit, einen neuen Begriff mitsamt neuer Aufmerksamkeitszentrierung zu etablieren, der innerhalb oder jenseits der Theorie der Störung mit einem offensichtlich neuen Bedeutungsspektrum aufwartet? Dafür werde ich die Luhmann'sche Reflexion über Funktion und Bedeutung von Kunst in der Gesellschaft bemühen. Darüber hinaus stellt sich die Frage, welchen Mehrwert es hat, wenn analoge literarische Texte den Begriff des Glitches thematisieren oder sich poetologisch daran ausrichten. Dazu werde ich zunächst die literarische Konzeption von Glitches in aller Kürze anhand von Juan S. Guses Roman *Miami Punk* (2019) und Raphaela Edelbauers Roman *DAVE* (2021) vorstellen. In beiden Romanen werden digitale Glitches thematisiert und auch in die Schreibweise integriert. Abschließend werde ich den Roman *Indigo* von Clemens J. Setz aus dem Jahr 2012 in den Blick nehmen. In diesem Roman fehlt die begriffliche Nennung des Glitches, er spielt die ästhetischen Phänomene, die mit dem Glitch in Verbindung gebracht werden, jedoch ungenannt aus. Eine solche These liegt nahe, weil Clemens Setz in seinem programmatischen Text „Die Poesie der Glitches" ebendieses Phänomen beschreibt. Zugleich lässt sich eine solche Analyse als Nagelprobe der Frage nutzen, ob die Gegenwartsliteratur auch ohne Thematisierung von Digitalität als postdigitale bezeichnet werden kann, insofern sie Techniken umsetzt und radikalisiert, die durch Digitaltechnik induziert oder amplifiziert worden sind.

Glitches in literarischen Texten

Analysiert man die literarische Konzeption von digitalen Glitches in den beiden Romanen *Miami Punk* von Juan S. Guse und *DAVE* von Raphaela Edelbauer, lassen sich vier entscheidende Aspekte beobachten: Glitches werden zum einen als unmo-

[1] Vgl. Kane 2014.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

tivierte Veränderung von Figuren, Objekten und Sachverhalten beschrieben (1). Was zunächst in einem bestimmten Zustand oder in einer bestimmten Rolle erscheint, kann unvermittelt in eine(n) andere(n) übergetreten sein. Damit wird das klassische Identitätskonzept in Frage gestellt. Es fehlen logische Bindeglieder, die eine Veränderung von einem Zustand in einen anderen erklären könnten. Das irritiert die Identitätszuschreibungen, die bei jedem Verstehensprozess ablaufen: Wenn eine Figur oder ein Gegenstand plötzlich jemand oder etwas anderes ist, muss es Hinweise auf eine Begründung der Veränderung geben. Fehlen diese motivierenden Bindeglieder, gelingt die Stabilisierung der Zeichenketten zwecks Identitätsbildung, die zum Verstehen nötig ist, nur mit Mühe.

Damit verbunden sind häufig andere Formen von Diskontinuität wie z.B. eine unvermittelte Fragmentarität (2): Isolierte Gliedmaßen von Körpern oder Objektteile schwirren mitunter durch den Raum. Das beeinträchtigt die auf (körperliche) Integrität setzende Wahrnehmung, die einen funktionierenden Organismus als Leitbild verinnerlicht hat. Eine andere Form der Diskontinuität ist das unvermittelte Überspringen von räumlichen und zeitlichen Kontinua oder Grenzen. Was zunächst auf der einen Seite wahrgenommen wurde, erscheint plötzlich ohne Erklärung auf einer ganz anderen Seite, in einer anderen raumzeitlichen Ordnung.

Drittens ist die Rolleninversion zu nennen (3), die gängige Verteilung von Machtpositionen irritiert: Was in rationaler Bearbeitung als unbelebt erkannt worden ist, bekommt plötzlich ein Eigenleben und kann unheimliche Wirkung auf Subjekte haben:[2] Die Kontrolle der Spieler:innen von Computerspielen über ihre Figuren setzt in diesen Momenten aus. An den Romanfiguren, die Glitches erleben, ist in der Regel ein Schaudern als Reaktion abzulesen, aber auch Unterhaltung, Amüsement oder Faszination. Entscheidend für den Umgang mit Glitches ist, wie ein Subjekt normalerweise auf Kontrollverlust und Erwartungsunsicherheit reagiert.

Des Weiteren zeigt sich eine Immersion von verschiedenen Realitätsebenen (4), wie sie Szilvia Gellai als charakteristisch für Netzwerkpoetiken beschrieben hat.[3] Realität, Virtualität, Traum, Halluzination etc. werden übereinandergelegt und sind nicht mehr klar voneinander zu trennen. Unterschiedliche Ebenen der Wahrnehmung überlappen sich, schichten sich als Gleichzeitigkeit auf, ohne sich – wie in der Gestaltwahrnehmung – alternierend darzustellen oder wechselseitig zu verunmöglichen. Wahrnehmbar sind alle zugleich, auch wenn es uns schwerfällt, diese Syntheseleistung zu denken, weil wir in klar-distinkter Wahrnehmung und Orientierung an den Kant'schen raumzeitlichen Apriori geschult sind.

Alle vier Aspekte sind darauf zurückzuführen, dass Datensätze unbereinigt bleiben, alte Programmierungen nicht eliminiert worden und dadurch Mehrfachcodierungen entstanden sind. Das digitale System bringt seine eigene Logik in Verlegenheit und produziert Dysfunktionalitäten, auf die entweder irritiert oder fasziniert reagiert wird.

Die Bedeutung der Glitches für die Gegenwartskultur

Welche Funktion haben diese Glitches für die gesellschaftliche Kommunikation? Man kann argumentieren, dass Glitches unstrukturierte analoge Praktiken wieder in den

[2] Der Aspekt der Heimsuchung wird von Clemens Setz in seinem Essay „Poesie der Glitches" beschrieben. Philipp Ohnesorge (2022) widmet sich ausführlich dem Phänomen.

[3] Vgl. Gellai 2018.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

nüchternen, perfektionistischen Bereich des Digitalen einführen und sich darin ein subversiver popkultureller Zug zeige.[4] Insofern Glitches vor allem irritieren, wenn sie das erste Mal wahrgenommen werden, lassen sie sich durchaus als politische Intervention verstehen.[5] Sie fügen einem allzu verständlichen und nicht weiter reflektierten Sinnangebot eine Störung hinzu, ohne einen neuen Sinn anzubieten: Ihr Störpotenzial liegt im Semiotischen, Nicht-Semantischen.

Aber darin geht die Funktion der Glitches nicht auf. Denn Irritation und Schauder sind nicht die einzigen Reaktionsformen auf Glitches, man findet in Youtube-Clips ebenso Reaktionen von Unterhaltung und Belustigung auf slapstickartige Phänomene wie tanzende Gliedmaßen oder Menschen, die das Bewegungsmuster von Vögeln ausführen.[6] Diese Reaktionsform, die in Untersuchungen bisher zu kurz gekommen ist, ist ernst zu nehmen, um dem Glitch-Phänomen weiter auf die Spur zu kommen. Denn sie zeigt im Verbund mit der Reaktion des Schauders an, dass der Glitch die Funktionsweise von Kunst auf einem hochentwickelten Niveau reflektiert. Um dieses Argument zu entfalten, bedarf es einer weiteren Ausholbewegung. Ich konzentriere mich hier auf die Erläuterungen von Niklas Luhmann zur Kunst, um sie auf Glitches als Kunstform zu beziehen.[7]

Eine Funktion von Kunst ist nach Luhmanns *Die Kunst der Gesellschaft*, ein Weltverhältnis etablieren zu können. Kunst macht, dass man Realität überhaupt beobachten kann, indem sie der Realität etwas entgegensetzt, das sie nicht selbst ist: eine fiktionale Realität. Es bedarf dieser Differenz zwischen realer und fiktionaler Realität, um Realität beobachten und reflektieren zu können. Nun liefern auch Sprache und Religion eine solche Realitätsverdopplung, aber für die Kunst ist eigentümlich, dass sie es in Form von selbstgemachten Kunstwerken vollzieht, und das heißt an Objekten neue Formen ausprobiert. In der Kunst – der fiktionalen Realität – ist nicht festgelegt, welche Haltung zur Realität einzunehmen ist; das Weltverhältnis kann ganz unterschiedlich sein: affirmativ, kritisch, imitierend, distanziert etc.[8] Insofern ist es wichtig, Glitches als Kunstformen nicht allein auf ihre Störungsfunktion zu reduzieren. Matthias Franz und Hannah Hendriks stellen für den Glitch ein *re-entry* in der fiktionalen Realität fest, eine Wiedereinführung der Unterscheidung in ein Unterschiedenes: In der fiktionalen Realität wird nochmals zwischen fiktional und real unterschieden, insofern es im geordneten Erleben des fiktionalen Kunstwerks aufgrund des Glitches nochmals notwendig wird, zwischen real und fiktional zu unterscheiden. Glitches zeigten die Grenzen des fiktionalen Bereichs auf und hätten damit selbstreferentielle Funktion, ähnlich wie Erzählerkommentare und andere illusionsdurchbrechende Strategien der vordigitalen Kunst.

Luhmann führt, um die Funktion der Kunst zu beschreiben, an dieser Stelle den Begriff der Ordnung ein und setzt ihn der Beliebigkeit entgegen. Kunst biete eine andere Ordnung als die der realen Realität an. Das klingt grundsätzlich trivial, scheint mir aber das zentrale Argument zu sein, um Glitches in der Literatur bündig beschreiben zu können. Kunstwerke sind nicht beliebig – entgegen dem gerade in

[4] Vgl. Manon und Temkin 2011.

[5] In expliziter Form, nämlich als Manifest, zeigt sich das bei Russell 2020. Aber auch die intransitive, nicht-programmatische Störung lässt sich als politische Intervention deuten.

[6] Vgl. Setz.

[7] Die Anregung dazu habe ich aus der unveröffentlichten Arbeit zum literarischen Glitch von Hannah Hendriks und Matthias Franz. Ich übernehme ihren sehr produktiven *starting point*, um dann aber noch darüber hinaus zu gehen.

[8] Vgl. Luhmann 1995, 231.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Bezug auf abstrakte Kunst häufig geäußerten Vorwurf –, sondern als Ordnungsmodell ist ihr Entstehen höchst unwahrscheinlich. Sie kommen als ein anderer Entwurf von Realität zustande, der anderen Ordnungszwängen gehorcht als diese. Dieses andere Modell ist für die Betrachtenden zunächst irritierend, eben weil diese eine solche Formkonstruktion nicht kennen. Aber „[d]er Betrachter […] [versucht] dann Schritt für Schritt nachzukonstruieren […], wie das möglich war. […] So entsteht Ordnung auf der Basis einer Selbstirritation".[9] Diese Form der alternativen Ordnungskonstruktion in der Kunst scheint mir für die Glitches in der Kunst anschließbar zu sein: Die basale Reaktion auf ein Glitch-Phänomen ist die Irritation, weil gängige Ordnungsvorstellungen unterlaufen werden. Aber der automatische Blick auf die Entstehungsbedingungen des Glitches zeigt, wie man versucht, den Glitch mit der wahrgenommenen Ordnung in ein Verhältnis zu bringen, sie um den Glitch zu erweitern. Diese andere, neue (An-) Ordnung wird als Kunst mehr oder weniger akzeptiert und kann in völlig offener Weise in ein Verhältnis zur Realität gebracht werden: Der Glitch kann erschauern lassen oder amüsieren oder aber noch andere Reaktionen hervorrufen.

Die Art der Reaktion richtet sich danach, inwiefern die künstlerische Ordnung als gelungen oder nicht gelungen verstanden wird. Über die „Dichotomie des Gelingens oder Mißlingens" wird ein „Sinn für Passendes" aufgebaut.[10] Dabei gibt es keine streng rationalen Regeln mehr, die darüber entscheiden, stattdessen autonomisieren sich die Kriterien in der Moderne zunehmend. Fehlerhafte Werke werden als Kunst akzeptiert, wenn sie für die Betrachtenden stimmig sind. Ästhetische Garantien ersetzen vernünftige Begründungen.[11]

Nun gelten Luhmanns hier dargestellte Überlegungen für die Kunst insgesamt. Aber Luhmann hat historische Differenzen und die evolutionäre Perspektive mit im Blick: Kunst beobachte „*in immer weiter gezogenen Grenzen* das Mögliche auf Stimmigkeit der Formkombination hin".[12] Das ist am Auftreten des kunstfähigen Glitches unmittelbar nachzuvollziehen: Selbst dort, wo die im Auge der Kunstschaffenden stimmige Formkombination versehentlich unterbrochen wird, können Betrachtende im Ergebnis noch eine eigene Stimmigkeit erkennen. Ansonsten hätte die Gegenwartskultur so genannte „*wild glitches*"[13] längst eliminiert, hätte sich keine Glitch Art etablieren können. Ihr Vorkommen aber spricht dafür, dass die Ausdifferenzierung der Kunst einen hohen Grad an Selbstreflexivität erreicht hat. Das sollte nicht dazu verleiten, moderne Kunst als reines selbstreferentielles Gefüge zu verstehen. Man kann diesen Befund politisch verlängern, dann aber so, wie Luhmann es vorschlägt:

> Was in der Kunst sichtbar wird, ist nur die Unvermeidlichkeit von Ordnung schlechthin. Daß hierbei transhierarchische Strukturen, selbstreferentielle Zirkel, transklassische Logiken und alles in allem größere Freiheitsgrade in Anspruch genommen werden, entspricht den gesellschaftlichen Bedingungen der Moderne und zeigt an, daß eine in Funktionssysteme differenzierte Gesellschaft auf Autorität und auf Repräsentation verzichten muß. Die Kunst zeigt, daß dies nicht, wie Traditionalisten befürchten könnten, auf einen Ordnungsverzicht hinausläuft.[14]

[9] Ebd., 237.
[10] Ebd., 238.
[11] Ebd., 232.
[12] Ebd., 241.
[13] Kane 2019, 15.
[14] Luhmann 1995, 241.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Glitches in der Kunst zeigen damit nicht, dass eine Ordnung aus den Fugen geraten ist (wie es Derridas Version der Heimsuchung mit seinem Hamlet-Zitat suggeriert: *„time is out of joint"*[15]), sondern dass eine Erweiterung der Ordnungsvorstellung längst stattfindet.

Neben Weltverhältnis und alternativer Ordnungsvorstellung besteht die Funktion der Kunst noch darin, „Wahrnehmung in den Kommunikationszusammenhang der Gesellschaft einzubeziehen".[16] Wahrnehmung ist „etwas prinzipiell Inkommunikables"[17] bzw. in ihrer Fülle und Dichte kaum mitteilbar. Sprachliche Kommunikation versucht es, reduziert sie aber auf das Gesagte. In der Kunst nun werden die „in der Wahrnehmungswelt vorhandenen Bewegungsfreiheiten […] wiederhergestellt".[18] Kunstwerke sind immer unterdeterminiert, sagen mehr aus, als ihre Betrachtenden zum Ausdruck bringen können.

Der hypertrophe Charakter von Kunst ist von der Kunsttheorie hinlänglich herausgestellt worden. Anschließbar an den Glitch in der Kunst ist allerdings das, was Luhmann über die Wahrnehmung schreibt:

> Was die Wahrnehmung auszeichnet, ist vor allem ein eigenständiges Verhältnis von Redundanz und Varietät. Sie ermöglicht in einer Weise, die durch kein Denken und keine Kommunikation einzuholen ist, eine *gleichzeitige* Präsenz von *Überraschung* und *Wiedererkennen*. Wahrnehmungsmöglichkeiten benutzend und steigernd, sie gleichsam ausbeutend, kann die Kunst die *Einheit dieser Unterscheidung* präsentieren; oder anders gesagt: das Beobachten zwischen Überraschung und Wiedererkennen oszillieren lassen, und sei es nur mit Hilfe der Weltmedien Raum und Zeit, die Kontinuitäten verbürgen. […] Das staunende Vergnügen, von dem in der Antike die Rede gewesen war, bezieht sich auf die Einheit der Differenz: auf die Paradoxie, daß Überraschung und Wiedererkennen aneinander steigerbar sind. Dabei spielen zunehmend extravagante Formen eine Rolle, die das Problem [d.i. Überraschung *und* Wiedererkennen zugleich, A.S.] reflektieren, ohne auf weltläufig Bekanntes zurückgreifen zu müssen.[19]

In der Wahrnehmung können Redundanz und Varietät, Wiedererkennen und Überraschung in eins fallen. Wenn moderne Kunst dieses Zusammenfallen radikalisiert, erstaunt es nicht, dass die Reaktion des Schauderns in der Wahrnehmung von Glitches, das Ergriffen-Werden auf Seiten der Betrachtenden, so prominent ist. Freuds Erklärung des Unheimlichen fügt sich hier nahtlos an: die Wiederbegegnung mit einem Wesen oder einer Erscheinung, das oder die auf früherer Entwicklungsstufe als lebendig erfahren, dann auf späterer Entwicklungsstufe als unlebendig rationalisiert worden ist, um nun in belebter und bemächtigender Form wiederaufzutauchen. Auch hier vollzieht sich in der Begegnung mit dem Unheimlichen ein Zugleich von Wiedererkennen und Überrascht-Werden.

Auch für andere Reaktionsweisen auf Glitches wie Amüsement oder Faszination gilt das Zusammenfallen von Wiedererkennen und Überraschung. Solange Glitches nicht ubiquitär sind und die geordnete – das heißt: mit einem individuellen Sinn belegbare – Wahrnehmung eines Kunstwerks nicht verunmöglichen, ist davon auszugehen, dass sie als Wahrnehmungsattraktoren funktionieren. Selbst dann, wenn das Glitchen in einem ausgestellten Objekt (auch Mitschnitte von laufenden *games*) schon bekannt

[15] Derrida 1996, 38.
[16] Luhmann 1995, 227.
[17] Ebd.
[18] Ebd.
[19] Ebd., 228.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

ist, gibt es offensichtlich immer noch genügend Faszination, d. h. Überraschung, um sich die Glitches in den Werken mehrmals anzuschauen.

In Edelbauers Roman *DAVE* fungieren sie als Ritual der Vergemeinschaftung: Man trifft sich, um gemeinsam einen bekannten Glitch zu provozieren, wie man es früher zusammen gemacht hat. Damit prallen hier die Extreme eines versehentlichen, dysfunktionalen, kontingenten Programmierfehlers und eines überstrukturierten, symbolisch hoch aufgeladenen Handlungsablaufs zusammen. Vielleicht ist es gerade das Ritual, das von Wiederholungsstrukturen lebt, in dem die Erweiterung der Ordnung durch Glitches ihren besonderen Platz hat, weil sie hier stabilisiert wird. In einem anderen Sinn stellen Manon und Temkin die Wiederholung auch als zentrales Moment des Glitches heraus:

> It is important not to overlook […] the fact that it [glitch art] cannot help but keep repeating, even to the point of a kind of drone. No matter how many times we see a glitched JPEG file, there seems to be no counter-impulse to stop posting them. Glitch art is profligate, refusing to keep itself in check, and in many cases failing to edit itself. […] To glitch is to repeat. The greatest weapon glitch art holds in its war against digital hegemony is not ingenuity, but a goalless repetition which seems to mutate of its own accord, using the very processes of digital transcoding against itself.[20]

Wiederholung ist hier zu verstehen als „a passive aggression of sequences, which, in some pointed or high-profile way, inertly refuse to vary".[21] Eine solche Wiederholung allerdings als „central to glitch ontology"[22] zu sehen, geht sicher zu weit. Zwar ist richtig, dass Wiederholungsstrukturen für die Funktionsweise nicht nur von Glitches, sondern von Kunst schlechthin unerlässlich sind, wie sich gezeigt hat – aber eben nur im Verbund mit Variation. In den untersuchten literarischen Beispielen spielt die krude Wiederholung eines Phänomens (wie beispielsweise Figuren in Videospielen, die aufgrund eines Glitches immer wieder dasselbe sagen oder tun) auch keine Rolle. Darum liegt es näher, variantenlose Wiederholungen als Phänomen zu sehen, das *selbst eine Variante* zu logischem Prozessieren darstellt. Durch welche Mittel die Irritation zum als real oder normal markierten Prozessieren erzeugt wird, ist irrelevant. Denn auch die unvermittelte Gestaltänderung, in Guses *Miami Punk* beispielsweise von Spielfiguren über flimmernde Streifen hin zu Weberknechten, werden ja als Glitch erlebt.[23] Zentral sind vielmehr die Nahtstellen, an denen unterschiedliche, miteinander nicht vereinbare Prozessionslogiken und Geschehensabfolgen aneinander montiert oder übereinandergelegt werden. Der unvermittelte Übergang zwischen unterschiedlichen *ratios*, der für einen Moment irritiert, ist das eigentliche Glitch-Moment.

Die geschärfte Wahrnehmung für die unvermittelten Diskontinuitäten und die Anschlussfähigkeit an diese Sprünge sind wohl als Zugewinn zu bezeichnen, die Glitches vermitteln können. Im Sinne einer evolutionären Betrachtung der Kunst stellen sie eine der „zunehmend extravagante[n] Formen"[24] dar, die moderne Kunst charakterisieren. Das steht in einer gewissen Analogie zur Weiterentwicklung der Darwin'schen Evolutionstheorie zur Development-Genetik,[25] die die Diskontinuitäten

[20] Manon und Temkin 2011.
[21] Ebd.
[22] Ebd.
[23] Vgl. Guse 2019, 130–134.
[24] Luhmann 1995, 228. Vgl. Fußnote 19.
[25] Vgl. hierzu Sarasin 2009, 373–393, bes. 384.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

in der Artbildung als Glitches identifiziert: als genetische Kopierfehler. Komplexere Organismen entstehen aufgrund von Lesefehlern im genetischen Code. Es liegt darum nahe, die Glitches in der Kunst als Phänomene einer ausdifferenzierten Gesellschaft zu sehen.

Was sieht man, wenn man Glitches als Erweiterung von Ordnung akzeptieren kann? Man sieht, dass die angenommenen Einheiten, ob Subjekte, Objekte, Muster, Narrative oder Ähnliches, nur vorübergehende Stabilisierungen von sich ständig ändernden Wahrnehmungen sind. Das würde ich nicht allein als „Liquidierung von Realität"[26] bezeichnen, denn das wäre nur die eine Seite des Prozesses, der Provokation der Ordnung. Hinzuzufügen ist die erweiternde Neukonstitution von Ordnung – wie vorbehaltlich auch immer –, denn Beobachtende können nicht „anders beobachten als im Hinblick auf Ordnung".[27] Dass die Glitches längst dabei sind, für ihre Beobachtenden anschlussfähig zu werden, belegt wohl die Faszination bei denen, die sie betrachten, ob in Form von Versteinerung oder Unterhaltung.

Glitches im Roman *Indigo*

Die Lektüre von Clemens Setz' Roman *Indigo* von 2012 provoziert Eindrücke, die an Glitches erinnern: Man glitscht durch die Ebenen des Erzählten, ohne festen Halt in einer stabilen fiktionalen Welt zu finden. Zwar werden keine Glitches erwähnt, aber Setz' späterer programmatischer Beitrag „Die Poesie der Glitches" strahlt auf die Lektüre dieses Romans zurück. An *Indigo* soll untersucht werden, ob er als ein Beispiel für postdigitales Schreiben betrachtet werden kann. Dabei ist zu überprüfen, inwiefern die Phänomene und Funktionen von Glitches, die bisher erarbeitet worden sind, sich in *Indigo* wiederfinden lassen: Gibt es eine Häufung von unmotivierten Veränderungen, irritierenden Fragmentaritäten, unheimlichen Rolleninversionen? Gibt es unterschiedliche Realitätsebenen, die sich immersiv zueinander verhalten? Tauchen unbereinigte (und damit unlogische) Kompressionen auf? Reflektiert der Roman das Verhältnis von Realität und Fiktionalität und arbeitet er mit *re-entries* der Real-Fiktional-Differenz? Provoziert er Ordnungserweiterungen? Fokussiert er die Schärfung von Wahrnehmung? Findet sich eine zunehmende Steigerung von Redundanz/Wiedererkennen und Varietät/Überraschung? Demonstriert er einen produktiven Umgang mit Diskontinuitäten?

Der Roman beschreibt in einem Erzählstrang den Mathelehrer Clemens Setz. Setz arbeitet in einem Internat für Schüler:innen mit einer ominösen Erkrankung namens Indigo. Die Schüler:innen strahlen eine Aura aus, die andere Menschen, die sich ihnen nähern, krank macht: Heftige Kopfschmerzen, Schwindel und Übelkeit sind typische Folgen, die nach wenigen Sekunden oder Minuten der Begegnung mit Indigo-Kindern eintreten. Der Mathelehrer versucht den Umgangsweisen mit dem Phänomen der „üblen Fernwirkung",[28] die als „Störsignal" (IN 237) betrachtet wird, auf den Grund zu gehen. Denn die Umgangspraktiken in der Schule sind dubios, und der Schulleiter spricht nur in vagen Andeutungen. Nachdem Setz am Institut gekündigt hat, recherchiert er privat weiter, doch die Kommunikation mit Angehörigen der Schüler:innen ist ebenso vage, undurchsichtig und wenig befriedigend. Es deuten sich kriminelle Praktiken im Umgang mit Indigo-Kindern an, die aber nie deutlich benannt, rational erschlossen oder auserzählt werden.

[26] Bajohr 2014.

[27] Luhmann 1995, 239.

[28] Setz 2012, 137. Im Folgenden wird aus Setz' Roman *Indigo* unter der Sigle IN und Angabe der Seitenzahl zitiert.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Der zweite Erzählstrang befasst sich mit Robert Tätzel, einem ehemaligen Indigo-Schüler des Instituts, und dessen Schwierigkeiten, sich aufgrund seiner emotionalen Aggressionen und Verhaltensauffälligkeiten in seine Lebenswelt zu integrieren. Robert gilt zwar als „ausgebrannt" (IN 37, 44), d. h., seine krankmachende Ausstrahlung als Indigo ist nicht mehr vorhanden. Aber seine sozialen Umgangsformen zeigen an, dass sie nach wie vor zerstörerisches Potenzial haben. Robert liest einige Jahre nach seiner Schulzeit in der Zeitung vom aggressiven und kriminellen Tier- und wahrscheinlich Indigo-Menschenschutz seines ehemaligen Mathelehrers: Setz wurde aus Mangel an Beweisen von der Anklage freigesprochen, einem rumänischen Tierquäler die Haut abgezogen zu haben. Robert, den Darstellungen von Tierquälerei dagegen in seinen emotionalen Tornados beruhigen, versucht Kontakt zu Setz aufzunehmen. Doch die Wiederbegegnung mit seinem früheren Mathelehrer ist ebenso dubios: Mal scheint der Mathelehrer verrückt zu sein, weil er nicht zielführend und zusammenhängend kommuniziert, nicht sinnvoll interagiert; mal gibt er allerdings Sätze von sich, die eines der vielen fehlenden Puzzlestücke zu sein scheinen, die aus der erzählten Geschichte endlich einen Sinn ergeben könnten.

Formal sind die beiden Erzählstränge alternierend verwoben: Nach einem homodiegetisch erzählten Kapitel zu Clemens Setz, das in der Regel die Ereignisse um 2006/2007 zeitnah wiedergibt, folgt ein heterodiegetisch erzähltes Kapitel zu Robert Tätzel, das ihn als 29-Jährigen perspektiviert. Die jeweils nacheinander erzählten Episoden springen also in der zeitlichen Ordnung um jeweils 15 Jahre hin und her. Unterbrochen wird diese regelmäßige chronologische Unordnung durch Versatzstücke, die anderen Büchern und Medien entnommen zu sein vorgeben: einer vermeintlichen Kalendergeschichte von Johann Peter Hebel, Fachpublikationen von fiktionalen Psychologen, *National-Geographic*-Artikeln von Clemens J. Setz, dem Mathelehrer, bearbeiteten Auszügen aus den Publikationen des Ethnologen James George Frazer, einem Ausdruck aus einem Traktat des Schriftstellers Robert Burton und diversen Fotos unbekannter Herkunft. Manche Kapitel werden als Auszüge aus einer rotkarierten oder grünen Sammelmappe markiert. Die Papiere der rotkarierten Mappe stellen in der Regel Gesprächsnotizen der Figur Clemens Setz dar, diejenigen aus der grünen Mappe sind Aufzeichnungen einer anderen Figur. Beide Quellen sind mit einer anderen Schrifttype gesetzt. So entsteht ein intertextueller Flickenteppich, der sich nicht nur einer sauberen Aufschlüsselung widersetzt, sondern ein heilloses Durcheinander von verschiedenen Realitätsebenen darstellt. Permanent wird die Grenze zwischen Realität und Fiktionalität durchkreuzt, um die Logik der beiden Realitätsebenen in Verlegenheit zu bringen. Fiktionale Texte wie Hebels Kalendergeschichten, die als gedrucktes Kunstwerk einen Realitätsstatus haben, werden imitiert, um eine eigene Geschichte zu lancieren, die Diktion, Rhetorik und Motive von Hebel übernimmt, aber insgesamt vom Autor Setz fingiert ist. Bei der Recherche nach dem Fiktionalitätsstatus dieser scheinbaren Kalendergeschichte wird die Bezeichnung „Jüttnerin" (IN 80–81) als fiktional entlarvt, um zugleich aber einen Vektor zum Mathematiker, Chemiker und Physiker Ferencz Jüttner herstellen zu können, der über thermodynamische Verteilungsanordnungen geforscht hat und dessen Vorname zugleich als Störprinzip immer wieder im Roman auftaucht.[29]

[29] Dagegen mutet das Beispiel der Kurzvorstellung des Autors auf der Klappenseite des Verlags noch harmlos an, die das autofiktionale Erzählprinzip des Romans widerspiegelt und für eine ironische Erzählhaltung sorgt: Der Autor Setz und die Figur Setz werden übereinander geblendet, indem der Autor hier als ehemaliger Mathematik-Tutor des im Roman behandelten Proximity Awareness & Learning Center Helianau ausgewiesen wird. Ebenso unterschreibt der Autor Setz autographisch das Anamnese-Dokument einer seiner Romanfiguren.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Ähnlich komplexe *re-entries* der Realität-Fiktionalitäts-Unterscheidung lassen sich im Roman immer wieder aufdecken, sobald man für diese Unterscheidung sensibilisiert ist. Tatsächlich drängt sich eine Lektüre mit parallel ablaufenden digitalen Suchanfragen auf, deren Ergebnisse man dann auf die Plausibilität eines Zusammenhangs prüft. Solche künstlerischen Strategien des Realitäts-Fiktionalitätswechsels sind zwar altbekannt, aber der Automatismus des Abgleichs von Realitätsebenen lässt sich als ein postdigitales Phänomen bezeichnen. Jedenfalls ist davon auszugehen, dass sich mit der leichten Zugänglichkeit zu Daten der ‚realen' Realitätsebene auch die Hinweise in der fiktionalen Realitätsebene sublimieren. Die Verstecke der *easterеggs* dürfen schwieriger werden und die Erfahrung von Glitches damit auch häufiger.[30] Das bestätigt die oben zitierte These von Niklas Luhmann, dass die Kunst der ausdifferenzierten Gesellschaft in Bezug auf ihre Unterscheidung der Realitätsebenen immer extravagantere Formen annehmen kann.

Die Tatsache des digitaltechnischen Realitätsabgleichs, ob gelingend oder nicht, zeigt ebenso, dass der Glitch zwischen unterschiedlichen Realitätsebenen eine ordnungsgesteuerte Lektüre ist, dass Ordnung nicht außer Kraft gesetzt, sondern erweitert wird. Die Unterscheidung Gelingen-Misslingen wird allerdings nicht auf das Verhältnis der fiktionalen Realität zur ‚realen' Realität bezogen, sondern ist ein rein ästhetisches Kriterium: Sinnaufbau wird über Stimmiges, Passendes erzeugt, das den Halt in der realen Realität nicht mehr braucht, auch wenn er nach wie vor lesend zu erzeugen oder zu rekonstruieren versucht wird. Es gelten ästhetische Garantien, die allerdings ihre Herkunft aus oder ihre Nähe zu Wahrheitscodes nicht vollständig gekappt haben – zu sehr funktioniert die Stabilisierung der Kommunikation noch über den Code Wahrheit-Falschheit.

Wie wird Stimmigkeit in der Formkombination erzielt, die den Glitch von einem reinen Störsignal, das die Rezeption von Kunstwerken entnervt abbrechen lässt, zu einem interessanten und ordnungserweiternden Phänomen macht? Im Roman *Indigo* zeigt sich, dass über die Glitches hinaus – oder vielmehr durch sie hindurch – Ähnlichkeiten oder Wiederholungen die unterschiedlichen Ebenen miteinander verbinden, wobei sie aber nicht in eine einheitliche Sinndimension gebracht werden. Da sie in neuen Kontexten, in anderen Episoden, auf anderen Realitätsebenen lanciert werden, lässt sich das für Kunstwerke anzusetzende Miteinander von Wiederholung und Überraschung auch hier anbringen: Prominent ist es am Namen ‚Ferenc/z', der – wie bereits angedeutet – in dem Begriff der ‚Interferenz' als Störphänomen zwischen verschiedenen Strahlungskörpern auftritt. Die Quincunx als Verteilungsprinzip der strahlenden Kinder, das Interferenzen zu verhindern sucht, schließt hier an. Derjenige Schüler, der in das geordnete Zonenspiel der Schüler:innen (akzeptable Verteilungs-

[30] Hannah Bönisch beschreibt in einem Gespräch mit Clemens J. Setz ihre Lektüre von dessen Romanen *Indigo* und *Die Stunde zwischen Frau und Gitarre* als Erlebnis des permanenten *Sidequests* und des Non-sequitur-Gefühls: „Bei der Lektüre erfährt man Glitches und Bugs am eigenen Leib, man fühlt sich wie in einer Odyssee, wie in einem aufregenden Open-World-Game, und da gibt es mehr zu entdecken als nur das Ziel der eigentlichen Hauptquests. Denn es sind Eastereggs darin zu finden, Fraktale, Extra-Items, Lifehacks und Mini-Games." Clemens Setz bestätigt diese Lektürethese: „Also es hat begonnen mit den Sidequests oder, wie ich es auch nenne: nicht dem Storymodus folgen. Ich habe, wie ganz viele Menschen, die Erfahrung gemacht, dass es Computerspiele gibt, die etwas von dir wollen. Die bieten dir die ganze Zeit an, das oder das zu tun. Also das und das ist die Aufgabe und wenn man das nicht einhält, dann ist das Spiel tot, dann geht nichts mehr. Und dann gibt es aber andere, wie zum Beispiel *Grand Theft Auto V*, wenn man da nicht dem Storymodus folgt, sondern nur spazieren geht beispielsweise, dann geht das. Man kann das jahrzehntelang spielen und man sieht nie dieselben Dinge. […] Es gibt auch Bücher, die folgen keinem Storymodus." (Setz 2021, 19–22).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

dichte ohne Interferenzen) einbricht und einen anderen mit sich fortzieht, wird Ferenz genannt und gilt als Sieger des Spiels. Der Schulleiter telefoniert mit einem dubiosen Ferenc/z, der offensichtlich nach Fehlverhalten von der Schule ausgeschlossene Indigo-Kinder in Empfang nimmt und wahrscheinlich in kriminelle Aktionen um diese Kinder verstrickt ist. Ferenc scheint identisch mit dem Tierquäler Franz [= Ferenc] F. zu sein, den Clemens Setz umgebracht hat. Ein US-Amerikaner namens Ferenc-Hollereith wird zitiert und vorgestellt, der für die CIA fragwürdige Experimente an Tieren und Menschen durchgeführt hat. Dessen fragwürdige Behandlungsmethoden (u.a. Folter) werden nach seinem Tod zum Prinzip ‚Ferenc', das von unterschiedlichen Menschen aufrechterhalten wird. Auch in dem oft wiederholten Bonmot des Schulleiters, man dürfe doch „fair ends" (IN 210) erwarten, klingt der Name an.[31]

Die unterschiedlichen Stellen, die einen Zusammenhang fast schon aufdrängen, lassen sich aber eben nicht logifizieren. Es deutet sich ein Netz an, das aber nur locker über Familienähnlichkeiten zusammengehalten wird. Auch wenn man beim Lesen darauf wartet, dass sich poetologisch diejenigen fraktalen Strukturen ergeben, die im Roman auch beispielhaft als Foto abgebildet sind oder zitiert werden (vgl. IN 415); dass die fünf Teile des Romans sich als Quincunx organisieren oder andere Ordnungserwartungen sich realisieren: Es formiert sich kein übergeordneter Zusammenhang, sondern es bleibt bei der überraschten Wiederbegegnung mit einem leicht verschobenen Detail.

Denn es ist, wie sich oben gezeigt hat, nicht die reine Wiederholung, die den Glitch ausweist, sondern die Kombination von wiederholtem Ins-Leere-Laufen und irritierender Verschiebung. Der Autor Clemens Setz führt ein solches Kompositionsprinzip auf seine Erfahrung mit Videospielen zurück, auf ein Glitch-ähnliches digitales „Urerlebnis":

> Ich habe als Kind und als Jugendlicher nie wirklich gelesen, ich habe nur Computerspiele gespielt. Erst mit sechzehn, siebzehn, habe ich ein bisschen angefangen zu lesen. Mein Lieblingsspiel war immer *Doom, Doom 2*. Darin schießt man auf Monster. […] Man weiß, was gespielt wird, man muss sich da jetzt durchschießen. Aber: man sieht zwei Menschen vor sich, in der Halle, die sehen einen nicht. Sie haben einem den Rücken zugekehrt und gehen auf der Stelle. Sie wandern, aber bewegen sich nicht fort. Sie machen so ein merkwürdiges Auf-der-Stelle-Marschieren, wie ein Moon-Walk, der nie von der Stelle kommt. Und das war damals schon ein genialer Einstieg. Man sieht eigentlich eine *wiedererkennbare* irdische Szene, aber eine Sache ist *verändert*, nämlich: diese Menschen da gehen auf der Stelle. Was ist mit ihnen geschehen? Warum können sie nicht gehen, warum können sie nicht stehen? Was für ein Wesen ist das, das nicht einfach steht? Und die Antwort ist ganz lustig: Die Programmierer haben sich einfach Grafik gespart, Speicherplatz, der war damals schon kostbar, und deshalb haben sie nichts programmiert für einfaches Dastehen. Wenn sie sich nicht bewegen, gehen sie trotzdem immer. Das ist ein Detail, das verändert ist, und in einer Kurzgeschichte würde ich das tatsächlich so ähnlich machen: Ich würde beschreiben, dass die auf der Stelle gehen und dass das normal ist in dieser Welt, und dann schauen, wo das hinführt. Ist da ein Geheimnis dahinter? Also das ist tatsächlich ein aus dieser frühen Prägung von Computerspielen hinübergerettetes Kompositionsprinzip von ‚world-building'. Also dass man eine Welt erschafft, und darin ist eine Sache anders.[32] [Hervorhebung A.S.]

An der Game-Ästhetik lässt sich eine Poetik der Prosa ablesen: Der Glitch-ähnliche Loop variiert Bekanntes und stellt damit eine Arbeit an den Grenzen der bisherigen Ordnung dar.

[31] Gesa Steinbrink zählt noch mehr Verwendungsweisen des Namens auf und diskutiert die unterschiedlichen Figuren und Prinzipien mit dem Namen Ferenc/z im Rahmen des Doppelgänger-Motivs (vgl. Steinbrink 2022, 217–223).

[32] Setz 2021, 28–29.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Die Häufung nicht miteinander harmonisierbarer Ferenc/z-Nennungen belegt auch die These zur ästhetischen – nicht datentechnischen – Kompression durch den Glitch. Eine Datenbereinigung, wie sie eigentlich Lektorate auszuführen haben, hätte Ferenz Balkins Fotografie eines Tatzelwurms (IN 367) sicher als überflüssige, weil nicht weiter aufschlussreiche Information gelöscht. Denn es gibt offensichtlich Stellen, die noch unverständlicher sind als andere, weil sich hier weder auf Figuren- noch auf Handlungsebene Zusammenhänge zum bisher Erzählten herstellen lassen. Der einzige Anhaltspunkt bietet die Strahlungsthematik, die auch hier genannt wird und die Nicht-Löschung des Schnipsels legitimiert. Sucht man allerdings nach Bezügen, dann fallen die Anklänge an die Störsignale Ferenz, Belka (Balkin), Tätzel (Tatzel-) und der zerschnittene Regenwurm auf. Was sich vordergründig als sinnlose Information darstellt, quillt aufgrund der phonetischen Ähnlichkeiten über und lässt Lesende völlig neue Zusammenhänge experimentell durchdenken. Denn hier überrascht, dass gerade die *Ab*wesenheit des Tatzels/Tätzels „starke, anhaltende Kopfschmerzen und Schwindelattacken" (IN 367) auslöst. Weitere Spiele mit dem Gegenteil lockern die stabilitätsgarantierenden Bindungen der jeweils konstruierten Wirklichkeit.
Ein solches Schreiben, mit den Grenzen von Ordnungskonstruktionen spielend, weitet natürlich die in die gesellschaftliche Kommunikation eingespeiste Wahrnehmung. Diese Ausweitung des Wahrnehmbaren ist gerade das Thema des Romans: Wie kann mit etwas Nicht-Sichtbarem wie der Strahlung, das sich allerdings in der Begegnung zweier Menschen als wirkmächtig, weil fühlbar herausstellt, umgegangen werden? Wie ist es zu verstehen, wenn sich die Vektoralität von Versehrung umkehrt und die Versehrten die Unversehrten versehren? Wie wird Energie jenseits der vielbeschriebenen Glühbirnen sichtbar, wie werden Energiefelder, diese „morphischen Feld-Dinger" (IN 427), kommunizierbar?

Energiefelder werden sichtbar, wenn man sich die selbstemergenten Ordnungen verschiedener Systeme anschaut, die so irritierend durchstrukturiert und regelmäßig erscheinen wie das Zonenspiel, so ästhetisch anmuten wie die Lichtenberg-Figuren, die sich aus elektrischen Hochspannungsentladungen ergeben, so rätselhaft sind wie die Rattenkommunikation, so merkwürdig wirken wie Roberts Sperma, das sich im Sektglas in Seepferdchen-Form darstellt, oder so undurchsichtige Anordnungen von Kapiteln präsentiert wie in *Indigo*. Insofern all diese Anordnungen in Differenz zu grundlegenden, konventionalisierten Wahrnehmungsmustern stehen, entautomatisieren sie die an gängigen Mustern geschulte Wahrnehmung und geben den Blick frei für die Bedingungen von Wahrnehmung – und für die „in der Wahrnehmungswelt vorhandenen Bewegungsfreiheiten".[33] In dem variantenreichen Ausspielen von Interferenz wird das „prinzipiell Inkommunikable"[34] kommunikabel.

Darin ähneln die emergierenden Ordnungen formal den Glitches. Denn die digitalen Glitches sind ja nur deshalb so faszinierend (ob unheimlich oder unterhaltsam), weil sie unerwartet eine andere Ordnung als reale Möglichkeit anbieten. Die hier analysierten Glitch-Strategien wie unmotivierte Veränderung, unvermittelte Fragmentarität, Immersion verschiedener Realitätsebenen, unbereinigte Kompressionen und Schärfung der Wahrnehmung, die diese alternative Ordnung erzeugen, sind der Kunst auch in vordigitalen Zeiten nicht fremd gewesen. Sie steigern sich allerdings, werden drastischer und evidenter in den Glitches. Ob die durch digitale (Spiel-) Praktiken populär gewordenen Glitches den sich in ihr andeutenden erstaunlichen

[33] Luhmann 1995, 227.
[34] Ebd.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Ordnungserweiterungen dauerhaft zu breiterer Rezeption und Akzeptanz verhelfen, bleibt noch abzuwarten.

Nach der Entwicklungslogik von sich ausdifferenzierenden Systemen ist aber anzunehmen, dass sich solche Strategien der Erzeugung von Mehrdeutigkeit ähnlich stark ausprägen wie ihr Gegenteil: die in digitalen Medien, hier: den sozialen Medien, zunehmenden Strategien der Erzeugung von Eindeutigkeit. Je mehr in den sozialen Medien auf Meinungsmacht gesetzt wird, umso mehr sucht sich das Bedürfnis nach Mehrdeutigkeit seine Entfaltungsmöglichkeiten. Im Literarischen findet es seinen Raum.

Literatur

Bajohr, Hannes: Schreibenlassen. Gegenwartsliteratur und die Furcht vor dem Digitalen. https://0x0a.li/de/schreibenlassen-gegenwartsliteratur-und-die-furcht-vorm-digitalen/ Weblog-Eintrag 24. November 2014 (22. November 2022).

Derrida, Jacques: Marx' Gespenster. Der Staat der Schuld, die Trauerarbeit und die neue Internationale. Aus dem Französischen von Susanne Lüdemann. Frankfurt a.M. 1996.

Franz, Matthias und Hannah Hendriks: „Ein Schluckauf im Gewebe der Wirklichkeit". Zur begrifflichen Differenzierung des Glitch-Phänomens in verschiedenen literarischen Kontexten (unpubliziertes Manuskript).

Gellai, Szilvia: Netzwerkpoetiken in der Gegenwartsliteratur. Stuttgart 2018.

Guse, Juan S.: Miami Punk. Frankfurt a.M. 2019.

Kane, Carolyn L.: Compression Aesthetics. Glitch from the Avant-Garde to Kanye West. In: https://ivc.lib.rochester.edu/compression-aesthetics-glitch-from-the-avant-garde-to-kanye-west/ (22. November 2022).

— : High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure. Oakland 2019.

Luhmann, Niklas: Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt a.M. 1995.

Manon, Hugh G. und Daniel Temkin: Notes on Glitch. In: World Picture 6 (2011). http://www.worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html (22. November 2022).

Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig". Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses *Miami Punk*. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin/Boston 2022, 147–171.

Russell, Legacy: Glitch Feminism: A Manifesto. London/New York 2020.

Sarasin, Philipp: Darwin und Foucault. Genealogie und Geschichte im Zeitalter der Biologie. Frankfurt a.M. 2009.

Setz, Clemens J.: Indigo. Frankfurt a.M. 2012.

—: Clemens J. Setz im Gespräch mit Studierenden der Germanistik. In: Klaus Kastberger und David J. Wachter (Hg.): Dossier online.at 5 (2021). Heft 5: Clemens J. Setz. 19–40. https://unipub.uni-graz.at/download/pdf/6635076.pdf (22. November 2022).

—: Poesie der Glitches. https://www.logbuch-suhrkamp.de/clemens-j-setz/die-poesie-der-glitches/ (22. November 2022).

Steinbrink, Gesa: Magie und Metapher bei Clemens J. Setz. Poetologie seiner Romane aus kognitionsästhetischer Perspektive. Berlin/Boston 2022.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

„Zu viel Dissonanz"

Der Glitch zwischen Gefühlsstruktur und Sozialfigur

Tanja Prokić

Mediale Konstellation und Sozialfigur

Vor gut 100 Jahren werden unscheinbare Details und Nebenfiguren – als solche wird der Glitch im Folgenden verstanden – geschichtsträchtig. Wesentlich verantwortlich ist dafür ein mikrologischer Blick,[1] wie ihn unter anderen Walter Benjamin entwickelt. In seinen Thesen zum *Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* gewinnt sein Blick für Details und kleine Figuren eine spezifische Kontur: Großaufnahme und Zeitlupe als zwei genuin foto- bzw. kinematografische Techniken liefern ihm die entscheidenden Belegfiguren für seine Diagnose einer Modifikation der Wahrnehmung auf gesamtgesellschaftlicher Ebene. Anders als die Malerei „durchwirkt" die Kamera den Raum „unbewußt",[2] sie sei deshalb in der Lage, dem menschlichen Auge erst das Optisch-Unbewusste in Raum und Zeit durch ihre „Hilfsmittel" Zeitlupen und Vergrößerungen zu erschließen.[3] Sie macht unsichtbare Zusammenhänge sichtbar.[4] Das Optisch-Unbewusste entspricht einer bis dahin unbeobachteten Wissens- oder Erkenntnisstruktur, die Benjamin mit seinem *Passagen-Werk* für eine neue historiografische Methode nutzbar zu machen sucht. So lautet es im *Passagen-Werk*: „Methode dieser Arbeit: literarische Montage. Ich habe nichts zu sagen. Nur zu zeigen."[5] Die Aufmerksamkeit dieser Montagemethode gilt mit dem „Abfall" und den „Lumpen" der Geschichte jenen vom hegemonialen Diskurs vernachlässigten Details – das sind die unzähligen von der klassischen Historie unbeobachteten Artefakte wie Kinderspielzeug, Reklame, Möbelstücke, Phänomene wie Ausstellungspraxen, Freizeitparks oder unterschiedliche Waren-Messen oder Figuren wie Flaneur, Sammler oder Prostituierte.[6] Sie figurieren Überreste eines vergangenen, verlorenen Kontexts, einer vergessenen Ordnung. Dieser „Ordnung" epistemologisch und methodologisch wieder ‚habhaft' zu werden, ist das Anliegen Benjamins historischer Arbeit, die mit der Praxis der Montage einhergeht, die nicht rekonstruiert, sondern die mittels „Konstellation"[7] zur Anschauung bringt. „Diese ‚Konstellation' erscheint nicht allein als Erkenntniszusammenhang, sondern als ein durch einen ‚historischen Index' verbürgtes Verhältnis exponierter Zeitpunkte, deren potenzielle Verbindung der Historiker herzustellen hat."[8]

[1] Vgl. Konersmann 1991, 69.

[2] Benjamin II-1 [1931], 371.

[3] Benjamin I-2 [1939], 500.

[4] Vgl. ebd.

[5] Benjamin V-1 [1927–1940], 574.

[6] Ebd.; Benjamin I-2 [1940/1942], 698.

[7] Adorno bringt für Benjamins historische Praxis des „dialektischen Bildes" den Begriff der Konstellation ins Spiel, vgl. Benjamin I-2 [1927–1940], 1140. Zum Brief Adornos vgl. ebd., 1129.

[8] Konersmann 1991, 105. Vgl. auch Prokić 2023a.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

1936, im Jahr der Erstveröffentlichung von Benjamins *Kunstwerk*-Aufsatz, wechselt Claude Elwood Shannon für seinen Master in Elektrotechnik an das Massachusetts Institute of Technology und legt ein Jahr später mit seiner Abschlussarbeit *A Symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits* – einer auf Boole'scher Algebra basierende Methode zu Konstruktion von digitalen Schaltkreisen – das Fundament für seinen bahnbrechenden Aufsatz *A Mathematical Theory of Communication* (1948), an welchem er seit 1940 im interdisziplinären Verbund von Kybernetikern und Ingenieuren der AT&T's Bell Laboratories arbeitet. In diesem Text widmet sich Shannon der Frage, unter welchen Bedingungen eine von einem Sender kodierte und durch einen gestörten Kommunikationskanal übermittelte Information ohne Informationsverlust am Zielort wiederhergestellt werden kann. Mit dieser Problemstellung legt er den Grundstein für die Informationstheorie. Benjamins Methode der Konstellation und Shannons mathematische Informationstheorie gehören gerade noch derselben historischen Konstellation an, weil sie – offensichtlich mit radikal unterschiedlichen Mitteln – auf ein ähnliches Problem reagieren: das Problem der Übermittlung, jenseits von Bedeutungszuschreibung und Aneignung. Während dieses Problem sich für Benjamin als eines der Geschichtsschreibung, und damit vornehmlich als ein zeitliches, stellt, verfolgt Shannon eher ein mathematisches Grundlagenproblem. ‚Information' stellt sich Shannon als ein rein technisches Problem: Sie wird als das Signal, das auf einem stabilen Kanal von ‚Sender' zu ‚Empfänger' transportiert werden soll, gefasst, wobei die zentrale Herausforderung darin besteht, das Signal ohne Rauschen zu transportieren.[9] Was also als Information gilt, bestimmt sich von der technischen Aufgabe her, ohne Störungen oder Verluste übermittelt zu werden. Die Indifferenz gegenüber dem ‚Inhalt' der Information könnte im Shannon'schen Modell nicht größer ausfallen, wie Tiziana Terranova in *Network Culture* (2004) hervorhebt:

> It does not matter who the sender or receiver are, whether they are machines, animals, bacteria, genetic sequences, or human organisms. […] There is no longer an interlocutor or an audience to address, […] but a kind of bare set.[10]

Im informationstechnischen Modell der Kommunikation, „[i]nterlocutors are not opposed, as in the traditional conception of the dialectical game, but they are assumed to be on the same side".[11] Eine Übereinstimmung zwischen Sender und Empfänger kann immer nur „objective and external" beeinträchtigt werden.[12]

Obgleich Benjamin und Shannon beide mit dem Problem der Übermittlung und Decodierung befasst sind, stehen sich nicht nur die Lösungen, sondern auch die Prämissen diametral entgegen: Für Benjamin beginnt das Problem der (historischen) Übermittlung bereits bei der Selektion des zu Übermittelnden und endet bei dem Problem einer späteren Lesbarkeit. Benjamins Lektion aus der dem *Kunstwerk*-Aufsatz sowie sein Projekt des *Passagen-Werks* reagieren auf eine historisch bis dato einmalige Situation. Die Zunahme der Zeichen unter dem Paradigma der Reproduzierbarkeit hatte sich beschleunigt und die Dispositionen der Wahrnehmung derart radikal verschoben, dass eine Historiografie auf der Höhe ihrer Zeit diese Entwicklungen zu berücksichtigen hatte: Das Medium sollte die Botschaft sein, Geschichts*schreibung* hatte gewissermaßen selbst zum neuen „Medium" zu werden.

[9] Vgl. Shannon und Weaver 1963 [1949].
[10] Terranova 2004, 15.
[11] Ebd.
[12] Vgl. ebd.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Herbert Marshall McLuhan, auf den das Diktum „The medium is the message"[13] zurückgeht, trieb zeitgleich – und keineswegs zufällig – ein ähnliches Problem um. So notiert er in seinem Tagebuch der 1930er-Jahre die Idee, basierend auf einem Montage-Verfahren, die Zusammenhänge von Ästhetik, Technikvision, Produkten, Werbung, Marktforschung und deren Implikationen für Wahrnehmung und Gesellschaft herauszustellen. Mit *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man* (1951) wird er sein früheres Vorhaben schließlich verwirklichen. In diesem nicht chronologisch, sondern eher mosaikartig zusammengesetztem Montagebuch beginnt jeder Essay mit einem Zeitungsartikel, einer Werbung oder einem Bild, das von einer maximal zweiseitigen Kurzanalyse flankiert wird. Gerade in unscheinbaren Details wie Whiskymarken, Comicfiguren, Boulevardthemenheftchen, Selbsthilfebüchern oder Drogerieartikeln findet McLuhan unscheinbare Wissensfiguren, die die komplexen historischen Verbindungen zwischen Populärkultur, Wissenschaft, Industrie und Wahrnehmung ‚aufbewahren'. Sein 1962 veröffentlichtes Buch *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* wird auf einer ähnlichen mosaikartigen Montage von Essays basieren und seine These vom Zusammenhang großer medialer Revolutionen und gesellschaftlicher Transformationen ausbuchstabieren. Das Jahr 1962 ist nun ein besonderes Demarkationsjahr für den Glitch als kleine Figur unserer gegenwärtigen historischen Konstellation. In diesem Jahr verwendet der NASA-Astronaut John Glenn den Ausdruck ‚glitch' – via Liveschaltung und dadurch erstmals dokumentiert – zur Bezeichnung einer elektronischen Störung. Vor dem historischen Hintergrund des ‚Sputnik-Schocks' (4. Oktober 1957) kommt der Figur des NASA-Astronauten eine besondere Rolle bei der Vermittlung von avancierter Militärtechnik in die breite Öffentlichkeit zu. Astronauten fungieren in der Nachkriegszeit als populäre Identifikationsfiguren, die zur Legitimierung und Plausibilisierung von politischen Entwicklungen und staatsökonomischen Entscheidungen beitragen.[14] Der US-Kongress hatte als Antwort auf den Sputnik-Schock die Aufnahme der DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) in das US Air Force-Haushaltsgesetz bewilligt. Die DARPA wurde als Koordinationsinstanz für Forschungsprojekte konzipiert, denen eine außerordentlich hohe finanzielle Unterstützung zugedacht wurde (zunächst 520 Millionen Dollar). Eine Entwicklung, die aus dem Förderprogramm hervorging, war im Übrigen auch der Vorläufer des heutigen Internets, das ARPANET (1969–1983). Diese Anekdote verweist den Glitch als paradigmatische Störungsfigur der (post-)digitalen Kultur nicht so sehr auf seine etymologische Herkunft – im Hinblick auf diese hat er eine weitaus längere Geschichte –, sondern vielmehr auf die Urgeschichte der Kontrollgesellschaft, in der er als technische Störung, als Fehlerfiguration beheimatet ist. Mit der digitalen Revolution avanciert er zur gleichzeitig beliebtesten und am meisten routinierten Störung: Glitches lauern in einer digitalisierten Arbeits- und Alltagswelt überall, manchmal bereitet ihr Vorkommen Ärgernis, manchmal Freude, manchmal erzeugt es einen Eindruck des Unheimlichen.[15] Die Glitch-Künstlerin Rosa Menkman definiert den Glitch als „an unexpected occurrence, unintended result, or break or disruption in a system".[16]

Seit einiger Zeit zirkulieren Glitches auch jenseits ihres zufälligen und störenden Vorkommens: Der Glitch ist zum Symbol für eine spezifische, aus dem Digitalen resultierende Ästhetik bzw. Kultur geworden. Das Spektrum reicht von Glitch-Art und Glitch-Festivals über Glitch-Mode bis hin zu Glitch-Merchandise-Artikeln. Nicht zu-

[13] McLuhan 2001 [1967].

[14] Vgl. Hersch 2012.

[15] Vgl. hierzu auch der Beitrag von Andrea Schütte in dieser Veröffentlichung.

[16] Menkman 2011, 18.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

letzt der Versuch seiner ästhetischen Bergung durch Manifeste, Protokolle, Sammlungen und Operationskataloge wird deutlich,[17] dass am Glitch mehr als nur technische Probleme verhandelt werden: Er ist zur prädestinierten Folie für Aushandlungsprozesse des Sozialen avanciert. Damit steht er der Sozialfigur nach Tobias Schlechtriemen und Stefan Moser nahe: Diese „erheben implizit den Anspruch, kollektive Erfahrungen der Gegenwartsgesellschaft zu beschreiben, was bedeutet, dass Sozialfiguren auf die Anerkennung durch ihre Zeitgenossen angewiesen sind."[18] Anerkennung erhält der Glitch nicht nur durch die *Best-of*-Zusammenschnitte aus bekannten Computerspielen auf Youtube, sondern durch die Tatsache, dass er sich als Bezeichnung für Störungen, Rupturen, Fehler, Verunsicherungen oder Uneindeutigkeiten im Alltagssprachgebrauch eingenistet hat. Wenn Moser und Schlechtriemen festhalten, dass Sozialfiguren „innerhalb von Praxisfeldern [emergieren], in denen sich ein struktureller Wandel andeutet beziehungsweise sich in Ansätzen bereits vollzieht",[19] dann gilt das insbesondere für die sprachliche und technische Omnipräsenz des Glitches. Denn dokumentiert ist er als Bezeichnung für ein Phänomen der technischen Störung bereits seit besagtem Jahr 1962. Seit der Corona-Pandemie und der ‚Zoomifizierung' privater Haushalte ist der Glitch jedoch Alltagsphänomen. Gerade aufgrund dieses spezifischen Zeitindex, der zu einer ubiquitären Kenntnis des Glitches als Störung beigetragen hat, qualifiziert sich der Glitch zu einer Sozialfigur: „Als Emergenzfigur" hegt er eine „enge[] Verbindung zu einer spezifischen historischsozialen Konstellation" und das unterscheidet den Glitch „von theoretischen Konzepten und ihrem Anspruch auf Allgemeingültigkeit".[20] Der Glitch repräsentiert und performt ganz literal „das Nicht-mehr-Greifen routinierter Formen der Weltdeutung".[21] Durch ein wesentliches Charakteristikum allerdings disqualifiziert er sich als Sozialfigur im Sinne von Moser und Schlechtriemen: Er zeigt nicht wirklich „neue Reaktionen und Verhaltensweisen"[22] in dieser Krisen- und Übergangssituation auf, er figuriert keine „Umgangsformen mit einer sozialen Problematik oder Herausforderung" und entwirft kein „Bild einer möglichen Zukunft".[23] Aus dem Glitch geht keine Anleitung für ein vorbildliches Verhalten hervor, er lädt nur bedingt zur *imitatio* ein.[24] Damit steht er den von Benjamin aufgerufenen Überresten, den Lumpen, dem Abfall näher. Im Glitch manifestiert sich die (Dys-)Funktionalität des informationstheoretischen Models, welches sich digitale Plattformen als ökonomisches Prinzip angeeignet haben, um einen „Netzwerkeffekt"[25] zu erzielen. Sie bieten sich als Infrastruktur, d. h. im informationstechnischen Sinne als neutraler Informationskanal zwischen ‚Sender' und ‚Empfänger' an. Ein Nutzen geht ihnen allerdings nicht voraus, dieser entsteht erst *ex post*, wenn eine kritische Masse an Nutzer:innen erreicht ist: Die Plattform entwickelt dann nach und nach einen Einschlusseffekt. Sie wird als Standard unumgänglich, ihre Dienste

[17] Vgl. exemplarisch Moradi/Scott/Gilmore/Murphy 2009, Menkmann 2011, Betancourt 2016. Sowie im Netz bspw. http://www.osadagenki.com/gvgas/. Zuletzt 27.04.2023. Sowie die als PDF zirkulierende Dissertation von Moradi (2004).

[18] Moser und Schlechtriemen 2018, 166; vgl. auch der frühere, wesentlich knappere Systematisierungsversuch bei Moebius und Schroer 2010.

[19] Moser und Schlechtriemen 2018, 171.

[20] Beide Zitate ebd.

[21] Ebd.

[22] Ebd.

[23] Ebd., 172.

[24] Vgl. ebd., 168.

[25] Eine anschauliche Definition liefert Seemann 2021, 95–116.

haben sich gewissermaßen universalisiert.[26] Diese Universalisierung respektive der Einschluss- und Netzwerkeffekt wird immer dann brüchig, wenn es ‚glitcht'.

Postdigitale Konstellation: Glitch und Code

Zwischen der ersten Dekade und Anfang der zweiten Dekade des 21. Jahrhunderts wird das soziofigurative Potenzial des Glitches mit den Mitteln der Ästhetik im Bereich der Software Studies, der Media Studies und der Internet-Kunst ausgehandelt. Dabei steht der Glitch in einem engen Bezugsfeld zu einer Kultur des Fehlers, die mit der digitalen Revolution zwei Bedeutungskontexte aufruft. Zum einen basieren Modernisierungsprozesse zu einem wesentlichen Anteil auf Trial-und-Error-Verfahren, zum anderen wird die Abhängigkeit der Technik vom Menschen adressiert.[27] Binnen der letzten 20 Jahre seit Kim Cascones Aufsatz zum Glitch haben sich gerade im Hinblick auf die Emanzipation der Technik von ihren menschlichen Entwickler:innen und der Vorstellung in Bezug auf ihre Kontrollierbarkeit einige Verschiebungen vollzogen. Einen Aufschlag zur Beschreibung dieser eher unmerklichen Verschiebungen liefern Berry und Dieter mit dem Begriff des Postdigitalen oder der postdigitalen Konstellation.[28] Hierunter verstehen die Herausgeber und die durch den instruktiven Band *Postdigital Aesthetics* versammelten Beiträger:innen eine Verschränkung von Alltag und radikalen Technologien, nicht zuletzt durch die weit fortgeschrittene Implementierung von Computertechnologien in unsere soziale Umwelt. Die Ersetzung von analogen Praktiken und Apparaturen durch mobile Endgeräte und entsprechende Applikationen hat dazu beigetragen, dass digitale Technologien zu einer Textur unseres Lebens werden, „which can be walked around, touched, manipulated and interacted with in a number of ways."[29] Online-Tätigkeiten gehen nahtlos in Offline-Tätigkeiten, Offline- in Online-Tätigkeiten über. Für Berry zieht diese Verbreitung und schwer zu entwirrende Verschränkung die Notwendigkeit einer entsprechenden Historisierung nach sich.[30]

Dabei gilt zu beachten, dass das Postdigitale einerseits als „an aesthetic and a logic that informs the re-presentation of space and time within an epoch that is *after-digital*," zu verstehen ist, andererseits weiterhin primär „computational and organized through a constellation of techniques and technologies" bleibt.[31] Diese computerisierte und algorithmisierte Organisation wurde allerdings mit einer Zunahme der Plattformisierung des Sozialen durch avanciertes und invasives UX-Design in die Tiefe der Programmierung zurückgedrängt. Im Postdigitalen findet der Kontakt mit unseren Kommunikations- und Informationstechnologien vorrangig über Interfaces bzw. Schnittstellen statt. Das sogenannte Graphical-User-Design regt User:innen systematisch durch Affordanzen und Beschränkungen zu entsprechenden Interaktionen an. Menschliche Nutzer:innen agieren in medialen Umgebungen als Subjekte und reagieren gleichzeitig als Objekte vorgegebener Systeminteraktionen, in denen sie gelenkt und in deren Praktiken eingepasst werden. Das Interface-Design funktioniert vorrangig auch als ein „affektives Arrangement",[32] das darauf ausgerichtet ist, User:innen über sympathetische Resonanz, die sich ohne aktives Zutun subkutan ein-

[26] Vgl. Grewal 2008, 150–154.
[27] Vgl. Cascone 2000, 13.
[28] Vgl. Berry und Dieter 2015.
[29] Berry 2015, 50.
[30] Vgl. ebd.
[31] Ebd., 45.
[32] Vgl. dazu Anderson 2009, 80; Slaby et al. 2019.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

stellt, anzuschließen. Denn die primäre Bedingung für die Integration des Digitalen in das Soziale ist dabei „*simplicity*": Die Technologien müssen leicht in der Anwendung sein und hinter den Funktionen verschwinden. Sie sind nicht darauf angelegt, als klar konturiertes Objekt im Unterschied zu einem Subjekt erkannt zu werden, sie sollen unscheinbar im Hintergrund verbleiben. Damit verstricken digitale Plattformen notwendig das Soziale in ihre Funktionsweise, sie tragen wesentlich auch zu einer „Infantilisierung" der User:innen bei.[33] David Berry identifiziert mit der Verbreitung von Interface-Design entsprechend nicht nur eine veränderte Nutzung, eine modifizierte Habitualisierung von Nutzer:innen, sondern auch eine Denkweise: „flat design as a mode of thought."[34] Das Digitale bleibt damit weitgehend opak und abstrakt, während das Postdigitale derart mit den alltäglichen Praktiken verwoben ist, dass es fluide, offen und seltsam unkonkret gerät. Damit stellt sich auch eine trügerische Illusion der Kontrolle ein, die sich allerdings nur auf einen minimalen Bereich des Gesamtgefüges bezieht: „the digital in our postdigital world resembles the structure of an iceberg, with only a small part ever visible to everyday life".[35] Die postdigitale Konstellation wirft damit eine Frage auf, die ähnlich auch Walter Benjamin beschäftigt hat: Im Mittelpunkt steht das Problem der Beziehung von Konkretem und Abstrakten, von Totalität und Fragment, die Historisierungen ganz allgemein seit der Moderne betreffen. Wie lassen sich opake Strukturen und Materialisierungen beschreiben, ohne das eine auf das andere zu reduzieren bzw. ohne reale Verhältnisse durch theoretische Perspektiven zu überformen oder für willkürliche Bedeutungsaneignungen zu öffnen? Unterschiedliche Ansätze haben darauf hingewiesen, das Digitale nicht als immaterielle Abstraktion zu konzipieren, um genau eine solche trügerische Trennung nicht zu befördern. In seiner Schrift *The Stack* beschreibt Benjamin Bratton das Interface als eine von sechs Schichten (*user*, *interface*, *address*, *city*, *cloud*, *earth*) des Stacks. Ohne klar und deutlich auszubuchstabieren, worum es sich beim Stack handelt, macht Bratton das Verständnis desselben als eine den Planeten umfassende Megastruktur von der Beschreibung der Funktionsweise der einzelnen Schichten und ihrer jeweiligen Vernetzung abhängig. Geht man zunächst von der Vorstellung aus, dass am obersten Ende, das heißt am User:in-Ende, die Befehlseingabe steht, dann beinhaltet das unter informationstechnischen Gesichtspunkten erst einmal nicht mehr als den Umstand, dass ein Befehl eingegeben wird und sich damit ein Pfad von einem „Sender" zu einem „Empfänger" vertikal durch die Schichten des Stacks bildet. Stellt man sich die Übertragungsinfrastruktur als eine vor, die eine kaum zu unterschätzende Materialität involviert, so erschließt sich die Aktualität von Brattons Modell.[36] Denn all diese Schichten sind, obgleich sie immateriell erscheinen, auf materielle Ressourcen angewiesen und wirken auf diese zurück. Das informationstechnologische Setting konstituiert so einerseits die materiellen Grundlagen der Kommunikation, gleichzeitig wirkt es auf die Materialität der Kommunikation zurück, indem der Input der User:innen immer darauf angelegt ist, einen materiellen Output zu erzeugen.[37] Das Digitale, konzipiert als Stack, setzt das Materielle nicht nur voraus, sondern zeitigt materielle Effekte, die dafür sorgen, dass soziale Praktiken, Handlungen, Institutionen sowie Akteure unter seine Betriebsweise subsumiert werden. In diesem Kontext verweist David Berry auf

[33] Vgl. Bunz 2015, 191.
[34] Berry 2015, 44.
[35] Ebd., 47.
[36] Vgl. für einen Gesamtüberblick Bratton 2015, 3–17.
[37] Vgl. Lovink and Schultz 1997.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Scott Lash, wenn er schreibt: „[T]he surface actually detracts from understanding what Lash called ‚algorithmic power'".[38] Innerhalb der Megastruktur des Stack, die durch die Bedingungen so gestaltet ist, dass die verschiedensten Nutzer:innen immer wieder auf die oberste Schicht der User:in verwiesen werden und der Kontakt mit dem Rest des Stack über den Interface Layer erfolgt, nimmt die Störung in ihren unterschiedlichen Facetten vom Totalausfall bis hin zur punktuellen Unterbrechung eine besondere Rolle ein. Sie verweist auf die Fragilität und Dysfunktionalität einer umfassenden Maschine. Dem Glitch kommt hierbei eine besondere Rolle zu, insofern er die Dysfunktionalität konkret macht, ohne sie radikal erfahrbar zu machen. Glitches „disrupt the illusion of ‚transparent' mediation by revealing the artifice of the digital software and platform."[39] Er macht damit das Latente, den Code, den Algorithmus manifest, indem er die funktionale Operationalisierung der Latenz unterbricht, er verfügt damit gewissermaßen „natürlich" über eine Referenz zum ihn hervorbringenden System, über eine gewisse Indexikalität, denn wie der Rauch das Feuer anzeigt, zeigt der Glitch den Fehler an, ohne der Fehler zu sein.

> A glitch is a singular dysfunctional event that allows insight beyond the customary, omnipresent, and alien computer aesthetics. A glitch is a mess that is a moment, a possibility to glance at software's inner structure, whether it is a mechanism of data compression or HTML code. Although a glitch does not reveal the true functionality of the computer, it shows the ghostly conventionality of the forms by which digital spaces are organized.[40]

Er ist der Effekt einer dysfunktionalen Maschine. Der Glitch ist (De-)Figuration. Er figuriert nur, insofern er defiguriert. Die Defiguration ist zwingend. Selbst wiederum kann er zur Figur werden, zu einer Figur, die die Unterscheidung von Stabilität und Instabilität der Wirklichkeit, von Entscheidungsroutinen und ihrer Deroutinisierung problematisiert. Von Glitch-Künstler:innen wird entsprechend oft die Unterscheidung zwischen wilden und domestizierten bzw. künstlichen Glitches bemüht.[41] Diese Unterscheidung artikuliert die Eleganz eines technischen Problems. Im Interface erscheint der Glitch als Rauschen, damit führt er gescheiterte Informationsübermittlung vor; er legt uns damit auch innerhalb der Informationsvermittlung still, macht uns unfreiwillig zu Beobachter:innen. Damit gehört er einer besonderen Ästhetik an, „that exposes mediation".[42]

Der Umstand, dass Glitch-Ästhetik entsteht, macht mehr als deutlich, dass es sich beim Glitch dann nicht um eine Metapher handelt,[43] sondern sich der Glitch vielmehr synekdochisch verselbstständigt hat, und zwar nicht so sehr als Sozialfigur, sondern vielmehr als die komprimierte Figuration einer Gefühlsstruktur: Er artikuliert eine spezifische Erfahrung, ein Setting von Praktiken und Stimmungen, die mit der Gleichzeitigkeit von Kontrolle und Kontrollverlust, mit produktiver Unterbrechung und explorativer Ambiguität bzw. Unbestimmtheit genauso wie mit beunruhigender Uneindeutigkeit und Verunsicherung konnotiert sind. Durch seinen Rätselcharakter

[38] Berry 2015, 54, mit Verweis auf Lash 2008; in Bezug auf die Funktion von Plattformmacht vgl. Seemann 2021, 93–95.

[39] Apperly 2015, 237, mit Verweis auf Bolter and Grusin 1999, 14 und Menkman 2011, 30–31.

[40] Goriunova and Shulgin 2008, 114.

[41] Vgl. Kane 2019, 15; Menkman 2011, 55.

[42] Apperly 2015, 238.

[43] Vgl. McCormack 2011, 15; Apperly 2015, 237.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

steht der Glitch der Definition nach dem Kunstwerk nahe.[44] Gleichzeitig verfehlt er aber das Potenzial zu einer absoluten ästhetischen Kategorie,[45] ist seine spezifische Medialität doch unmittelbar mit einer sozialen Funktion verknüpft. Der Glitch-Feminismus etwa findet im Glitch die prädestinierte Medienästhetik, um die Vorherrschaft binär codierter Geschlechternormen und -identitäten auszuhandeln.[46]

Aus dem Glitch geht dann aber keine Anleitung für ein vorbildliches Verhalten hervor, er lädt nur bedingt zur *imitatio* ein.[47] Nicht zuletzt seine Operationalisierung in der Literatur der dritten Dekade des 21. Jahrhunderts macht aber deutlich, dass er erlaubt, die Gefühlsstruktur der postdigitalen Kultur komplex zu artikulieren und eine Verstrickung digitaler Technologien in die kulturellen Skripte, Praktiken und Institutionen zu verhandeln. Mit dem Begriff der Gefühlsstruktur rekurriere ich auf Raymond Williams Begriff *structure of feeling*.[48] Unter dieser ist ein gemeinsames Set von Denkarten, erfahrungsweltlichen Wissensformen und Empfindungsweisen zu verstehen, die „ein regelmäßiges Muster zeigen und die ganze Lebensweise, die gelebte Kultur einer Epoche [...] beinhalten, formen beziehungsweise von ihnen geformt werden".[49] Als literarische Operationalisierung ermöglicht der Glitch, einer Gefühlsstruktur Ausdruck zu verleihen. Er ist prädestiniert dazu, das technische Imaginäre, wie es invasiv durch die Ideologie des Silicon Valley vertrieben wird,[50] auf seine neoliberalen Imprägnierungen zu befragen. Denn auch wenn, so wird deutlich werden, der Glitch eine Unterbrechung beinhaltet, so neigt die Kontrollgesellschaft dazu, auch diese für eine neoliberale Logik zu kolonialisieren bzw. auszubeuten.

Glitch und *paranoid normality*. Am Beispiel *Flexen in Miami*

Joshua, der eigenwillige Anti-Held aus Joshua Groß' Debütroman *Flexen in Miami*, lebt in einer postdigitalen Konstellation, das wird nicht nur durch den Umgang mit seinen Technologien deutlich, sondern auch durch eine seltsam normalisierte Paranoia,[51] die den Roman von Beginn an auszeichnet.

> Ich ahnte überall Glitches, das geht zurück auf meine Mutter. Ein Misstrauen gegenüber dem Wirklichen, eine parawissenschaftliche Wachzeit bezüglich der Instabilität. Ich wurde von Immersionen gemartert und meine eigene Existenz war eine entsetzliche Mühsal.[52]

Als klar umrissene Störungsfigur der digitalen Konstellation hat sich der Glitch hier zu einer omnipräsenten Gefühlsstruktur ausgeweitet. Er ist hier nicht mehr eine Störung in einem bestimmten funktionalen System, in ihm artikuliert sich vielmehr ein Gefühl einer gestörten Ordnung, die an keinen einzelnen Phänomenen mehr festgemacht werden kann. Er hat längst die Wahrnehmungsweise affiziert: „Morgens kaute ich müde auf Müsli rum, während ich meine Küche verdächtigte, nur eine Kopie zu

[44] Vgl. Adorno 1997 [1970], 184.
[45] Zum Verlust des autonomieästhetischen Anspruchs von ästhetischen Kategorien, vgl. Ngai 2010.
[46] Vgl. Russell 2020.
[47] Vgl. Moser und Schlechtriemen 2018, 168.
[48] Vgl. exemplarisch Williams 1961.
[49] Horak 2006, 214.
[50] Vgl. Daub 2020.
[51] Vgl. Apprich 2017.
[52] Groß 2020, 9.

sein."[53] Als immer mögliches Risiko verschiebt der Glitch den perzeptiven Code.[54] Trotz seiner konstitutiven Unberechenbarkeit muss mit ihm faktisch gerechnet werden. Die Verdachtshaltung kann jedoch nicht auf Dauer gestellt werden, so begleitet den Glitch eine Menge von unfreiwilligen Praktiken, die vom Roman durchaus als Antihandlungen – „flexen"[55] oder „schlurchen"[56] – konzipiert werden. Dem Protagonisten gelingt es zwischen schwüler Hitze (außerhalb des Appartements) und durch eine nicht steuerbare Klimaanlage unterkühltem Appartement nicht, eine stabile und angenehme Temperatur herzustellen. Der Einsamkeit der durch ein Stipendium der Rhoxus Foundation herbeigeführte Situation wird nicht mit Arbeit, sondern mit Prokrastination, Langeweile und Sinnverlust begegnet. So setzt auch das Interesse für das Spiel *Cloud Control*, das der Protagonist mehr aus Langweile denn aus echtem Interesse zu spielen beginnt, den Sinnverlust fort. Obwohl der Erzähler sich nichts vom Spielen erhofft, gibt er bereitwillig und ohne große Bedenken seine gesamten Daten und Benutzer-Konten für den vom Spiel angepriesenen Realitätseffekt des Paralleluniversums frei.

> Ich hatte mich eigentlich immer für PC-Games interessiert, war vom Spielen selbst aber meistens gelangweilt; und von der Zeit, die es brauchte, bis ich halbwegs kapiert hatte, was zu tun war. [...] Ich hatte keine Lust, stundenlang durch virtuelle Welten zu streifen. Schon die Autofahrten, um zu irgendwelchen Orten zu kommen, nervten mich; die Zwischensequenzen, die man nicht überspringen konnte; die monokausalen, mechanistischen Reaktionsmuster der Charaktere; und dann die Zeitsprünge, die nervenaufreibenden Déjà-vus, wenn man Missionen nicht schaffte und immer wieder von vorne starb. Mit *Cloud Control* ging es mir ähnlich, ich empfand das Spielen beinahe als psychische Belastung. Allerdings wollte ich wissen, ob sich tatsächlich ein Paralleluniversum entfalten würde, wie ceramicrest [ein anderer Spieler, mit dem der Protagonist E-Mails austauscht] angedeutet hatte.[57]

Das Spielen wird als psychische Belastung empfunden, nicht zuletzt, weil es die Anforderungen der Kontrollgesellschaft einfach nur verdoppelt. Die offene Welt gilt es zu erkunden und – ähnlich dem Spiel *Minecraft* – zu bearbeiten und zu „kuratieren".[58] Die Spieler werden in Spielen wie *Cloud Control* im Roman nicht durch Kämpfe und Rätsel herausgefordert, sondern durch „collaboration, participation and interaction".[59] Langweile wird damit in den Modus des Spielens übersetzt.[60] Eine Differenz zwischen Online- und Offline-Leben wird durch den Modus angeglichener Affektstrukturen nivelliert. Ganz wie in der erzählten Welt *Flexen in Miami*, wo sich kaum mit Sicherheit sagen lässt, ob die Rhoxus Foundation nicht Teil der Spielwelt ist oder umgekehrt *Cloud Control* von der Foundation initiiert wurde. Damit bleibt auch unklar, ob die Foundation nicht nur die Versorgungsdrohne, sondern auch die Überwachungsdrohne zu verantworten hat. Joshuas Widerstand gegen die opaken Ordnungsinstanzen einer unheimlich gewordenen Wirklichkeit verbleibt dabei auf der Ebene einer affektiven Mikroresistenzpraxis. Ob er, um der Überwachungsdrohne auszuweichen, nur die

[53] Ebd.
[54] Vgl. Sterne 2012.
[55] Groß 2020, 8.
[56] Ebd., 10.
[57] Groß 2020, 23.
[58] Vgl. generell Potter 2012; in Bezug auf Minecraft Apperly 2015, 239.
[59] Vgl. dazu Alexenberg 2011.
[60] Unter anderen Gesichtspunkten zu Langeweile und Computerspielen, vgl. Wark 2006, 70.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Rollläden schließt, ob er eine Universalfernbedienung ersteht, um endlich Kontrolle über die Klimaanlage zu erlangen oder einen Poolreinigungsroboter in sein Appartement entführt, um denselben schlussendlich ins Meer ‚freizulassen' – stets scheint es so, als versuche er, der existenziellen Verunsicherung durch gleichermaßen stilvoll wie absurd anmutende Ersatzhandlungen zu begegnen.

Der postdigitale Glitch im Roman figuriert anders als die Figur des Doppelgängers in der Romantik keine Heimsuchung der idealistischen Subjektivität,[61] sondern eine Heimsuchung des neoliberalen Kontrollsubjekts:

> Das war hilfreich für mich, denn ich ahnte immerzu am ganzen Körper, dass es Claire nicht gut ging, und diese Ahnung laugte mich aus, weil ich mich hilflos fühlte und überflüssig dazu meine Unsicherheit darüber, ob ich nicht einfach verrückt war und alles, was ich zu fühlen meinte, nur vorgebliche Versuche waren, mich in ein sinngebendes Verhältnis zur Welt zu setzen.[62]

Der Glitch verweist damit auf die neue Normalität von Dividuen der algorithmischen Subjektivität: Exzeptionelle Individualität ist längst obsolet geworden. Die neue Subjektivitätsform zeichnet sich durch eine radikale Dividualität aus und konfrontiert das Subjekt ubiquitär mit seiner Unoriginalität, seiner Unkreativität, seiner Austauschbarkeit, seiner Aufteilbarkeit etc.[63] Der literarische Glitch nach der Digitalisierung wäre also da zu suchen, wo der Fehler, die Störung, der Defekt nicht mehr als Erzähltechnik oder Motiv erscheint, sondern wo die geltende Subjektivität bereits vom Glitch infiziert ist und sich die neue algorithmische Subjektivitätsform abzuzeichnen beginnt.[64] *Flexen in Miami* entfaltet die spezielle Störungsfigur des Glitches als eine Gefühlsstruktur, die dazu beiträgt, die algorithmischen Subjektivität zwischen Kontrollillusion und Kontrollverlust in einer instabilen Wirklichkeit gesellschaftlich erfahrbar zu machen.

> Der Arzt fragte uns, was sie genommen hatte. Wir zuckten mit den Schultern. „Jedenfalls zu viel", sagte Charlotte und lachte erschöpft, dann fügte sie mit leiser Stimme hinzu: „Zu viel Dissonanz."[65]

„Zu viel Dissonanz", das ist die Diagnose für ein algorithmisches Subjekt, das weder über alte Kulturtechniken verfügt, die Dissonanzgeneratoren der postdigitalen Konstellation abzuwehren noch über neue Copingstrategien, sich zu entziehen. Es liegt, so ließe sich vielleicht mit der dystopischen Seite des Romans zusammenfassen, auch gar nicht in der Verfügungsgewalt des Subjekts, das würde allenfalls die neoliberale Logik des *do-it-yourself* wiederholen. Vielleicht besteht daher das utopische Potenzial von *Flexen in Miami* gerade in jenen Szenen von *Cloud Control*, in denen der Glitch zum Massensymptom wird, der alles lahmlegt und die User:innen hinter den Avataren zu einem Massenexodus zwingt.

[61] Zur Heimsuchung am Beispiel von Juan Guses *Miami Punk*, vgl. Ohnesorge 2022.
[62] Groß 2020, 153.
[63] Vgl. Deleuze 2017 [1990].
[64] Vgl. Pasquale 2015; Prokić 2023b.
[65] Groß 2020, 36.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Literatur

Adorno, Theodor W.: Gesammelte Schriften. Bd. 7: Ästhetische Theorie. Hg. v. Rolf Tiedemann. Frankfurt a.M. 1997.
Alexenberg, Mel: The Future of Art in a Postdigital Age. From Hellenistic to Hebraic Consciousness. Bristol/Chicago 2011.
Anderson, Ben: Affective atmospheres. In: Emotion, Space and Society 2.2 (2009), 77–81.
Apperley, Thomas: Glitch Sorting. Minecraft, Curation and the Postdigital. In: David M. Berry und Michael Dieter (Hg.): Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design. London/New York 2014, 232–244.
Apprich, Clemens: Paranoia. In: Timon Beyes, Jörg Metelmann, Claus Pias (Hg.): Nach der Revolution. Ein Brevier digitaler Kulturen. Duisburg 2017, 77–88.
Benjamin, Walter: Gesammelte Schriften. Sieben Bände. Hg. v. Rolf Tiedemann Hermann Schweppenhäuser. Frankfurt a. M. 1991.
Berry, David M. und Micheal Dieter (Hg.): Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design. London/New York 2015.
—: The Postdigital Constellation. In: ders. und Michael Dieter (Hg): Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design, London/New York 2015, 44–57.
Berry, David M., Michel van Dartel, Michael Dieter, Michelle Kasprzak, Nat Muller, Rachel O'Reilly und José Luis de Vicente: New Aesthetic, New Anxieties. Amsterdam 2012.
Betancourt, Michael. Glitch Art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics. London 2016.
Bolter, Jay David und Richard Grusin: Remediation. Understanding New Media. Cambridge 1999.
Bratton, Benjamin H.: The Stack. On Software and Sovereignty. Cambridge 2015.
Bunz, Mercedes: School Will Never End. On Infantilization in Digital Environments – Amplifying Empowerment or Propagating Stupidity? In: Berry, David M. und Micheal Dieter (Hg.): Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design, London/New York 2015, 191–202.
Cascone, Kim: The Aesthetics of Failure. „Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. In: Computer Music Journal 24.4 (2000), 12–18.
Cramer, Florian: What Is „Post-digital"? In: David M. Berry und Micheal Dieter (Hg.): Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design, London/New York 2015, 12–27.
Daub, Adrian: Was das Valley denken nennt. Über die Ideologie der Techbranche. Berlin 2020.
Deleuze, Gilles: Postskriptum zu den Kontrollgesellschaften [1990]. In: ders.: Unterhandlungen 1972–1990. Frankfurt a. M 1993, 254–262.
Elias, Norbert: Über den Prozeß der Zivilisation. Soziogenetische und psychogenetische Untersuchungen, Bd. 1. Frankfurt a.M. 1997.
Goriunova, Olga und Alexei Shulgin: Glitch. In: Matthew Fuller (Hg.): Software Studies. A Lexicon. Cambridge 2008, 110–118.
Grewal, David Singh: Network Power. The Social Dynamics of Globalization. New Haven 2008.
Groß, Joshua: Flexen in Miami. Berlin 2020.
Hersch, Matthew H: Inventing the American Astronaut. New York 2012.
Horak, Roman: Raymond Williams (1921–1988). Von der literarischen Kulturkritik zum kulturellen Materialismus. In: Martin Ludwig Hoffmann, Tobias F. Korta und Sibylle Nickisch (Hg.): Culture Club II. Klassiker der Kulturtheorie. Frankfurt a.M. 2006, 204–225.
Kane, Carolyn: High-Tech Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure. Oakland 2019.
Konersmann, Ralf: Erstarrte Unruhe. Walter Benjamins Begriff der Geschichte. Frankfurt a.M. 1991.
Lash, Scott: Power after Hegemony. Cultural Studies in Mutation? In: Theory, Culture and Society 24.3 (2007), 55–78.
Lovink, Geert und Pit Schultz: There Is No Information, Only Transformation. An Interview with Bruno Latour. Zuletzt 27.01.2023: https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9709/msg00006.html. 1997.
McCormack, Tom: Code Eroded. At GLI.TC/H 2010, RHIZOME, Oct 2010. In: Nick Briz, Evan

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Meaney, Rosa Menkman, William Robertson, Jon Satrom und Jessica Westbrook (Hg.): Gli.tc/h Reader[ror] 20111. Amsterdam/Chicago 2011, 15–19.
McLuhan, Marshall: Das Medium ist die Botschaft. Dresden 2001.
—: Die mechanische Braut. Volkskultur des industriellen Menschen. Amsterdam 1996.
—: Understanding Media. The Extensions of Man. New York 1964.
Moebius, Stephan und Markus Schroer: Einleitung. In: dies. (Hg.): Diven, Hacker, Spekulanten. Sozialfiguren der Gegenwart. Berlin 2010, 7–11.
Menkman, Rosa: The Glitch Moment(um). Amsterdam 2011.
Moradi, Iman, Ant Scott, Joe Gilmore, und Christopher Murphy: *Glitch. Designing Imperfection*. London 2009.
Moradi, Iman: Glitch Aesthetics. A dissertation submitted in partial fulfilment of the requirements for BA (Hons) degree in (Multimedia Design). PDF 2004.
Moser, Sebastian J. und Tobias Schlechtriemen: Sozialfiguren – zwischen gesellschaftlicher Erfahrung und soziologischer Diagnose. In: Zeitschrift für Soziologie 47.3 (2008), 164–180.
Ngai, Sianne: Our Aesthetic Categories. In: *PMLA* 125 4 (2010), 948–958.
Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig". Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses *Miami Punk*. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin 2022, 147–171.
Potter, John: Digital Media and Learner Identity. The New Curatorship. New York 2012.
Prokić, Tanja: Die literarische Moderne und das Neue Sehen. Eine Medien-Wissen-Konstellation. Paderborn 2023a.
—: „The minimally satisfying solution at the lowest cost" – Hypervigilanz in der digitalen Gegenwart. In: Magdalena Butz, Felix Grollmann und Florian Mehltretter (Hg.): Sprachen der Wachsamkeit. Berlin/Boston 2023b, 237–257.
Russell, Legacy: Glitch Feminism. A Manifesto. London/New York 2020.
Schlechtriemen, Tobias: Sozialfiguren in soziologischen Gegenwartsdiagnosen. In: Thomas Alkemeyer, Nikolaus Buschmann und Thomas Etzemüller (Hg.): Gegenwartsdiagnosen. Kulturelle Formen gesellschaftlicher Selbstproblematisierung in der Moderne. Bielefeld 2019, 147–166.
Seemann, Michael: Die Macht der Plattformen. Politik in Zeiten der Internetgiganten. Berlin 2021.
Shannon Claude E. und Warren Weaver: The Mathematical Theory of Communication [1949]. Indiana 1963.
Slaby, Jan, Rainer Mühlhoff und Philipp Wüschner: Affective Arrangements. In: Emotion Review 11.1 (2019), 3–12.
Sterne, Jonathan: MP3. The Meaning of a Format. Durham 2012.
Terranova, Tiziana: Network Culture. Politics for the Information Age. London/Ann Arbor 2004.
Wark, McKenzie: Gamer Theory. Cambridge 2006.
Williams, Raymond: The Long Revolution. London 1961.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Vice Ciiiiity

Perspektiven auf den Glitch in *Miami Punk* (Guse) und *Flexen in Miami* (Groß)

Ronald Röttel

Clemens J. Setz bezeichnet Glitches in einem Text von 2016 zur *Poesie der Glitches* als „elektrisierende[] Beispiele surrealer Poesie in unserer Zeit".[1] Setz' Interesse gilt hierin insbesondere den ‚wilden' Glitches,[2] das heißt solchen, die sich nicht auf eine bewusste Autor:innen-Intention zurückführen und die sich so als emergente Zerrbilder einer (virtuellen) Realität in der Tradition der surrealistischen Poetik verorten lassen. Das Vorkommen von Glitches begrenzt sich jedoch nicht allein auf diese Form unbewusster Fehler im Code von Computer-Spielen, deren Ursprünge sich zumeist nicht genau identifizieren lassen, sie finden sich auch in ‚domestizierter' Form als Gadgets, Spielfiguren und eingebaute Portale in Computerspielen, als Filteroptionen in *Social Media* wie TikTok und nicht zuletzt als Stilmittel in der Popmusik, wie etwa in dem Anfang 2020 aus dem medialen Dunstkreis TikToks hervorgegangenen Pop-Genre Glitchcore. Dieses modische Genre, das sich in besonderer Weise aus der digitalen Netz-Kultur herschreibt, verschränkt dabei die visuelle und auditive Dimension. So bildet eine der ersten und bekanntesten Glitchcore-Veröffentlichungen, die Single *Never met!* der Interpreten Cmten und Glitch Gum, eine ästhetische Oberfläche aus, die sich sowohl aus visuellen als auch aus auditiven Glitches zusammensetzt. Das Video zur Single besteht aus zum Teil von Screenshots überlagerten und von verzerrten Pixeln durchzogenen, optisch flatternden Videoclips, und auch die Tonspur enthält bewusst hervorgerufene Interferenzen. Es finden sich beispielsweise repetitive Sequenzen, die einzelne Vokale der durch digitale Effekte verzerrten Gesangstimme iterieren, wie etwa das sich mehrfach in Form eines maschinellen Stotterns wiederholende Personalpronomen der ersten Person Singular in der Phrase „iiiiiiiiiiiii wish we never met",[3] mit der der Refrain einsetzt. Dieses Stilelement findet gleich mehrfachen Einsatz in den generischen Stücken des Genres.

Der Glitch bezeichnet unter Programmierer:innen, Gamer:innen und Designer:innen eine kurzzeitige oder oberflächliche, d. h. bloß die visuellen oder auditiven Interfaces betreffende, Störung, die das System in seiner Funktionsweise nicht beeinträchtigt.[4] Erste Verwendungen des Wortes ‚Glitch' für Formen der technischen

[1] Setz 2016, 33.

[2] Verschiedene Künstler:innen der *Glitch Art* unterscheiden zwischen ‚wilden' und ‚domestizierten' Glitches, d. h. solchen, die durch unbeabsichtigte Fehler im Code zustande kommen, und solchen, die etwa von Glitch-Künstlern bewusst herbeigeführt werden. Vgl. hierzu Kane 2019, 15.

[3] Cmten und Glitch Gum 2020. Vgl. zu diesem Genre einen *Pitchfork*-Artikel von Cat Zhang, die Glitchcore als eine von *Social Media* beeinflusste Iteration einer Ästhetik der Fehlfunktion begreift, Zhang 2020. Vgl. zur Geschichte des Glitches in computerbasierter Musik Cascone 2000, 14–16.

[4] Vgl. zur Definition und zur Ästhetik des Glitches Goriniunova und Shulgin 2008. Vgl. weiterhin zur Definition des Glitches in der Informatik und in der *glitch art* Kane 2019, 15.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Störung lassen sich in der amerikanischen Medien-Landschaft der 1950er-Jahre nachweisen.[5] Im Kontext des in den Fünfzigern zum Leitmedium avancierten Fernsehens finden sich gleich zwei alternative, aber verwandte Bedeutungen des Ausdrucks. Eine Anzeige des amerikanischen Telefon- und Fernsehnetzanbieters Bell Telephone Company in der Zeitschrift *The Billboard* von 1955, in der die Firma ihre besondere Kompetenz beim Erkennen und Beheben von Fehlern des – dies lässt sich der Anzeige ebenfalls entnehmen – noch störanfälligen TV-Netzes der 1950er-Jahre betont, verrät etwa, dass die Bell System-Techniker:innen Ausdrücke wie ‚pigeons' und ‚glitches' für unterschiedliche Störungen im Fernsehbild verwendeten:

> „Pigeons" are not birds to a Bell System technician. They are impulse noises causing spots which seem to fly across the TV picture. And when he talks of „glitch" with a fellow technician, he means a low frequency interference which appears as a narrow horizontal bar moving vertically through the picture.[6]

Der Ausdruck Glitch adressiert demnach zunächst einen schmalen, horizontalen Balken, der sich vertikal über das sich aus einzelnen Bildpunkten zusammensetzende Röhren-Bild bewegt. Eine weitere Verwendung von Glitch findet sich in einem Artikel über das Schneiden von Fernsehwerbespots in einer Ausgabe der Zeitschrift *Sponsor* von 1959, in der der Glitch als ein marginaler Fehler beschrieben wird, der entstehen kann, „wherever splicing occurs", d. h., wenn Schnitte an den Magnetbändern vorgenommen werden: „Glitch is a slang for the ‚momentary jiggle' that occurs at the editing point if the sync pulses don't match exactly the splice."[7] Der Ausdruck Glitch bezeichnet in den 1950er-Jahren demnach ganz ähnliche Stör-Phänomene wie seine gegenwärtige Verwendung – nur das Vorzeichen hat sich geändert: Sowohl das kurzzeitige, durch den ungenauen Schnitt verursachte Flattern der Bildröhre als auch die in der Anzeige der Bell Telephone Company beschriebenen vertikal durch das Bild laufenden Balken finden sich auch in der Retroästhetik kontemporärer *Glitch Art*-Ansätze, die solche Glitches im Videotape jedoch nicht beheben oder vermeiden wollen, sondern VHS-Bänder bewusst manipulieren, um eine bestimmte Oberflächenästhetik zu kreieren.

Populär wird der Begriff vermutlich Anfang der 1960er-Jahre durch seine Verwendung in der amerikanischen Raumfahrt. So berichtet etwa der Astronaut John Glenn in einem Bericht mit dem Titel *Glitches in Time Save Trouble*, der 1962 in dem Sammelband zum Mercury Raumfahrtprojekt *Into Orbit* erschienen ist, dass die Astronaut:innen des Projektes den Begriff für minimale Spannungsschwankungen verwendeten, die aufträten, wenn Stromkreise plötzlich einer neuen Belastung ausge-

[5] In den 1940er-Jahren wurde der Begriff bereits im Kontext von Radiosendern verwendet und bezeichnete Versprecher der Moderatoren von live ausgestrahlten Radioshows. Vgl. die kurze, aber äußerst materialreiche Begriffsgeschichte des Glitches von Ben Zimmer, der dieses und das folgende Beispiel entnommen sind, Zimmer 2013.

[6] Bell Telephone Company 1955. Vgl. hierzu Zimmer 2013.

[7] Sponsor 1959, 43. Die anonyme Autor:in des Artikels vermutet zudem, dass die Etymologie des englischen *Slang*-Ausdrucks auf das deutsche Wort Glitschen bzw. das Jiddische Glitshen zurückgeht: „‚Glitch' probably comes from a German or Yiddish word meaning a slide, a glide, or a slip." ebd., 43. Diese Vermutung schreibt sich bis in die Monografien von Kane und Russel zum Glitch fort. Vgl. Kane 2019, 15; Russel 2020, 28. Dem Oxford English Dictionary zufolge ist die Etymologie des Wortes jedoch unbekannt. Vgl. Oxford English Dictionary 1972. Vgl. hierzu auch die kurze Begriffsgeschichte des Glitches von Siner 2013. Vgl. weiterhin Ohnesorge, der die Verwendung des Begriffs in einem Artikel des *Time Magazines* vom 23.7.1965 nachweist, in dem der Glitch als „a spacemen's word for irritating disturbence" definiert wird. Time Magazine 1965; Ohnesorge 2022, 152.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

setzt seien, und die im Normalfall von Sicherungen ausgeschlichen würden: „A glitch, however, is such a minute change in voltage that no fuse could protect against it."[8] Dabei scheint paradoxerweise die Minimalität des Glitches Probleme zu bereiten, insofern aus seiner – bezogen auf das Gesamtsystem – geringen Größe auch seine besondere Charakteristik emergiert, nämlich eine oftmals nur schwer identifizierbare, marginale Störung zu sein. Es handelt sich demnach um ein Phänomen, das nicht beliebig skalierbar ist, da seine geringe Größe wesentlich zu sein scheint – auch diese Denotation des Begriffs hat sich bis in seine heutige Verwendungsweise tradiert.

Im Folgenden möchte ich auf zwei Romane eingehen, die Ort und Motiv teilen. Beide spielen in Miami und beide thematisieren den Glitch, den sie auf verschiedene Art und Weise in ihre Form übersetzen.[9] Erstens wird es um Joshua Groß' Roman *Flexen in Miami* von 2020 gehen, der in einer Rezension in der deutschen Wochenzeitung *Die Zeit* als „Glitch-Literatur"[10] bezeichnet wurde, und zweitens wird Juan S. Guses 2019 erschienener Roman *Miami Punk* von Interesse sein, dessen „Erzählsituation" der Autor Guse als „ein[en] einzige[n] Glitch"[11] bezeichnet. Beide Texte nutzen den Glitch, der wie jede Störung die Materialität des Interfaces/Mediums sichtbar werden lässt,[12] nicht nur als ästhetische Form, sondern zugleich auch als Instrument, um die zunehmend ‚glatter' werdende digitale und virtuelle Oberfläche der Gegenwart auszuloten.[13] Dabei möchte ich erstens zeigen, wie verschiedene Figuren der Störung im digitalen und virtuellen Raum, wie etwa Malware, Spams, Bugs und Glitches, in den beiden Romanen als Erzählformen Einsatz finden. Zweitens werde ich nachzeichnen, wie die gegenwärtige literarische und kulturtheoretische Diskussion des Glitches als vermittelnde Figur zwischen Virtualität und (erzählter) Wirklichkeit an Jean Baudrillards Theorie der Simulation anschließt. Drittens gilt es, der Frage nachzugehen, inwieweit der Glitch ein neues Verständnis von Autor:innenschaft evoziert. Viertens wird der Glitch auf sein kritisches Potenzial hin untersucht, genauer: Es wird die Frage aufgeworfen, wie sich die technische Metapher des Glitches, den Joshua Groß als Beispiel für eine Anthropozän/Kapitalozän-Ästhetik anführt, zu den biologischen Metaphern der Anthropozän-Theorie verhält. Fünftens nimmt der vorliegende Text die Layout- und Format-Oberflächen von Guses *Miami Punk* in den Blick, die die fiktive Welt der Erzählung mit ihrem fiktionalen Rahmen kurzschließen, der sich zudem über das gedruckte Buch hinaus in das Internet erstreckt. Dabei wird es weniger um eine detaillierte Lektüre der beiden Romane gehen, als vielmehr darum, aus-

[8] Glenn 1962, 86.

[9] Dass die in einem Zeitraum von zwei Jahren erschienenen Romane beide in Miami spielen, ist dabei allein schon bemerkenswert. Vgl. zur Verwendung des Miami-Settings in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur den Bericht von Annica Bromman zu einem Workshop des Greifswalder DFG-Projektes *Schreibweisen der Gegenwart* zu besagtem Thema, Brommann 2020. Vgl. hierzu auch Kreuzmair, der die beiden Miami-Romane als Beispiele für eine postdigitale Literatur anführt, Kreuzmair 2021, 41–43.

[10] Weisbrod 2020.

[11] Vgl. die *Podcast*-Folge mit Guse des *Schreibweisen*-Podcasts des Greifswalder DFG-Projektes *Schreibweisen der Gegenwart*. Kreuzmair et al. 2022. Vgl. zur hauntologischen Funktion des Glitches in *Miami Punk* Ohnesorge 2022.

[12] Vgl. hierzu und allgemein zu einer Mediengeschichte und -ästhetik der Störung Schüttpelz und Kümmel 2003. Der Glitch unterscheidet sich jedoch von den meisten historischen Vorläufern medialer Störung, insofern er die Kommunikation von weiterer Information nicht stört. Es handelt sich weniger um ein parasitäres als um ein symbiotisches Verhältnis. Vgl. zur Figur des Parasiten als Form der technischen Störung Serres 1980.

[13] So sieht etwas Byung-Chul Han in der immer weiter gesellschaftlich um sich greifenden „Ästhetik des Glatten", der „glatten Oberfläche" eine allgemeine Tendenz zur Glättung aller Widerstände und Negativität und zur Akzeleration von Information, Kommunikation und Kapital. Han 2015, 9–20.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

gehend von einigen in diesen Texten gelegten Spuren diachrone Entwicklungslinien nachzuzeichnen, synchrone Kontexte aufzuzeigen und systematische Konsequenzen einer literarischen Adaption des Glitches für verschiedene Basiskonzepte der Literatur in den Blick zu nehmen.

Narrative der Störung: Glitches, Spams, Bugs

Sowohl Guses *Miami Punk* als auch Groß' *Flexen in Miami* thematisieren immersive Computerspiele, in denen digitale Formen der Störung eine nicht unerhebliche Rolle spielen. Guses *Miami Punk* zitiert das Genre des Künstlerromans, jedoch strebt die Protagonistin des Romans keine Karriere als bildende Künstler:in oder Autor:in an, sondern entwirft zusammen mit einer Gruppe von Programmierer:innen und Designer:innen experimentelle Videospiel-Kunst. Bei einem Projekt der Gruppe, einem nach Pierre Bourdieus *Das Elend der Welt* benannten Videospiel, handelt es sich um eine „narrative KI",[14] die sich mittels einer „Malware-Funktion"[15] „aus den Biografien der Spielenden selbst"[16] speist, um „eine neue Qualität der Immersion zu schaffen, indem es auf autopoetische, computergenerierte Formen der Erzählung setzt."[17] Das Spiel ist dabei so konzipiert, dass es parasitär an andere Spiele andockt, um „bizarre[] Glitches"[18] zwischen der Spieler-Realität und der Simulationsebene des befallenen Spiels zu kreieren.[19] Das in *Miami Punk* erzählte Spiel erprobt dabei nicht nur den Glitch als Form der Erzählung, sondern provoziert zugleich auch eine konzeptuelle Erweiterung von Urheber:innenrecht und Autor:innenschaft. Denn an der Produktion der Narration sind nicht nur die Programmier:innen, die bloß den konzeptuellen Rahmen angelegt haben, beteiligt, sondern auch die ‚narrative KI', die eigenmächtig Daten aus den Biografien der Spielenden in die Handlung einspeist, und nicht zuletzt die Rezipient:innen des Spiels selbst, aus deren Daten sich die Handlung letztlich zusammensetzt. Der Glitch bestimmt also nicht nur den Verlauf des Spiels, sondern gleichzeitig auch den Prozess seiner Produktion, und ermöglicht so eine besondere Form der kollaborativen Autor:innenschaft.

Bemerkenswerterweise geht es bei Groß' *Flexen in Miami* um ein ähnliches Videospiel namens *Cloud Control*, das, wie das in *Miami Punk* beschriebene Spiel, die Realität und die virtuelle Realität der Spielenden zusammenbringt: „cc greift auf die sozialen netzwerke und die mailaccounts der spieler zu und generiert daraus die welt. es gibt also spams die aussehen wie unsere freunde in real life oder bekanntschaften von tinder oder facebook oder instagram oder etc."[20] Der Roman führt somit eine weitere Form der digitalen Störung, den Spam, ein, der sich von anderen Modi der Störung dadurch unterscheidet, dass der Kanal nicht durch eine Unterbrechung, sondern durch eine Datenflut gestört wird, die ihn überlastet. Im Unterschied zu den ‚bizarren Glitches' in *Miami Punk* entwickeln die ‚Spams' in Cloud Control jedoch ein Eigenleben, das den Avataren der Spielenden gefährlich werden kann: „Wir konnten sie gar nicht begreifen, sie waren eher wie Bugs oder grafische Fehler. Aber wir wuss-

[14] Guse 2019a, 210.
[15] Guse 2019a, 211.
[16] Guse 2019a, 209.
[17] Guse 2019a, 209.
[18] Guse 2019a, 531.
[19] Vgl. Kreuzmair 2021, 42.
[20] Groß 2020, 16.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

ten, dass es Entitäten waren."[21] Zudem kommunizieren diese individuierten Formen von ‚Spam' in *Cloud Control* untereinander in einer Sprache, die den Spielenden als Störung erscheint: „Komisches Geknister, viel Bass, Störgeräusche, Aggression."[22] Das Zitat aus Groß' *Flexen in Miami* verweist zudem auf einen weiteren Modus der digitalen Störung, nämlich den Bug, der sich definitorisch vom Glitch dadurch abgrenzen lässt, dass der Bug zumeist einen Systemabsturz evoziert, während der Glitch nur eine vorübergehende Störung darstellt. Diese Charakteristik des Bugs ist dabei ebenso wie die des Glitches in den Fokus der deutschen Gegenwartsliteratur geraten. So handelt etwa Raphaela Edelbauers 2020 erschienener transhumanistischer Roman *Dave* von der Erschaffung einer künstlichen Superintelligenz, die alle Probleme der Menschheit zu lösen imstande sein soll und deren Funktionalität mittels regelmäßig stattfindender Testläufe, die „DAVE in eine virtuelle Umgebung"[23] schicken, überprüft wird. Die Romanhandlung setzt damit ein, dass einer dieser Testläufe sich aufgrund eines nicht identifizierbaren Bugs aufhängt und „Millionen von Suchläufen []triggert",[24] wobei „immer mehr SCRIPTs in den Buffer geladen [werden], hunderte, tausende",[25] die letztlich zum Absturz des Systems führen. Bemerkenswert ist dabei vor allem, dass der Roman einen solchen, an einem ominösen Bug scheiternden Testlauf von DAVE nicht nur erzählt, sondern auch als narrative Form produktiv werden lässt. Die Erzählform des Romans, dessen Ende mit dem Romananfang identisch ist, entpuppt sich nämlich selbst als ein solcher fehlgeschlagener Testlauf, der infolge des Systemabsturzes in einer Feedback-Schleife zirkuliert:

> Als die Uhr vornüberlief und der donnernde Alarm der Spätschicht den Raum erfüllte, schreckte ich auf und – tock, schlug der aus meiner Hand gefallene Stift auf den Boden. Was exakt vor diesem Augenblick geschehen war, erinnerte ich nicht. Mir war, als wäre ich aus langem, schwerem Schlaf erwacht, obwohl ich inmitten der Arbeit nur für einen kurzen Moment eingenickt war. Mein Blick fiel auf das Zitat über unserer Eingangstür, das Pawel gestern zur allgemeinen Steigerung der Moral mit Lackstiften dort hingeschrieben hatte, und ich meinte, es müsse mich an etwas erinnern, das ich mir vor dem Einschlafen sorgfältig zurechtgelegt hatte.
> *"We shall not cease from exploration. And the end of all our exploring will be to arrive where we started and know the place for the first time."*
> *T.S. Eliot*
> Doch es wollte mir nicht einfallen.[26]

Der Roman kommt so ohne eine außerhalb dieser Simulation befindliche Ebene der Diegese aus und die Erkenntnis, dass es sich bei der erzählten Welt des Romans um eine Simulation handelt, die in einer regressiven Zeit-Schleife zirkuliert, deutet sich intradiegetisch bloß in jenem Zitat von T. S. Elliot an. So entpuppt sich der ansonsten formal unauffällig erzählte Roman auf den zweiten Blick als transhumanistisches Erzählexperiment, an dem menschliche Figuren nur noch in Form von kybernetisch gesteuerten Simulationen teilhaben.[27] Dementsprechend scheinen Störungsmodi wie

[21] Groß 2020, 43.

[22] Groß 2020, 43. Die Beschreibung dieser Sprache der *Spams* erinnert zudem an die popkulturelle Tradition, die mediale Kommunikation mit extraterrestrischen und übernatürlichen Wesen als Störung darzustellen.

[23] Edelbauer 2021, 14.

[24] Edelbauer 2021, 29.

[25] Edelbauer 2021, 29.

[26] Edelbauer 2021, 7, 429–430.

[27] Vgl. Coch 2023 [i.V]. Ich verweise auf das Manuskript. Der Band ist in Vorbereitung und soll 2023 bei Metzler erscheinen.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Glitches und Bugs in der zeitgenössischen Literatur ein prädestiniertes ästhetisches Mittel zu sein, um gängige Autoritätszuschreibungen, wie sie die Modelle ‚Autor:innenschaft' und ‚menschliche Souveränität' vorsehen, zu irritieren und an ihre Stelle alternative Verantwortungssysteme zu setzen. Insbesondere die Figur des Glitches zeichnet sich nicht zuletzt dadurch aus, dass aus einem unbeabsichtigten Fehler im Code eine gewollte Figur entsteht, wodurch eine zweigeteilte Form der Autor:innenschaft entsteht, insofern die ästhetische Variation aus der Tiefe des Codes emergiert und nur die Selektion von humanen Akteur:innen vorgenommen wird.

Glitches/Déjà-vus: Risse in der Simulation

Die derzeitige Rede vom Glitch greift Jean Baudrillards in den frühen 1980er-Jahren populär gewordene Theorie auf, dass die Realität durch eine Simulation ersetzt wird, die von der Konsumästhetik, der Populärkultur und dem postfordistischen Kapitalismus erzeugt wird. Etwa nimmt Joshua Groß' im Berliner Korbinian-Verlag erschienene Erzählung *FLAUSCHkontraste*, die von einem gleichnamigen Virtual Reality-Spiel handelt und um einen Protagonisten gravitiert, der sich aufgrund eines Glitches in *Google Maps* auf die Suche nach einem mythischen Fluss begibt, explizit auf Jean Baudrillards These von der ‚Wüste des Realen' Bezug.[28] Überdies beginnt Groß' Glitch-Roman *Flexen in Miami* mit einer Beobachtung, die in auffälliger Weise an diese in den 1980er-Jahren virulente Theoriefigur Baudrillards anschließt:

> Ich ahnte überall Glitches, das geht zurück auf meine Mutter. Ein Misstrauen gegenüber dem Wirklichen, eine parawissenschaftliche Wachheit bezüglich der Instabilität. […] Morgens kaute ich müde auf Müsli rum, während ich meine Küche verdächtigte, nur eine Kopie zu sein. Manchmal dachte ich, mit dem Aufwachen würde ein Rendering einsetzen, das mich zurück in mein Bewusstsein schleust. Und ich wusste nicht, wie fehleranfällig das war.[29]

Baudrillards Diagnose der Welt der 1970er-Jahre, die der Klappentext seines 1978 im Merve-Verlag erschienenen Buchs *Agonie des Realen* als „Zeitalter der Simulation"[30] bezeichnet, wird so in Groß' Roman reaktualisiert und auf die Welt der Gegenwart übertragen. Doch während der autodiegetische Erzähler in *Flexen in Miami* überall Fehler und Glitches in der ‚Kopie des Wirklichen' vermutet, zeichnet sich Baudrillard zufolge die referenzlose, d. h. rein zeichenhafte Simulation dadurch aus, dass sie keine Fehler und damit keine Differenz mehr zwischen Wirklichkeit und Simulation zulasse:

> Es geht nicht mehr um Imitation, um die Verdopplung oder um die Parodie. Es geht um die Substituierung des Realen durch Zeichen des Realen, d. h. um eine dissuative Operation, um die Dissuasion realer Prozesse durch ihre operative Verdopplung, eine programmatische, fehlerlose Signalmaschinerie […].[31]

Doch Groß' Text scheint dabei nicht unbedingt im Widerspruch zu Baudrillards Definition der Simulation als ‚fehlerloser Signalmaschinerie' zu stehen, da die ‚fehleranfälligen Renderings' in *Flexen in Miami* keineswegs zu mehr Klarheit führen, indem sie die Simulation als Simulation entlarven, sondern das Unbehagen des Erzählers und

[28] Groß 2017, 89.
[29] Groß 2020, 7. Vgl. zum Glitch in *Flexen in Miami* auch Kreuzmair 2021, 43.
[30] Baudrillard 1978, U4.
[31] Baudrillard 1978, 9.

Protagonisten sogar noch verstärken. Ganz anders verhält es sich in der wahrscheinlich populärsten Bezugnahme auf Baudrillards Simulationstheorie, nämlich dem Ende der 1990er-Jahre erscheinenden Film *The Matrix* des Regie-Duos Lilly und Lana Wachowski, der Baudrillards Theorie in den Raum des Digitalen übersetzt und zudem mit dem Glitch in Beziehung bringt. Dabei verhandelt der Film die Thesen Baudrillards nicht nur implizit, sondern zeigt in einer der ersten Szenen ein ausgehöhltes, auf seine Oberfläche reduziertes Exemplar von *Simulacra and Simulation*, in dessen Buchinneren der Protagonist Neo verschiedene Disketten versteckt.[32] Allerdings stellt der Film Baudrillards Theorie von der um sich greifenden ‚Wüste des Realen' auf den Kopf. In einem Interview mit dem französischen Nachrichtenmagazin *Le Nouvel Observateur* von 2003 erläutert Baudrillard, dass der Film auf dem Missverständnis beruhe, die „Hypothese des Virtuellen für einen tatsächlichen Zustand"[33] zu halten und die Welt der *Matrix* den Kern seiner These weit verfehle, nämlich, dass eine Differenzierung von Wirklichkeit und Simulation nicht mehr möglich sei:

> Aber das Dispositiv ist hier viel grober und ruft keine wirkliche Verwirrung hervor. Entweder die Personen sind in der Matrix, das heißt in der Digitalisierung der Dinge. Oder sie sind radikal draußen, wie etwa in Zion, der Stadt der Widerstandskämpfer. Interessant wäre es dagegen, zu zeigen, was an der Verbindungsstelle der beiden Welten geschieht.[34]

Gleiches gilt für die in *The Matrix* formulierte Idee, dass es sich bei einem Déjà-vu um „a glitch in the matrix" [35] handele, da diese Glitches die ‚Digitalisierung der Dinge' als Simulation zu erkennen geben und man weiterhin in die Bereiche Realität und Virtualität zu unterscheiden imstande ist. Gegenwärtige Ansätze einer Konzeptualisierung des Glitch, wie sie etwa auch in *Mimi Punk* und *Flexen in Miami* vorzufinden sind, zeichnen sich dagegen dadurch aus, dass sie das von Baudrillard beklagte Missverständnis revidieren und Glitches tatsächlich als ‚Verbindungsstellen' begreifen, die als Momente der singulären oder multiplen, teils infinit-regressiven Wiederholung einer Sequenz, eines Prozesses innerhalb eines Systems oder eines Bild-Layers Realitäten und Virtualitäten multiplizieren und ineinander verschränken sowie verlaufen lassen. Dies wird nicht zuletzt daran deutlich, dass beide Romane in Miami spielen. Denn dieses Interesse an Miami als ausgezeichnetem Ort der Gegenwart scheint auf den 2017 erschienenen Merve-Band *Miamification* des Berliner Medientheoretikers Armen Avanessian zurückzugehen,[36] der Miami darin als Synekdoche der Gegenwart begreift, die sich aus einem Konglomerat popkultureller Verweise wie *Miami Vice*, *Dexter* und *GTA Vice City* zusammensetzt, und bei der es sich nicht um einen realen Ort handele, sondern um „geologische Science Fiction".[37] Das virtuelle Miami und das reale Miami gehen dabei nahtlos ineinander über und ragen zum Teil ineinander, insofern letzteres zunehmend reale und ersteres zunehmend virtuelle Züge annimmt. Von dieser Warte aus gesehen scheint Miami geradezu prädestiniert als Setting der beiden Romane, da sowohl Groß' also auch Guses Roman Prozesse der Entgrenzung von virtueller und wirklicher Welt artikulieren und reflektieren.

[32] Vgl. Wachowski 1999.
[33] Baudrillard 2003.
[34] Baudrillard 2003.
[35] Wachowski 1999.
[36] Vgl. Avanessian 2017, 53; Guse 2019a, 193. Vgl. hierzu weiterhin Kreuzmair 2022, 27.
[37] Avanessian 2017, 81.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Noch deutlicher als in den Romanen von Groß und Guse tritt dieser Aspekt in Rudi Nuss' 2022 bei Diaphanes erschienenem Roman *Die Realität kommt* hervor, der ebenso wie *Flexen in Miami* und *Miami Punk* den Glitch zum Thema hat und in dessen Danksagung unter anderem auch Guse und Groß Erwähnung finden.[38] Denn Nuss' kontrafaktischer Roman, der die Erfindung einer virtuellen Realität bereits auf den Beginn des 20. Jahrhunderts datiert, [39] erzählt von einer Welt, in der sich reale und virtuelle Wirklichkeiten überschneiden und kaum noch voneinander zu unterscheiden sind. Überdies beginnt der Roman mit der Beschreibung eines für virtuelle Welten typischen Glitches, der jedoch nicht im Virtuellen, sondern an der Schnittstelle zwischen Virtualität und Realität angesiedelt ist: „Du stehst schon immer in ihr. In der Landschaft. Dort wachsen Flechten und Kupferdraht, da heulen Hunde aus Kunstharz, gammelt ein Terabyte im Waldboden. Die Landschaft endet nicht an deinen Displays; sie ragt in dich und du in sie." [40] An dieser Beschreibung eines Glitches, der die Grenzen zwischen Hardware und Software, Code und Benutzeroberfläche sowie Technik und Natur kollabieren lässt, wird so auch deutlich, dass Glitches – gerade weil es sich um Stör-Phänomene auf der Interface-Oberfläche handelt – die Grenzziehungen zwischen virtueller und realer Realität verwischen.

Verschmierte Fiktionen und der Tod des Mediums

Ein essayistischer Text von Joshua Groß mit dem Titel *Geringe Unregelmäßigkeiten*,[41] der in der Netz-Anthologie *Prälposition* erschienen ist, beschäftigt sich ebenso wie *Flexen in Miami* mit dem Phänomen des Glitches. Groß stellt dabei durch die Wahl des Titels ein Merkmal des Glitches besonders heraus, nämlich seine Marginalität im Verhältnis zum Gesamtsystem oder -prozess. Im Text selbst beschreibt Groß den Glitch als paradoxe Figur, nämlich einerseits als ‚Verschmieren', d. h. als Auflösung einer Differenz, andererseits als ‚Riss', d. h. als scharfe Markierung einer Differenz, die aufgrund eines Mangels entsteht:

> Im Insuffizienten materialisiert sich der Glitch. Alles verschmiert. Ich versuche ihn zu beschwören, wenn ich geschützt bin am Schreibtisch, damit Risse entstehen, durch die ich in eine umgebungslose Umgebung entkommen kann: wo ich mir selbst ausgesetzt bin, wo nichts haltbar ist. Damit ein Denken vonstatten geht, das wirklich einwirkt auf die Welt.[42]

Diese von Groß beschriebene postdigitale, d. h. die Differenz von analoger und digitaler Sphäre suspendierende Schreibszene imaginiert den Glitch dabei als eine mögliche Form der Literaturproduktion und Autor:innenschaft, in welcher (virtueller) Eskapismus und (reales) Engagement sich nicht ausschließen, sondern vielmehr gegenseitig bedingen.[43]

[38] Vgl. Nuss 2022, 246.

[39] Wobei im Roman angedeutet wird, dass es sich bei dem alternativen Geschichtsverlauf, den dieser durchspielt, selbst um einen Glitch handelt. Nuss 2022, 157.

[40] Nuss 2022, 7.

[41] Vgl. Groß 2020. *Prälposition* wurde 2016 gegründet: „PRÄPOSITION ist das Multimedium. In der Ablösung vom geschriebenen und eingesprochenen Wort, vom stillen und bewegten Bild, von Text und Hypertext arbeiten wir an einer szenischen Aufführung ihrer Beschriftung von Gegenwart. Darin sind wir ein publizistisches Projekt. Ein Büro, ein Prinzip, eine Freundschaft, *a site of special interest*. Ein Ort, der heute im Internet liegt." Präl|position 2021.

[42] Groß 2020.

[43] Vgl. zum Konzept des Postdigitalen in der Literatur Bajohr und Gilbert 2021, 9–10.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Eine Einleitung des Groß-Textes von Max Farr zitiert wiederum eine kurze Passage aus dem 2011 im Selbstverlag digital veröffentlichten *Glitch Studies Manifesto* der Amsterdamer Glitch-Künstlerin Rosa Menkman,[44] das unter anderem auch die Auswirkungen des Glitches auf die Konzeption von Autor:innenschaft in den Blick nimmt. Menkman greift darin Roland Barthes' These vom ‚Tod des Autors' auf und weitet diese auf das Schreibgerät aus: „The glitch does not only invoke the death of the author, but also the death of the apparatus, medium or tool (at least from the perspective of the technological determinist spectator) and is often used as an anti ‚software-deterministic form'."[45] Menkman, die den Glitch damit vor allem gegen mediendeterministische Positionen ins Feld führt, versteht den Tod der Autor:in und den Tod des Mediums gleichermaßen als Resultat medialer „accidents and errors",[46] die zu „new forms of usability" [47] avancieren. Anders als Barthes, dem zufolge sich der Tod der Autor:in auf einen Effekt des Mediums der Schrift zurückführen lasse, führt Menkman diesen nicht auf die Funktion des Schreibens, sondern die Dysfunktion des Schreibgerätes zurück. Diese unterschiedlichen Positionen spiegeln sich zudem in der jeweiligen typografischen Oberfläche der beiden Texte. Das *Glitch Studies Manifesto* artikuliert nicht nur eine Glitch-Theorie, sondern übersetzt den Glitch zugleich in das eigene Layout, vermutlich um die medialen Determinierungen, die von der typografischen Form der PDF-Seite ausgehen, durch visuelle Glitches zu stören und ‚new forms of usability' auszubilden. Barthes' Text zum Wandel der Autorschaft in der (Post-)Moderne hingegen erscheint erstmalig 1967 unter dem englischen Titel *The Death of the Author* in dem New Yorker Multimediamagazin *Aspen – The Magazine in a Box*. Der experimentelle Charakter der Zeitschrift, die sich als Sammelbecken für neue Denkformen in Kunst, Popmusik und Kulturtheorie verstand, schloss auch ihre äußere Form mit ein, insofern das standardisierte und serielle Zeitschriftenformat als Reglementierung empfunden wurde. Dem wurde, wie sich einem der ersten Ausgabe beiliegenden Brief des Herausgebers Phyllis Johnson entnehmen lässt, die Idee eines „three-dimensional magazine" [48] entgegensetzt, das neben bedruckten Seiten unter anderem auch Tonbänder, Filmrollen und Poster beinhaltete. *Aspens* Ansatz einer multimedialen Erweiterung des eigenen Formats in die Dreidimensionalität steht so dem medialen Dysfunktionalismus der von Verrückungen, Überlagerungen und Lücken durchsetzten Layout-Oberfläche von Menkmans im PDF-Format erschienenem *Glitch Studies Manifesto* komplementär gegenüber.

Das intertextuelle Gefüge um die These vom ‚Tod des Autors', an das Menkmans Text anschließt, hält zudem noch einen weiteren Text bereit, nämlich Michel Foucaults Text *Was ist ein Autor?*, der auf einen 1969 am Collège de France gehaltenen Vortrag zurückgeht. Dabei scheint es vor dem Hintergrund der Menkman'schen Definition von Glitches, die diese entgegen der gängigen Definition als Störungen fasst, die das Funktionieren von ‚Apparatus, Medium or tool' sehr wohl beeinträchtigen, bemerkenswert, dass Foucault von der „Funktion ‚Autor'"[49] spricht, deren Verschwinden im literarischen Diskurs eine bestimmte „Verteilung der Lücken und Risse"[50] hinterlasse. Eine ähnliche Metaphorik findet sich auch schon in Barthes' Text.

[44] Vgl. zu Menkman auch Kane 2019, 15–17.
[45] Menkman 2010, 8. Der Text ist im PDF-Format frei über die Homepage von Menkman zu beziehen.
[46] Menkman 2010, 8.
[47] Menkman 2010, 8.
[48] Johnson 1965, n.p.
[49] Foucault 2000 [1969], 211.
[50] Foucault 2000 [1969], 208.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Barthes zufolge unterscheide sich der moderne ‚Schreiber' vom ‚Autor' insbesondere dadurch, dass er den Akt des Schreibens nicht mehr als ein Aufschreiben von etwas zuvor Gedachten verstünde, dem die schreibende Hand nicht schnell genug hinterherkäme. Vielmehr sei der Ursprung des (literarischen) Schreibens in dieser zeitlichen Lücke zwischen denkender und schreibender Autor:in selbst zu suchen: „he must accentuate this gap and endlessly ‚elaborate' his form".[51] Barthes' Poetik der Lücke weist dabei eine nicht von der Hand zu weisende Ähnlichkeit zu der eingangs zitierten Glitch-Poetik von Groß auf, der das Schreiben gleichermaßen als ein Elaborieren des Risses beschrieben hatte, was nicht zuletzt Aufschluss über die produktionsästhetische Dimension der beiden in Miami angesiedelten ‚Glitch-Romane' gibt. Indem der Glitch die Lückenhaftigkeit nicht nur der (menschlichen) Souveränitätszuschreibungen, sondern auch des Mediums sinnlich erfahrbar macht, eröffnet er zugleich einen Spielraum für neue Einschreibungen und Umschreibungen und birgt damit ein subversives Potenzial.

Glitch-Kritik: Ästhetik des Kapitalozäns?

Groß versteht den Glitch in *Geringe Unregelmäßigkeiten* als eine mögliche Spielart einer Anthropozän-Ästhetik, die sowohl kritische, affirmative als auch eskapistische Tendenzen vereint:

> Menschen, die ich liebe, sagen mir, dass sie sich fühlen, als würden sie komplett wegerodieren. Wenn ich darüber nachdenke, wie eine Welt beschaffen ist, in der solche Aussagen möglich werden, denke ich an zerfetzte Ozonschichten, übersäuerte Ozeane, kollabierende Ökosysteme, kollektive Selbstlüge, an Falschheit und Übersteuerung und Ohnmacht. Eine Ästhetik, die diese Welt widerspiegelt, besteht aus Fragmenten, Ambient Lights, Glitchen und Autotune.[52]

Die genannten Beispiele scheinen dabei auf den ersten Blick wild zusammengewürfelt. Während der Glitch und die auf die deutsche Frühromantik zurückgehende Fragmentform Brüche in der ästhetischen Oberfläche provozieren, zielen der in Cloud-Rap und Trap modische Autotune-Stimmeffekt und die im *Gamer*-Interieurstil beliebten *Ambient Lights* auf die Illusion einer glatten, weichen und vor allem angenehmen Oberfläche. Bei aller Heterogenität der genannten Beispiele ist ihnen jedoch gemeinsam, dass sie eher auf Künstlichkeit als auf Natürlichkeit setzen, d. h. ästhetische Strategien verfolgen, die Artifizialität eher zur Schau stellen als zu kaschieren versuchen. Das Fragment bricht mit der Idee des Ganzen, wie auch die frühromantische Ästhetik insgesamt den Rahmen der Kunst mit ihrem Inhalt kurzschließt und so die Gemachtheit von Kunst betont. Auch die zumeist bläulich oder grünlich leuchtenden LED-Leisten des Gamer-Ambientes produzieren eine betont unnatürliche Lichtstimmung. Autotune begradigt nicht nur die Tonhöhen einer ungeübten Stimme, sondern ersetzt die individuelle Stimmfarbe durch eine generische, maschinelle Sound-Oberfläche, die Künstlichkeit zum Stilelement erhebt. Der Glitch wiederum initiiert eine dialektische Dynamik, die die künstliche Illusion einer natürlichen Welt zerschlägt, indem sie die Pixel, und damit die medienästhetische Faktur des Digitalen, sichtbar werden lässt.

Dass Groß in diesem Zusammenhang eine artifizielle und technizistische Ästhetik vorschlägt, scheint auf den ersten Blick bemerkenswert, denn die Anthropo-

[51] Barthes 1967, n.p.
[52] Groß 2020.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

zän-Theorie, wie sie etwa von Donna Haraway und Anna Lowenhaupt Tsing formuliert wird und auf die sich Groß in seinem jüngsten Roman *Prana Extrem* explizit bezieht,[53] distanziert sich von technizistischen Metaphern und Narrativen und setzt dagegen auf Beschreibungsmodelle, die sich natürliche oder biologische Systeme, Prozesse und Akteure zum Vorbild nehmen:

> I am a compost-ist, not a posthuman-ist: we are all compost, not posthuman. The boundary that is the Anthropocene/Capitalocene means many things, including that immense irreversible destruction is really in train, not only for the 11 billion or so people who will be on earth near the end of the 21st century, but for myriads of other critters too.[54]

Im Gegensatz zu den technizistischen Erlösungsfantasien post- bzw. transhumanistischer Theorien, die die Katastrophe des Anthropozäns durch technischen Fortschritt abwenden wollen, wendet sich der ‚Kompostist' der Natur zu und sucht in ihr nach Metaphern, die zu einer Lösung beitragen können:

> Bacteria and fungi abound to give us metaphors; but, metaphors aside (good luck with that!), we have a mammalian job to do, with our biotic and abiotic sym-poietic collaborators, co-laborers. We need to make kin sym-chthonically, sym-poetically.[55]

Ähnlich wie Haraway interessiert sich auch Lowenhaupt Tsing für die sym-biotische und zugleich sym-poetische Form des Pilzes, genauer gesagt des Matsutake Pilzes, und insbesondere dafür, wie dieser in den ‚Ruinen des Kapitalismus' alternative Formen von Wirtschaft, Gesellschaft und Leben entwickelt. In den Erzählungen über eine Lösung für die aktuellen ökologischen Katastrophen erkennt Lowenhaupt Tsing dagegen noch immer den Fortschrittsglauben des Kapitalismus am Werk; ein Leben abseits des Kapitalismus sei daher nur in seinen Ruinen möglich. Zudem plädiert Lowenhaupt Tsing dafür, den Begriff des Anthropozäns durch den des Kapitalozäns zu ersetzen:

> Geologists have begun to call our time the Anthropocene, the epoch in which human disturbance outranks other geological forces. As I write, the term is still new – and still full of promising contradictions. Thus, although some interpreters see the name as implying the triumph of humans, the opposite seems more accurate: without planning or intention, humans have made a mess of our planet. Furthermore, despite the prefix „anthropo-," that is, human, the mess is not a result of our species biology. The most convincing Anthropocene timeline begins not with our species but rather with the advent of modern capitalism, which has directed long-distance destruction of landscapes and ecologies. This time line, however, makes the „anthropo-" even more of a problem. Imagining the human since the rise of capitalism entangles us with ideas of progress and with the spread of techniques of alienation that turn both humans and other beings into resources.[56]

[53] Groß 2022, 9.

[54] Haraway 2015, 161.

[55] Haraway 2015, 161. In dieser Hinsicht scheint es kein Zufall zu sein, dass Haraway, anders als Groß, eher an einer Poetik als an einer Ästhetik des Anthropozäns oder Kapitalozäns interessiert zu sein scheint. Gerade im Hinblick auf die Etymologien der beiden kunsttheoretischen Begriffe, insofern sich Ästhetik von *aisthesis* und Poetik von *poiesis* ableitet, wird deutlich, dass erstere sich auf Rezeptivität, Reflexivität und Passivität zu beschränken scheint, während letztere verspricht, zeitgenössische Denkweisen durch Metaphern zu beeinflussen, zu gestalten und neu zu ordnen.

[56] Lowenhaupt Tsing 2015, 19.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Vor dem Hintergrund dieses kurzen Exkurses zur Theorie des Kapitalozäns deutet sich an, dass eine Konzeptualisierung des Glitches zum Teil widerstrebende Tendenzen in sich vereint. Denn einerseits entwirft der Glitch eine Utopie des Marginalen in den Rissen, Brüchen und Feedback-Schleifen des Kapitalozäns, die ganz ohne die Fiktion eines Post-Kapitalozäns auskommt. Andererseits scheinen Glitches tendenziell – und das führt zurück zu Guse und zur Gegenwartsliteratur insgesamt – selbst Agenten der Akzelerationslogik des Kapitalozäns zu sein. Als Diskutant einer Veranstaltung des Literarischen Colloquiums Berlin, die sich mit der Virulenz der literarischen Form der Dystopie in der Gegenwartsliteratur beschäftigt und diese Virulenz auf die ökologischen und humanitären Krisen unserer Zeit bezieht, zeigt sich Guse auf eine Frage der Moderatorin nach dem kritischen Potenzial von Glitches eher skeptisch und äußerst sich wie folgt:

> Gerade in Videospielen werden Glitches, aber das gilt, glaube ich, auch für Aktienhandel, dazu ausgenutzt, um bestimmte Prozesse noch schneller zu machen. Wenn man sich zum Beispiel Speedruns anschaut, also Videospiele so schnell wie möglich durchzuspielen. Die zehren davon, dass sie Glitches ausfindig machen, also sozusagen das Spiel missbrauchen, um es noch schneller zu spielen.[57]

Die Eigenschaft des Glitches, ein marginaler Fehler zu sein, der das System oder den Prozess nicht zum Absturz bringt, scheint in diesem Zusammenhang einerseits seine Stärke zu sein, da sich die Kritik unbeobachtet fernab des Zentrums in den korrodierenden, porösen und arrhythmischen Zonen an den Rändern formuliert, und andererseits seine Schwäche, da damit auch die Gefahr einhergeht, dass die Kritik wirkungslos bleibt.

„Metastasierung ins Netz": Glitchende Oberflächen

Künstlerische Ansätze, die den Glitch als Stilmittel einsetzen, bilden zumeist auch eine Ästhetik der Oberfläche aus, die sich in Formaten wie Videoclips, Screenshots und Computerspielen realisiert. Beim Leitformat der Literatur, dem Buch, begrenzen sich die Möglichkeiten, Glitches in die eigene Oberfläche einzubauen, dagegen in den meisten Fällen auf glitchende Layouts und Typografien, was insbesondere darauf zurückzuführen ist, dass das gedruckte Buch den Text auf den Raum des Analogen begrenzt. Im Falle von Guses *Miami Punk* lassen sich hingegen nicht nur Implementierungsversuche einer ästhetischen Signatur des Digitalen in die Textform und die typografische Darstellung beobachten, sondern darüber hinaus auch eine konzeptuell angelegte Ausweitung des fiktionalen Rahmens in den Raum des Digitalen. Einerseits adaptiert der literarische Text digitale Gebrauchs-Textformen; so finden sich darin Kapitel, die aus einer einzigen URL (Uniform Resource Locator) bestehen, ohne Spatien und Versalien, wodurch der Leser des Buchs mit einer Textform konfrontiert wird, die üblicherweise für das *machine reading* bestimmt ist.[58] Außerdem beinhaltet das Buch einzelne Seiten, die mit ASCII-Code (American Standard Code for Information Interchange) gefüllt sind, wobei es sich jedoch um eine bloß oberflächliche Reproduktion der Physiognomie der Code-Zeichen handelt, die eine piktorale Code-Oberfläche ausbilden, auf denen sich Landkarten-Ausschnitte der Küste Miamis erkennen lassen, was auf die Netz-Kunst und -Literatur der 1990er-Jahre verweist, nämlich die

[57] Guse 2019b.

[58] Vgl. hierzu Kreuzmair 2022, 26.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

ASCII-Art.[59] Eine solche Buchseite, die zwischen Schmutztitel und der ersten Seite des Romantextes eingeschlagen ist, stellt das wirkliche Miami mit seiner ursprünglichen Küstenform dar. Eine weitere mit ASCII-Code ausgefüllte Buchseite, die zwischen der letzten Seite des Haupttextes und den hinteren Vakatseiten eingefügt ist, zeigt dasjenige Miami, von dem im Roman erzählt wird, in dem sich der Ozean mehrere Kilometer zurückgezogen hat. Der erzähltechnische Glitch der Romanhandlung, der die *drowning city* Miami, die durch den steigenden Meeresspiegel in besonderer Weise in ihrer Existenz bedroht ist, in ihr Gegenteil verkehrt, nämlich eine Stadt im Landesinneren, wird so im Code als Bildelement sichtbar.[60]

Darüber hinaus „metastasiert"[61] *Miami Punk* , so Guse in einem TV-Beitrag der ARD von 2019, „quasi ins Internet",[62] nämlich mittels verschiedener im Romantext abgedruckter URLs wie „www.auferstehung-miami.org",[63] „www.us-cost-guard.org"[64] und „www.nowak-solutions.com".[65] Diese Websites verweisen, „wenn man darauf geht, auf eine weitere Website, die einen Zugang zum Rest des Romans gibt oder zu weiteren Teilen des Romans, wenn man denn das Passwort kennt, was wiederum auch im Roman versteckt ist."[66] Bei besagter, durch das im Roman zu findende Passwort „19Pirmasens89"[67] geschützter Domain, handelt es sich um eine simpel gestaltete Wordpress-Seite, die verschiedene PDFs enthält, auf denen sich der Roman fortschreibt. Überdies sind auch mittlerweile gelöschte „Fake Twitter-Accounts"[68] von Figuren, die zwar nicht im Haupttext des Romans auftauchen, jedoch als „Weltraumschrott um den Roman"[69] gravitierten, wie beispielsweise die Accounts von Karl-Heinz Sommer und Kai Zink „im Sinne dieses Gedankens" zu verstehen, „dass der Text sozusagen über das Buch hinaus metastasiert ins Internet."[70] Der Paratext von *Miami Punk*, der den Text nicht nur rahmt, sondern zugleich auch Teil des Romans ist, entwickelt dabei eine, zu Recht als solche zu bezeichnende, ‚metastasierende' Dynamik. Die vermeintlichen Epitexte entpuppen sich so als Versuch, die terminologische Differenz zum Peritext kollabieren zu lassen, insofern *Miami Punk* seinen peritextuellen Rahmen mit den im Buch befindlichen URLs über das Format des Buches hinaus auf Webpages, Twitter-Accounts und PDFs ausweitet.

Diese Dynamik zeigt sich jedoch nicht bloß in den im Netz befindlichen Metastasen des fiktionalen Rahmens von *Miami Punk*, sondern zugleich auch in einzelnen Elementen des gedruckten Peritextes wie etwa dem Schutzumschlag, auf dessen Rückseite sich folgender *Blurb* von Jakob Nolte abgedruckt findet: „op af".[71] Dieser Klappentext, der ein Akronym für die in Gamer-Chats übliche Phrase ‚overpowered as fuck' ist, die die unverhältnismäßige Überlegenheit des Gegners durch spezielle

[59] Vgl. Kreuzmair 2022, 26. Vgl. zur ASCII-Art Ende der 1990er-Jahre und digitaler Literatur Cramer 2001, 113–118.
[60] Vgl. Kreuzmair 2021, 41.
[61] Burk 2019.
[62] Burk 2019.
[63] Guse 2019a, 27.
[64] Guse 2019, 130.
[65] Guse 2019, 253.
[66] Burk 2019.
[67] Guse 2019a, 147.
[68] Burk 2019.
[69] Burk 2019.
[70] Burk 2019. Vgl. hierzu Kreuzmair 2022, 30.
[71] Guse 2019a, U4.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Spielcharaktere, Fähigkeiten oder Waffen beklagt, interagiert über seine eigentliche Funktion, das Buch zu bewerben, hinaus mit der Handlung des Romans. Diese Interaktion findet zum einen darüber statt, dass der Klappentext auf die fiktive Welt des Videospielromans verweist, zum anderen darüber, dass der Name einer Figur eines fiktiven Videospiels in Guses Roman, nämlich „Bokaj Nolte",[72] trotz der ananymischen Verstellung des Vornamens eindeutig auf den Autor Jakob Nolte verweist; in diesem Fall metastasiert der Peritext des Buches in umgekehrter Weise in den Haupttext des Romans. Die Funktion des Klappentextes scheint auch darin zu bestehen, auf Allianzen im Literaturbetrieb hinzuweisen und so ein Netz von kollaborativen Verflechtungen über die Konsumoberfläche von Buchveröffentlichungen zu spinnen. So finden sich, um hier ein weiteres Beispiel anzuführen, etwa auf der Rückseite des Hardcover-Einbandes von Rudi Nuss' *Die Realität kommt* jeweils ein *Blurb* von Groß und eines von Guse. Letzterer bringt dabei die Form des Romans mit der Faktur des Glitches in Verbindung: „Eine literarische Überschussmaschine. Das Hirn kommt den Augen beim Lesen nicht hinterher. Rudi Nuss leitet den glitch turn der deutschsprachigen Literatur ein."[73] Guses Urteil über Nuss' Roman, der auszugsweise bereits 2019 in der vierundzwanzigsten, thematisch dem Glitch gewidmeten Ausgabe der im Verbrecher-Verlag erschienenen Literaturzeitschrift *metamorphosen* erschien,[74] eröffnet so noch einmal eine neue Dimension des literarischen Glitch. Denn dieser lässt sich eben nicht nur auf die Produktion, die Narration und das Format der Literatur applizieren, sondern auch auf den Akt des Lesens, d. h. der Rezeption von literarischen Texten. Der ‚glitch turn' läutet also den Moment ein, in dem sich der literarische Glitch von seinen bisherigen Funktionen als Sujet oder typografisches Ornament des Textes löst und zu einem tatsächlichen Medieneffekt des Literarischen selbst wird, der eine Akzeleration der Lektüre bewirkt.

Literatur

Avanessian, Armen: Miamification. Berlin 2017.

Bajohr, Hannes und Gilbert, Anette: Platzhalter der Zukunft: Digitale Literatur II (2002→2021). In: Text+Kritik: Digitale Literatur II X/21 (2021), 7–21.

Barthes, Roland: The Death of the Author. In: Aspen. The Magazine in a Box 4–5 (1967), n. p.

Baudrillard, Jean: Agonie des Realen. Berlin 1978.

Bell Telephone Company: They talk of Pigeons and Glitch. In: The Billboard vom 15. Oktober 1955, 4.

Brommann, Annica: Pastellästhetiken. Über Miami in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur. In: Schreibweisen-Blog. 8. September 2020. https://www.uni-greifswald.de/forschung/forschungsveranstaltungen/detail/n/pastellaesthetiken-ueber-miami-in-der-deutschsprachigen-gegenwartsliteratur-72837/ (15. November 2022).

Burk, Max: Interview mit Juan S. Guse zum Roman Miami Punk. Unveröffentlichte Transkription eines ARD/WDR-Beitrags der Sendung Westart vom 12. Juni 2019. https://www1.wdr.de/fernsehen/west-art/sendungen/miami-punk-100.html (27. November 2022).

Cascone, Kim: The Aesthetics of Failure. „Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. In: Computer Music Journal 24.4 (2000), 12–18.

Cmten und Glitch Gum: Never Met!, ohne Label in digitaler Form veröffentlicht 2020. https://www.youtube.com/watch?v=IMxmFSQf6Kk (27. November 2022).

Coch, Charlotte: Das ‚Wie' der Zukunft. Über Energie und Information literarischer Science

[72] Guse 2019a, 80.

[73] Nuss 2022, U4.

[74] Nuss 2019.

Fiction. In: Manuel Mackasare (Hg.): Zukunftswissen Energie. Stuttgart 2023 [i.V., zit. n. Manuskript].
Cramer, Florian: sub merge {my $enses; ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen. In: Text+Kritik: Digitale Literatur X/01.152 (2001), 112–123.
Edelbauer, Raphaela: Dave. Stuttgart 2021.
Foucault, Michel: Was ist ein Autor? In: Fotis Jannidis, Gerhard Lauer, Matias Martinez und Simone Winko (Hg.): Texte zur Theorie der Autorschaft. Stuttgart 2000 [1969], 195–229.
Glenn, John: Glitches in Time Save Trouble. In: ders., Scott Carpenter, Alan Shepard, Virgil Grissom, Gordon Cooper, Donald Slayton und Walter Schirra: Into Orbit. Mit einem Vorwort von John Dill, London 1962, 85–94.
Goriniunova, Olga und Shulgin, Alexei: Glitch. In: Matthew Fuller (Hg.): Software Studies. A lexicon. Cambridge, London 2008, 110–118.
Groß, Joshua: Geringe Unregelmäßigkeiten. Mit einer Einleitung von Max Farr. In: Präposition. Netzanthologie [2020]. https://web.archive.org/web/20221004173707/https://www.praeposition.com/text/texturen/geringe-unregelmaessigkeiten (21. November 2022).
—: FLAUSCHkontraste. Berlin 2017.
—: Flexen in Miami. Berlin 2020.
—: Prana Extrem. Berlin 2022.
Guse, Juan S.: Miami Punk. Frankfurt a.M. 2019.
—: Zwischen Optimierung und Untergang. Ein dystopischer Abend auf vier Bühnen. Mit Anja Kümmel, Julia von Lucadou, Juan S. Guse und Philipp Schönthaler, Literarisches Colloquium Berlin 2019. https://www.dichterlesen.net/veranstaltungen/detail/zwischen-optimierung-und-untergang-3091/ (21. November 2022).
Han, Byung-Chul: Die Errettung des Schönen. Frankfurt a. M. 2015.
Haraway, Donna: Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene. Making Kin. In: Environmental Humanities 5 (2015), 159–165.
Johnson, Phyllis: Letter [Editorial]. In: Aspen. The Magazine in a Box 1 (1965), n.p.
Kane, Carolyn L.: Trash. Glitch, Noise, and Aesthetic Failure. Oakland 2019.
Kreuzmair, Elias: Die Zukunft der Gegenwart (Berlin, Miami). Über die Literatur der digitalen Gesellschaft. In: Text+Kritik. Digitale Literatur II, X/21 (2021), 35–46.
—: Textmanagement. Schreiben auf und mit sozialen Medien (Glanz, Guse). In: Sprache und Literatur 125 (2022), 18–35.
Kreuzmair, Elias und Pflock, Magdalena im Gespräch mit Juan S. Guse. „Die ganze Erzählsituation ist ein einziger Glitch". In: Schreibweisen-Podcast. 06.07.2021. https://www.uni-greifswald.de/forschung/forschungsveranstaltungen/detail/n/juan-guse-podcast-gegenwart/ (21. November 2022).
Lancelin, Aude: Aude Lancelin im Gespräch mit Jean Baudrillard. Übers. v. Ronald Vouillié. https://zkm.de/de/baudrillard-entschluesselt-matrix (27. November 2022). Es handelt sich um die deutsche Übersetzung eines zuvor in *Le Nouvel Observateur* vom 19.–25. Juni 2003 erschienenen Interviews.
Lowenhaupt Tsing, Anna: The Mushroom at the End of the World. On the Possibility of Life in Capitalist Ruins. Princeton 2015.
Menkman, Rosa: Glitch Studies Manifesto. Amsterdam, Köln 2010. https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf (14. November 2022).
Nuss, Rudi: Die Realität kommt (Auszug). In: metamorphosen. Magazin für Literatur und Kultur 24 – Glitch (2019), 50–53.
—: Die Realität kommt. Zürich 2022.
O.V.: How To Cut Video Commercial Costs. In: Sponsor. The Weekly Magazine TV/Radio Advertisers Use vom 11. April 1959, 42–44.
O.V.: Space Exploration: Portrait of a Planet. In: Time Magazine vom 23. Juli 1965. In digitalisierter Form einsehbar auf: http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,841905-3,00.html (25.11.2022).
Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig". Glitches als Heimsuchung

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

in Juan S. Guses Miami Punk. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin, Boston 2022, 147–171.

Oxford English Dictionary: Lemma glitch, n. 1972, aktualisiert 2022. https://www.oed.com/view/Entry/78999 (16.11.2022).

Prä|position: Programm [Editorial]. In: Prä|position. Netzanthologie. Zitiert wird nach der Fassung vom 16. Oktober 2021: https://web.archive.org/web/20211016141243/https://www.praeposition.com/programm.

Russel, Legacy: Glitch Feminism. A Manifesto. London, New York 2020.

Schüttpelz, Erhard und Kümmel, Albert: Medientheorie der Störung/Störungstheorie der Medien. Eine Fibel. In: Erhard Schüttpelz und Albert Kümmel (Hg.): Signale der Störung. München 2003, 9–14.

Serres, Michel: Der Parasit. Frankfurt a. M. 1980.

Setz, Clemens J.: Die Poesie des Glitches. In: Hubert Winkels (Hg.): Clemens J. Setz trifft Wilhelm Raabe. Der Wilhelm Raabe-Literaturpreis 2015. Göttingen 2016, 33–40.

Siner, Emily: What's A ‚Glitch,' Anyway? A Brief Linguistic History. In: NPR Onlinemagazin. Artikel vom 24. Oktober 2013. https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2013/10/24/239788307/whats-a-glitch-anyway-a-brief-linguistic-history-meaning-definition (16. November 2022).

Wachowski, Lana und Wachowski, Lilly: The Matrix 1999. Besagte Szene zum Glitch ist abrufbar über YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=z_KmNZNT5xw (26.01.2023). Ebenso besagte Szene mit dem Verweis auf Jean Baudrillards *Simulacra and Simulation*: https://www.youtube.com/watch?v=_6R94keJcHk (26.01.2023).

Weisbrod, Lars: Ein Sommer zum Lesen. „Sonne, Palmen, Fun". In: Die Zeit vom 25. Juni 2020. In digitalisierter Form einsehbar auf: https://www.zeit.de/2020/27/leseempfehlungen-sommerurlaub-romane-belletristik/seite-2 (21. November 2022).

Zhang, Cat: Is Glitchcore a TikTok Aesthetic, a New Microgenre, or the Latest Iteration of Glitch Art? In: Pitchfork Webblog. Artikel vom 19. November 2020. https://pitchfork.com/thepitch/is-glitchcore-a-tiktok-aesthetic-a-new-microgenre-or-the-latest-iteration-of-glitch-art/ (16. November 2022).

Zimmer, Ben: The Hidden History of „Glitch". In: Visual Thesaurus Interaktives Wörterbuch. Artikel vom 4. November 2013. https://www.visualthesaurus.com/cm/wordroutes/the-hidden-history-of-glitch/ (25. November 2022).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Ausbruch aus der Simulation

Glitches als Materialitätserzeuger in Rudi Nuss' *Die Realität kommt* (2022)

Janneke Meissner

> Überall leben wir schon in der ‚ästhetischen' Halluzination der Realität. Der alte Slogan ‚Die Realität geht über die Fiktion hinaus', die dem surrealistischen Stadium dieser Ästhetisierung des Lebens noch entsprach, ist überholt. Es gibt keine Fiktion mehr, der sich das Leben, noch dazu siegreich, entgegenstellen könnte – die gesamte Realität ist zum Spiel der Realität übergegangen – die radikale Ernüchterung, das coole und kybernetische Stadium folgt auf die heiße und phantasmatische Phase.[1]

In *L'échange symbolique et la mort* (dt. *Der symbolische Tausch und der Tod*)[2] entwickelte Jean Baudrillard bereits 1976 die Vorstellung einer verheißungsvollen Hyperrealität, die in der Metapher der „‚ästhetischen' Halluzination der Realität" aufgeht. Ästhetisch ist diese Realität, da sie nicht nur künstlich, sondern kunstvoll und hierin sinnlich erfahrbar gestaltet ist. Diese Erfahrung findet ferner aber gerade nicht mehr in realweltlichem Erleben, sondern durch körperliche Wahrnehmungsstörungen ausgelöst nur noch in der Täuschung statt, da der Bezug auf eine externe Reizgrundlage fehlt – eben in der Halluzination,[3] die ein realweltliches Erfahren lediglich simuliert.
Beinahe fünfzig Jahre später wirkt Baudrillards Philosophie der Simulation aktueller denn je: Das Schlagwort des *Metaverse* ist spätestens seit Mark Zuckerbergs Versuch der Erschaffung eines immersiven virtuellen Handlungsraums im Diskurs des gesellschaftlichen Mainstreams angekommen,[4] der Chatbot ChatGPT sorgt mit bestandenen Examina für mediales Aufsehen, das die Grenze zwischen menschlicher und künstlicher Intelligenz facettenreich beleuchtet wie hinterfragt,[5] und bereits 2015 prophezeite *DIE ZEIT* mit Blick auf die Entwicklung von VR-Technik eine baldige „Weltflucht" in den Cyberspace.[6] In der Gegenwart, das lässt sich eingangs behaupten, wirkt Baudrillards Diktum der Simulation virulenter als je zuvor; denn das Erleben der Realwelt hat sich mittlerweile vollständig in den Code verlagert, der sie fortan als medial vorgängig generiert.

Dieser Befund trifft auch auf den im vergangenen Jahr publizierten Erstling *Die Realität kommt* des jungen deutschen Schriftstellers Rudi Nuss zu, der sich als die

[1] Baudrillard 2022 [1976], 138.

[2] Ich zitiere im Folgenden aus der 2022 bei Matthes&Seitz erschienenen Ausgabe: Baudrillard 2022.

[3] Zum Begriff der Halluzination siehe Kornberger 2017, 19–22.

[4] Der Sci-Fi-Schriftsteller Neal Stephenson beansprucht die Implementierung des Begriffs des Metaversums für sich. Vgl. Stephenson 1994, 533.

[5] Vgl. Wolfnagel 2023.

[6] Vgl. Albrecht et. al. 2015, 40.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

poetische Illustration von Baudrillards Theorie einwandfrei lesen ließe. Hierin setzt sich einerseits die popkulturelle Virulenz fort, die den Ideen des französischen Philosophen seit den 1980er-Jahren besonders in Film und digitalen Medien zukommt, andererseits findet *Der symbolische Tausch und der Tod* bei Nuss eine ganz konkrete literarische Anwendung.[7] So kann etwa Baudrillards Aussage über ein Ende der Fiktion im endlosen Spiel der Realität(en) als Beschreibung der intrikaten Handlung gelten, die Nuss' dystopischer Roman entwirft.[8] Dieser ergänzt die Realität der Fiktion um eine Vielzahl virtueller Welten, die Alternativen zu – und hierin auch einen vollständigen Ausschluss aus – dem realweltlichen Dasein darstellen können. Mit diesen Welten betreibt der Text fortan zum einen sein eigenes Spiel; lässt es zum anderen aber an den Rändern der virtuellen Welten durch zerfallende Codeschichten wörtlich bröckeln. Derart löst *Die Realität kommt* Baudrillards These, nach der die Realität „zum Spiel der Realität übergegangen" ist, zwar ein, sie wird aber dort außer Kraft gesetzt, wo es zu sehr bröckelt – oder eben *glitcht*.

Entgegen der Vielzahl an Bedeutungen, die der Glitch als literarische Metapher wie auch als zu entdeckendes Theorem annehmen kann, und die durch die Beiträge dieser Ausgabe in ihrer Fülle umrissen sind, begreift dieser Text den Glitch nicht in seiner Etymologie als Momentum eines Akteurs,[9] sondern als substantivisch in die Digitalität geboren: Ausgehend von der Bewegung des „Glitschens" oder „Gleitens" kommt es, Rosa Menkmans Recherche zufolge,[10] in der Raumfahrt der 1960er-Jahre zur Verwendung des Wortes *Glitch* als Beschreibung eines kurzzeitigen Zustandes der Störung technischer Geräte. Infolge dieser neuen Konnotierung des Glitschens bzw. Glitchens vollzieht das Wort einen Wechsel des ihm inhärenten Referenten vom Menschen zum Objekt, in dem das menschlich agierende Subjekt vom ehemals Befehlshabenden nun zum Perzipienten der Maschine avanciert. Mit der Substantivierung des vermeintlichen Systemaussetzers einher geht also ein Wandel des ontologischen Status: Glitch bezeichnet nicht länger eine menschliche Tätigkeit, sondern einen vom Menschen wahrnehmbaren Vorfall. Der handelnde, die Maschine bedienende Mensch wird von der glitchenden Technik von seiner Akteur-Position vertrieben. Fortan erscheinen Glitches als materiell sichtbare Störungen von laufenden Systemen: Im Computerspiel verweisen sie durch Figuren, die Wände durchqueren, zurück auf physikalische Gesetzmäßigkeiten der Realwelt oder auf die Regeln der Fiktion des Spiels; in digitaler Kunst brechen Verzerrungen in Pixeln mit digitalen Simulationen von Realität. Der Glitch ist derart erst einmal eine stoffliche Erscheinung, keine sprachliche; eine der ersten Funktionen des Glitches ist der Rückverweis auf die Materialität des glitchenden Mediums.[11]

Diesen Rückverweis auf die ursprüngliche Materialität eines Mediums stellt dieser Beitrag ins Zentrum: Indem Glitches sich sozusagen als „Materialfehler" präsentieren, die auf die Beschaffenheit des Mediums, in dem sie auftauchen, wie auf dessen Funktionsmechanismen verweisen, gelingt es ihnen, so die These, die von

[7] Baudrillards Thesen zur Simulation beeinflussten maßgeblich Filme wie *Matrix* (1999) oder *Total Recall* (1990), das zeigt u.a. Constable 2013 auf; das Konzept der Grenzen verwischenden Hyperrealität nutzen hingegen *The Truman Show* (1998) oder *Inception* (2010).

[8] Vgl. Nuss 2022, 22. *Die Realität kommt* wird fortan im Text mit der Sigle *DRK* zitiert.

[9] Vgl. Kane 2019,15; Russell 2020, 28–29.

[10] Menkman 2011, 26: „According to the American Heritage® Dictionary of the English Language, the word glitch was first recorded in English in 1962 in the writings of astronaut John Glenn, who describes glitch as a term adopted by his team ‚to describe some of our problems'."

[11] Darauf macht auch Philipp Ohnesorge aufmerksam. Vgl. Ohnesorge 2022, 154.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Baudrillard für die Gegenwart beschriebene Simulation aufzubrechen und derart eine Rückübersetzung von der Hyper- in die „bloße" Realität anzustoßen. Anstatt die „‚ästhetische[]' Halluzination der Realität"[12] zu simulieren, gewinnt das Medium durch den hervorgerufenen Glitch *agency*.[13] Derart lässt der Glitch nun Medium und Subjekt in *intra-action*[14] treten. Als Aktant verwischt er die Grenze zwischen sinnstiftendem Subjekt und als sinnhaft erfahrenem Objekt.[15]

Die literarischen Glitches, die *Die Realität kommt* zu handlungsstiftenden Momenten erhebt, stören aber nicht nur die Simulation; sie führen auch zu einer Umsetzung der philosophischen Positionen der Theoretikerinnen des *New Materialism*, die die Realität nicht nur ausgehend von lebhafter Materie (*vibrant matter*)[16] begreifen, sondern sie in ihrem Anthropozentrismus zugunsten einer posthumanen Welt zu überwinden denken. In deren Folge beleben die von Nuss inszenierten Glitches die nicht-menschlichen Aspekte der Diegese auf eigentümliche Weise; gemäß des Titels dieses Beitrages geraten die Glitches in *Die Realität kommt* zu Materialitätserzeugern.

Hyperrealität. Baudrillards Simulakrum der Simulation

Baudrillard entwirft in *Der symbolische Tausch und der Tod* die Vorstellung einer dreistufigen Gesellschaftsordnung in Simulakren,[17] die die Entwicklung einer zunehmenden Entfremdung von der Wirklichkeit zeichnen. Den Beginn dieser Entwicklung sieht Baudrillard in der Renaissance mit dem Simulakrum der Imitation, das beispielhaft am barocken Stuck als Nachahmung „alle[r] Materialien, [der] Samtvorhänge, [der] Holzgesimse, [der] fleischigen Rundungen der Körper" demonstriert wird,[18] das sich also einer realweltlichen individuellen Vorlage bedient. Mit Einsetzen der industriellen Revolutionen folgte das Simulakrum der Produktion; spezifischer der identischen, seriellen Reproduktion, wie sie Andy Warhols drucktechnisch gefertigten Bilder oder

[12] Baudrillard 2022, 138.

[13] Zu deutsch etwa „Handlungsmacht" oder „Wirkmacht". *Agency* gilt in den Kulturwissenschaften als eine Eigenschaft von Subjekten; weiterhin als Merkmal von Aktivität und Macht; also in den *Gender Studies* als per se männlich, in den *Postcolonial Studies* als Charakteristikum der Kolonisierenden usw. Indem die Denkerinnen des *New Materialism Agency* prinzipiell allen und allem zuschreiben – Frauen, wie Kolonisierten, wie Tieren, Pflanzen, Luft und Gestein – begreifen sie die Welt als interaktives Handlungsgeflecht, vergleichbar der von Bruno Latour entwickelten Akteur-Netzwerk-Theorie (ANT).

[14] Von Karen Barad in *Agential Realism* (2003) geprägter Begriff, der von dem handlungsinitiierenden Moment, den Barad in „Interaktion" sieht, zu einem oszillierenden Miteinander fortführen soll. Barad 2012, 20. Das englischsprachige Original *Agential Realism: How Material-Discursive Practices Matter* wurde erstmals in der Zeitschrift *Signs* (28.3.2023, 803–831) abgedruckt. 2007 wurde der Text in dem Band *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (Durham&London: Duke University Press, 132–185) veröffentlicht; hier findet sich der Begriff auf Seite 139.

[15] Der Begriff des Aktanten wurde von Bruno Latour geprägt. Indem auch die Phänomene der nichtmenschlichen Welt als Aktanten bezeichnet werden, bricht das Wort mit den üblichen Vorstellungen von handlungsmächtigem Subjekt und passivem Objekt. Vgl. Latour 2010.

[16] Zum Begriff vgl. Bennett 2010 (2020).

[17] Mit dem Gebrauch des Begriffs des Simulakrums antizipiert Baudrillard die Philosophiegeschichte bis hin zu Platons Unterscheidung zwischen *eikon*, dem Ebenbild, und *phantasma*, dem Trugbild. Vgl. Haar 2019, 67–68. Zum Begriff des Simulakrums siehe weiterhin Griem 2013, 690–691. Unter Rekurs auf die lat. Etymologie, etwa „Abbild" oder „Nachbildung", gibt Griem als gegenwärtige Bedeutung von Simulakrum die Metapher der „Kopie ohne Original" an, die ihre Referenz lediglich simuliert. Dies entspricht in Baudrillards Theorie dem Simulakrum der dritten Ordnung; er benutzt den Begriff eher in der Bedeutung des Zeichens.

[18] Vgl. Baudrillard 2022, 95.

Readymades eindrücklich illustrieren.[19] Hier beginnt die Auflösung des Realen, die in der Ununterscheidbarkeit zum Imaginären liegt; Baudrillard veranschaulicht dies am Beispiel der Serie: „In ihr [der Serie] ist nicht nur die syntagmatische, sondern auch die paradigmatische Dimension beseitigt, denn es gibt keine Flexion der Formen mehr, nicht einmal mehr eine immanente Reflexion, sondern nur noch ein Nebeneinander des Gleichen – Flexion und Reflexion gleich Null."[20] In der seriellen Produktion finden strukturelle Unterschiede nicht mehr statt; in ihr erweist sich „Produktion im Kern als Reproduktion [...] schon angelegt".[21]

Das von Baudrillard aufgestellte Merkmal der Realität, als Vorlage für Reproduktionen dienen zu können,[22] wird mit dem Simulakrum der dritten Ordnung, der Simulation, überwunden. Die Zeichen der Simulationen haben die Referenz auf die Realwelt verloren; in schleifenhafter Selbstreferenz verweilend, können sie außerhalb ihrer selbst nichts mehr aussagen oder bedeuten. In der Simulation findet die vollkommene Auflösung der Realität zugunsten der medial erzeugten Hyperrealität statt,[23] die durch Differenzlosigkeit (zwischen Wahrem und Falschem, Echtem und Künstlichen usw.) charakterisiert ist. Die Hyperrealität trennt die Differenz zwischen Realität und Fiktion, zwischen Realität und dem Imaginären auf,[24] und erklärt hiermit die Realwelt zum phänomenologischem Auslaufmodell. Weiterhin löst sie die Differenz von Signifikat und Signifikant in der Simulation, die, da sie über keinen realweltlichen Referenten mehr verfügt, nichts mehr bezeichnen, keine Bedeutung mehr zusprechen kann. Simulationen können lediglich mit anderen Simulationen interagieren, derart stellen sie ein referenzloses Bezugssystem dar, das durch den (binären) Code bedingt ist. War das Reale aus der Modulation von Modellen hervorgegangen,[25] die in der Realwelt fußten, so folgt die Hyperrealität dem Gesetz des Codes. Sie zeigt sich als „[...] das, *was immer schon reproduziert ist*. Hyperreal"[26] – und wird darin das dem Code Nachfolgende.[27] Im Gegensatz zum Zeichen, das stets in Beziehungen zu Referenten gebracht werden kann, ermöglicht der Code die *creatio ex nihilo* und ist derart von jeglicher Vorlage gelöst. Mit den Worten Baudrillards ist das Hyperreale darum „nicht jenseits der Repräsentation, weil es vollständig in der Simulation ist".[28]
Hier wird die Rolle der Medien bedeutsam, die als reproduktives Medium für eine exakte Verdoppelung des Realen, also für das Hyperreale, sorgen. Durch die fehlende Grenze zwischen Realität und Repräsentation ersetzen Medien das realweltliche Erleben und reduzieren es auf Bildschirmereignisse, deren Perzeption nur noch auf der Oberfläche, auf Interfaces stattfindet.[29] Das medial Vermittelte wird zum neuen unmittelbaren Erleben; ein realweltliches Erleben folgt dem ausgestrahlten Informationsfluss der Medien immer nach und findet derart bereits medial vermittelt statt.

[19] Vgl. Baudrillard 2022, 136. Vgl. auch Baudrillard 1994, 10–12.
[20] Baudrillard 2022, 136.
[21] Karpenstein-Eßbach 2010, 124.
[22] Vgl. Baudrillard 2022, 137: „Die wirkliche Definition des Realen lautet: *Das, wovon man eine äquivalente Reproduktion herstellen kann.*"
[23] Einführungen in die Hauptgedanken von *Der symbolische Tausch und der Tod* bieten Blask 1995 und Karpenstein-Eßbach 2010.
[24] Vgl. Baudrillard 2022, 135.
[25] Vgl. Karpenstein-Eßbach 2010, 126.
[26] Baudrillard 2022, 137.
[27] Vgl. Karpenstein-Eßbach 2010, 125.
[28] Baudrillard 2022, 138.
[29] Vgl. Baudrillard 2022, 134.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Immersive Realitäten. *Die Realität kommt* als Simulation

Nach einem Vorabdruck der ersten Seiten des ersten Kapitels in der Zeitschrift *Metamorphosen* 2019,[30] wurde das Erscheinen von *Die Realität kommt* 2022 bei Diaphanes von Joshua Groß und Juan S. Guse auf dem Klappentext des Romans mit überschwänglichem Lob begrüßt. Beide Schriftsteller zählen zu einem kleinen Kreis deutscher Autor:innen, deren Romane die Gegenwart unter dem Aspekt der Digitalisierung explizit behandeln.[31] In diesen Kreis, darin sind Groß' und Guses Worte eindeutig, ist Rudi Nuss durch seine jüngste Publikation aufgenommen; mehr noch schreibt Guse *Die Realität kommt* zu, „den glitch turn der deutschsprachigen Literatur" eingeleitet zu haben.[32] Ungeachtet der Frage, ob die Verwendung des Begriffs des „turns" jene der „-ismen" der 1980er-Jahre in der Frequenz ihrer Nutzung ablöst, sei hier festgehalten, dass es augenscheinlich mit den Glitches in *Die Realität kommt* eine besondere Bewandtnis hat. Denn mit dem von Guse ausgerufenen „glitch turn" wird schließlich das Auftreten eines neuen Genres literarischer Texte innerhalb des – besonders im deutschsprachigen Raum noch wenig ausdefinierten – *Postcyberpunks*[33] markiert. Diese Sorte von Texten entwirft ihre Diegese trotz einiger Anleihen nicht im Bereich des Phantastischen;[34] vielmehr stellen sie Schnittstellen zwischen einer fiktiven, der Realwelt ähnelnden Welt, und einer im Computerspiel simulierten, durch Code erzeugten Welt, dar.[35] Diese Verflechtung macht sich auch *Die Realität kommt* im Design seiner Diegese zunutze, das gängige Topoi des *Cyberpunks* aufgreift: Nuss berichtet von einer dem Verfall überlassenen Welt, die zugunsten einer neuen, erweiterten Daseinsform in der virtuellen Realität zurück gelassen wird.[36] Dass diese virtuelle Welt entgegen der gängigen Narrative des Cyberpunks bei Nuss kein Heilsversprechen mehr darstellt, impliziert das Präfix „Post-": Die Simulation fällt glitchend ihrer eigenen (digitalen) Substanz zum Opfer, erschafft aber in ihrem Zerfall eine belebte Welt, die über die Grenze des Natürlichen hinausgeht.

Die Fiktion von *Die Realität kommt* führt mitten in ein postapokalyptisches Szenario der nahen Zukunft: In zerfallenden Städten leben nur noch wenige Menschen, das Meer ist atomar verseucht und spült mit jedem Wellengang technisches Gerät an, das sich auf dem Meeresgrund bereits zu Müllbergen getürmt hat. Eine Befreiung aus dieser trostlosen Welt verspricht die Bewegung der Neuen Immersion, die eine absolute virtuelle Realität erschaffen hat. Der ursprünglichen Bedeutung von „Immer-

[30] Vgl. Nuss 2019.

[31] Groß und Guse haben selbst mit *Flexen in Miami* (2020, Groß) und *Miami Punk* (2019, Guse) solche Romane vorgelegt. Forschung z.B. bei Kreuzmair und Schumacher 2021.

[32] Juan S. Guse wörtlich zitiert von dem Klappentext von Nuss 2022.

[33] Entstehung und Höhepunkt der Popularität des Genres des Cyberpunks fällt in den 1980er mit genreprägenden Texten wie William Gibsons Sci-Fi Klassiker *Neuromancer* (1984) und Filmen wie *Blade Runner* (1982) zusammen. Der Begriff setzt sich aus Kybernetik [cyber*netics*] und Punk zusammen, beschreibt demnach den Versuch der gezielten Steuerung von Mensch, Tier und Maschine durch anarchistisches Verhalten – eine Charakteristik, die auf viele der antiheroischen Protagonisten des Genres zutrifft. Vgl. Featherly 2003, 109–110.

[34] Moritz Baßler zählt die gegenwärtige Fantasy-Literatur zu dem von ihm beobachteten und beschriebenen Phänomen des populären Realismus. Er konstatiert ihr, fraglos Avantgarde zu sein, indem sie an den avanciertesten technischen Entwicklungen teilhabe – und hierin ihre eigenen Genregeln ausbilde. Baßler 2022, 110.

[35] Philipp Ohnesorge schreibt dieser Literatur am Beispiel von Juan S. Guses Roman *Miami Punk* (2019) zu, durch ein Performen des Digitalen im Glitch die Realität zu liquidieren, sodass die Gegenwart letztlich im Virtuellen angelegt ist (vgl. Ohnesorge 2021, 171).

[36] Vgl. Haar 2018, 138.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

sion" folgend – das Wort bezeichnete das Einbetten eines Objekts in eine Flüssigkeit[37] – wird diese VR durch Pools betreten; durch in die Erde gelassene, hunderte Meter tiefe und mit einer Flüssigkeit gefüllte Quader. Wer in diese steigt, sinkt durch die Flüssigkeit hinab, die eine Trennung von Körper und Geist bewirkt. Die Immersion dieser VR ist total; es gibt keinen Weg zurück in die körperlich erfahrbare, in der Sprache des Romans: „erste" Realität (DRK 20).

In dieser unwirtlichen Welt, in der fiktiven Küstenstadt Enden, deren endzeitlicher Name das norddeutsche Emden erahnen lässt, leben Conny, Nikita und Wolfgang in einem Container auf einem Schrottplatz. Sie lehnen die Neue Immersion ab und suchen Alltagsflüchte in dem Konsum älterer Medien: im Anschauen von DVDs oder in Aufenthalten in vergangenen VRs. Conny, die genderfluide Protagonistin des Romans, hält sich regelmäßig in Avalon auf, einer durch US-amerikanische Programmierer geschaffene VR, die die westliche Antwort auf die erste, von der Sowjetunion initiierte VR Arkadi darstellt. Die Schöpfungsgeschichte von Arkadi, der Conny und die zur Gruppe stoßende Marlo auf der Suche nach dem Upload „Arkadi 3" gemeinsam nachgehen, bildet das Thema des ersten Haupthandlungsstranges des Textes. Dieser wird zu Romanmitte durch einen neu einsetzenden Erzählstrang abgelöst und hierin kupiert oder vielmehr: ins alaskische Whittier *kopiert*. Dies hat zur Folge, dass bei wechselnden Schauplätzen Motive und Elemente der Handlung des ersten Teils des Romans in einem zweiten Teil in Variationen parallel geführt, respektive ineinander verwoben und narrativ enggeführt werden.

In beiden Handlungssträngen stellt sich die simulierte neben, oder vielmehr: *in* die Realwelt. Entgegen Baudrillards Befund führt das bei Nuss aber nicht zu einer differenzlosen Hyperrealität, sondern im Glitchen der Simulation zu deren Dekonstruktion, die gleichsam eine neuartige, belebte Materie hervorbringt. Die derart vom Text ausgestellte Bewegung, die von der Realität zu Simulationen, zu Glitches und zu einer demaskierten Realität führt, durchzieht den gesamten Text. Sie steckt demnach auch in seinen ersten Sätzen, die folgend immer wieder zur Analyse herangezogen werden und die wie folgt lauten:

> Du stehst schon immer in ihr. In der Landschaft. Dort wachsen Flechten und Kupferdraht, da heulen Hunde aus Kunstharz, gammelt ein Terabyte im Waldboden. Die Landschaft endet nicht an deinen Displays; sie ragt in dich und du in sie. Was auch immer du da tust, stell dich der Fläche. Stell dich der Geschwindigkeit, mit der die Welt zerfällt.[38] (DRK 7)

Das Bild einer künstlichen, das Anorganische belebenden Natur wird hier gleich zwei Mal aufgerufen: Einmal stellt die Landschaft die Umgebung des hier angesprochenen „Du" dar; weiterhin findet sie auf einem Display statt, von dem aus sie sich wiederum ausbreitet, um in einem Prozess wechselseitiger Durchdringung in Interaktion mit dem genannten „Du" zu treten. Der hier skizzierten Landschaft in ihrem zweifachen Erscheinen als realweltliche und als virtuelle, als Welt vor und hinter den Displays, geht die folgende Argumentation nach, um sie in einem ersten Schritt als Simulationen auszuweisen.

Die Diegese des Romans entwirft verschiedene (virtuelle) Realitäten, die sich in dem Umfang ihrer Simulation und dem Grad ihrer Immersion unterscheiden – also

[37] Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache: https://www.dwds.de/wb/Immersion (zuletzt abgerufen am 17. Januar 2023).

[38] Auf die Kursivierung der zitierten Passage gemäß des Originals wird hier und in den folgenden Wiederholungen – um einer besseren Lesbarkeit willen – verzichtet.

darin, ob sie vereinfacht gesagt Umgebung oder Display sind: Simuliert werden können Erfahrungen innerhalb eines erwartbaren Szenarios (bspw. das Heranwachsen als Pflanze in „Blossom", oder das Erjagen eines Rehs in „Saat"), wie der Entwurf ganzer Welten (in „Arkadi" und „Avalon"); die VRs differieren also hinsichtlich des verfügbaren Bewegungsraums und der Erlebensmöglichkeiten der User, wie der Differenziertheit und des Umfangs der entworfenen Welt. Hinsichtlich des Merkmals der Immersion, lassen sich vollimmersive VRs ausgehend von der ersten Realität durch Pillen oder technische Gadgets wie VR-Brillen betreten und wieder verlassen; dazu zählen „Blossom", „O" und „Saat". Bei „Pool" und „Kin 49" handelt es sich um Varianten von VRs, deren totale Immersion die Nutzer nicht mehr freigibt: Durch die Trennung von Bewusstsein und Körper führt Pool in die „Welt der Geräusche", die eine sprach- und bilderlose Kommunikation ermöglicht (DRK 19) – und hierin auch auf Ebene der Sprache die von Baudrillard prognostizierte Differenzlosigkeit einlöst. Dazwischen stehen die VRs Arkadi und Avalon, in die durch körperliche Praktiken gelangt werden kann und die nicht nur den Geist, sondern auch den Körper in einer Übersetzung in Avatare mit aufnehmen.[39] In den Avataren setzt sich in Avalon der westliche Kapitalismus fort: Hier können durch Investitionen in der Realwelt die eigene Insel – die Basis der VR – individuell aufgerüstet und Avatare in Grinder (Mischwesen aus Mensch, Tier und Maschine) modifiziert werden. Avalon ermöglicht aber auch in einer *Konsens-Halluzination*[40] die Interaktion mit anderen Usern; es bietet je nach individuellem Bedürfnis die Vertrautheit der familiären Sphäre oder die Spannung von Real Life Adventures. Anja Kümmel nennt Avalon in ihrer Rezension denn auch eine „Art ‚Wild West' des Cyberspace".[41]

Die Handlung um Conny und Marlo spielt sich als ein Abenteuer „auf beiden Seiten" (Vgl. DRK 12) ab: Conny folgt Marlos Spur in Avalon und trifft sie anschließend auf dem Endener Schrottplatz in der „ersten Realität" wieder. Eine Auflösung der Differenz von Realität und Fiktion, die die Hyperrealität auszeichnet,[42] findet hier statt, indem bei einem Weiterexistieren der virtuellen wie der Realwelt, das fiktive Erleben in der VR nahtlos in einem Wiedersehen in der Realität fortgesetzt wird.

Die virtuellen Realitäten simulieren hierin nicht nur (un-)mögliche Welten; durch das Annehmen anderer – menschlicher wie nicht-menschlicher – Identitäten in Avataren simulieren sie außerdem ein scheinbares subjektives unmittelbares Erfahren, das, die Argumentation des amerikanischen Philosophen Thomas Nagel referierend, auf Verfahren der Reduktion beruht,[43] deren Erzeugnisse, objektive Beschreibungen, die Grundlage derartiger Simulationen bilden.[44] Der subjektive Charakter von Erfahrung kann aber gerade nicht eingeholt werden; Conny bleibt in der VR Blossom auch

[39] Dies macht der Roman nicht explizit, es lässt sich aber anhand mancher Beschreibungen ableiten Vgl. DRK 33: Als Conny von einem gemeinsamen Ausflug mit Wolfgang nach Avalon in die erste Realität zurückkehrt, sitzt sie „für Stunden nervös im Container, weil Wolfgang nicht auftaucht", bis er endlich „wie in einer billigen Überblende auf dem Boden des Drogenlabors" erschien.

[40] Den Begriff der Konsens-Halluzination nutzt William Gibson zur Beschreibung der Matrix innerhalb der Cyberspaces seiner Diegese; er scheint auch bei Nuss zutreffend zu sein. Vgl. Gibson 2021, 22.

[41] Kümmel 2022.

[42] Vgl. Baudrillard 2022, 135.

[43] In seinem bekannten Essay *What Is It Like to Be a Bat?* führt Nagel aus, dass Informationen i.a.R. durch die Reduktion von Faktoren, durch das Ausblenden des Individuellen, Besonderen und Außergewöhnlichen gewonnen werden – das also die Umkehrseite des persönlichen Erlebens als allgemeingültiges Weltwissen zähle. Vgl. Nagel 1974.

[44] Vgl. Nagel 1974.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

als Schwanenblumengewächs mit sich identisch,[45] also in ihrem Bewusstsein, das sie Marlos Bild im „Kräuseln des Wassers" wahrnehmen lässt, „als wäre es durch die Membranen Avalons in die Blumensimulation geglitcht" (DRK 24).

Daraus folgt weiterhin, dass die virtuellen Realitäten keine Bedeutung implementieren können. Als Hyperrealität im Code erzeugt, kann die referenzlose Simulation keine Bedeutung erschaffen – das lässt Nuss seine Figur Marlo direkt aussprechen: „Nichts gab mir Bedeutung [...]. Die Maschinen schafften es zwar, jede erdenkliche Form zu simulieren, aber die Implementierung von Bedeutung in Code gelang ihnen nicht" (DRK 63). Und auch Conny reflektiert „die wachsende Leere im Code" (DRK 86), der kein Außerhalb mehr kennt. Um Bedeutung erfahren zu können, bedarf es des (Er-)Lebens in der ersten Realität.

Diese erste Realität nun kann sich aber als Realität nicht mehr von ihrer medialen Repräsentation abgrenzen, sie ist von (den Bildern) der Virtualität bereits durchsetzt und dient in ihrer materiellen Beschaffenheit selbst als Oberfläche der „Bildschirmereignisse".[46] So wird Werbung in der Fiktion des Texts in „die Struktur einer synthetisierten Realität selbst eingebaut" (DRK 112) anstatt in erkennbaren Spots vermittelt zu werden und trägt derart unumgänglich zur Konstitution der Realität bei. Umgekehrt bedarf es einer von der Regierung aufgestellten Forschungsgruppe, die die erste Realität durch hologrammgleiche Projektionen von „Fata-Morgana-Maschinen" bewerben soll: „Eine bessere Welt aus Licht." (DRK 84).[47] In der Dystopie des Romans finden demnach bewusste Verschränkungen zwischen Realwelt und virtueller Realität statt, die die Wirklichkeit im Sinne der *Augmented Reality*[48] als dauerhaft erweiterte gestalten: Die Diegese löst die „‚ästhetische[]' Halluzination der Realität"[49] ein. Sie ist hyperreal, insofern sie sich die simulierte Realwelt wörtlich einverleibt. „Dort wachsen Flechten und Kupferdraht, da heulen Hunde aus Kunstharz, gammelt ein Terabyte im Waldboden. Die Landschaft endet nicht an deinen Displays; sie ragt in dich...

Dreaming Real: Die „Lore" oder Glitches als Entitäten mit *agency*

...und du in sie." Die sprachlichen Bilder der ersten Sätze des Romans, die hier als *mise en abyme* (noch) als Poetisierung eines Screens gelesen werden könnten, erweisen sich im Laufe der Lektüre als Glitches der Diegese. So kehrt der aus dem Waldboden wachsende Kupferdraht in Avalon in der Figur von Cyborgs und Grindern wieder, er verweist auf die im Schrott versinkenden und von rostigen Gardinenstangen aufgespießten Rehe (DRK 15)[50] und avanciert zum Wegweiser auf eine Welt abseits

[45] Vgl. DRK 23: „Als Schwanenblumengewächs bewegte ich mich sanft, wenn der Wind das Wasser zum Kräuseln brachte, öffnete und schloss ich meine Blüten im Lauf der Sonne."

[46] Vgl. Baudrillard 2022, 134.

[47] Die Verschränkung von Kapitalismus, respektive Werbung und Glitches stellt einen Aspekt dar, der zu untersuchen hier ebenfalls spannend wäre. In Avalon wird Werbung plötzlich zur lebensbedrohlichen Falle, einem „Warenkorb ohne Boden" (DRK 98), in die ein unachtsamer Klick führt.

[48] Im Deutschen wird der Terminus der *erweiterten Realität* verwendet; die englische Bezeichnung ist jedoch geläufiger und wird daher hier priorisiert.

[49] Baudrillard 2022, 138.

[50] Der Fülle an Tieren, die Wälder gemeinhin bewohnen, ungeachtet, räumt *Die Realität kommt* dem Reh eine besondere Position ein. Als einziger Waldbewohner springt es leitmotivisch durch den Text des Romans und stellt in seinen Auftritten einen metaphorischen Glitch dar. Dieser Glitch ist durch ein Momentum des Erkennens strukturiert, dessen Ambivalenz nie ganz gelöst werden kann. So können sich User in Avalon nie sicher sein, „ob da in den Augen eines Rehs der hilflose Blick einer verlorenen, verwandelten Userx steckte" (DRK 10). Hier begegnet das Reh als Teil des Topos eines Verschwimmens der

der ersten Realität. Ähnliches erfährt die Flechte, über die es ganz explizit heißt: „Die Flechte kennt kein Außen. An all ihren Seiten ist sie offen. Sie kann jegliche Form annehmen, die man sich vorstellen kann. Der Mensch selbst ist eine Flechte – und nein, das ist keine fucking Metapher." (DRK 196) In dieser Beschreibung wird erstens der Bezug zu einer Ideal-Welt im Sinne des *New Materialism* auf Ebene der Sprache bereits hergestellt (der Mensch als organisches, wandelbares Gewächs, der – wie die genderfluide Protagonistin – nicht in binäre Schemata zu verorten ist) und erlangt zweitens die Flechte natürlich hochgradig metaphorisches Potenzial. In der Fiktion des Textes wird sie hierin als direkter Verweis auf die „Lore" lesbar.

Die Lore gehört nicht dem Bereich der Menschen an – sie ist eine künstliche Intelligenz innerhalb der VR Avalon, deren prominentesten Glitch sie gleichsam darstellt. Avalon wiederum durchsetzen, seit „die Programmierer verschwanden" (DRK 9), Glitches. Über die Inseln der VR glitchen „Daten längst vergessener Userx, Messages und Posts von wirren Sexts voller Typos" durch Schlehdornsträucher, in Gewässern löst sich Discourse (DRK 9) und die Luft ist zersetzt von „computergenerierte[m] Lavendelduft" (DRK 10). Fehlt es an menschlicher Pflege, so lässt sich hier folgern, schleichen sich Fehler in den Code ein, die schließlich zu einem sichtbaren Verfall der virtuellen Realität führen.

Die Lore aber erweist sich als das Gegenteil des Verfalls: Sie hatte sich „eines Tages verselbstständigt" (DRK 93), ist vom Programmcode zum Programmfehler generiert, darin aber vom passiven Objekt- in den aktiven Subjektstatus gewechselt. Als eigenständiger Programmfehler ist die Lore eine KI mit *agency*. Sie nutzt ihre Handlungsmacht, um die Vapor Plateaus umzuschreiben. Die Vapor Plateaus benennen eine ehemalige Shopping Mall, „an deren Rändern sich wahnsinnig gewordener Code sammelte und von dort aus in Millionen Fraktale und unvorstellbar grausame Welten zerfiel" (DRK 93). Die Vapor Plateaus greifen hierin ihr namensgebendes metaphorisches Potenzial auf und setzen es auf Handlungsebene um: Der partikulären Beschaffenheit von Dampf (engl. vapor) gleich, verschleiert die Lore die Sicht auf die

Grenze zwischen Mensch und Tier, der sich in Variationen durch den Text des Romans zieht und sowohl ravende Clubgäste in Tierkostümen, „Kin 49" Konsument:innen (deren Seele sich in der VR auf neunundvierzig Tiere aufteilt, Vgl. DRK 153) oder Marlo umfasst, deren Avatar in Avalon ein Moa ist. In der VR Saat geraten Rehe zum metaphorischen Vexierbild, indem sie zwischen ekstatischem Glücksversprechen und Todesboten oszillieren. In Saat folgt der eigene Avatar einem Reh durch endlose Wälder, um es zu erlegen und sich an der „viskose[n], schwarze[n] Substanz aus purem Serotonin" seiner Blutbahnen zu laben. „Erblickt einen das Reh aber zuvor, zerspringst du durch seinen Wimpernschlag." (DRK 170) Entscheidend für das eigene Überleben ist in Saat das sofortige Erkennen des Gegenübers als Gegenüber in seinem Sein. Dieses Erkennen wiederholt der Text in seiner Schlussfrequenz: Als Conny zu Romanende ein geisterhaftes Luxusschiff und hierin die (in der Logik des Textes) „dritte" Realität betritt, setzt eine Verdichtung der zuvor den zweiten Teil strukturierenden Parallelführung der Handlungsstränge ein. Der Bar des Saturn Hotels in Avalon, in die die Suche nach Marlo Conny in Teil I geführt hatte, korrespondiert hier die Bar im Schiffsbauch, an der eine fremde Person sitzt, die Conny erkennt. Als erkannt angesprochen, glaubt Conny „das Reh zu sehen, als würde es immer mal wieder durch mein Blickfeld huschen" (DRK 237). Das Reh spielt mit der Wahrnehmung der es Erblickenden, es lässt sich in seinem ontologischen Status nicht festlegen und begegnet in den einleitenden Sätzen zu Teil II des Romans im Maschinentraum. Hier heißt es: *„Ein Server steht einsam auf kahler Höhe. Ihn schläfert, wie eine weiße Decke umhüllen ihn Eis und Schnee. Er träumt von einem Reh, das seine Zunge dampfenden Atems tief in die Öffnung seiner Luftkühlung steckt*" (DRK 143). In der Einsamkeit des Tiger-Gletschers (DRK 166), in dem der Server ruht, der als die „erste Maschine" (DRK 242) Sterbenden die Zukunft derer zeigt, die ihnen am nächsten stehen, setzt das erträumte Reh der Kälte des ihn umgebenden ewigen Eises die Körperwärme seines dampfenden Atems, der Statik der Szene Handlung und Lebendigkeit (*agency*) entgegen. Das durch den Maschinentraum in den weißen, mit Leere assoziierten Raum erscheinende Reh stört durch sein Auftreten das bestehende System und stellt es darin in seiner Materialität aus.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Shopping Mall als Handlungsraum „in Millionen Fraktale[n]" und setzt hier die Zersetzung eines Zustandes in einen anderen, als „unvorstellbar grausam" gewerteten, um. In dieser Zersetzung überschreibt sie die ihr gegebene Vorlage auf eine besonders perfide Weise: Sie schöpft ihr Bildmaterial aus den Erinnerungen derjenigen Träumenden, denen sie begegnet. „Dreaming Real" nennt Fred Botting (literarische) Phänomene, in denen sich die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit verwischen, respektive Träume sich im Zustand des Wachen materialisieren,[51] und auch wer in *Die Realität kommt* auf die Lore trifft, „träumt real".

Um diese Funktionsweise zu erläutern, ist es von Nutzen, die Lore als Begriff jenseits des denotierten weiblichen Namens näher zu betrachten. So findet sich „Lore" im englischen Sprachgebrauch im Bereich des Gamings wieder. Hier bezeichnet das Wort das kollektive und tradierte Wissen um eine Figur oder einen Sachverhalt. Die „Lore" ist aber auch der deutschen Sprache nicht fremd: In (Güter-)Loren wurden im Bergbau die abgetragenen Schichten zu den Förderschächten gebracht, von wo aus sie aus den Tiefen der Stollen an das Tageslicht transportiert wurden. Nuss' Lore bedient sich beider Bedeutungen, indem die künstliche Intelligenz das Unbewusste, Latente der Träume, wie auch das erinnerte Weltwissen, in der Überschreibung der Umgebung manifest werden lässt. [52] In ihrem Schöpfen bleibt die Lore auf die bildhaften Gedanken der Besucher:innen Avalons bezogen, sie erzeugt mit Baudrillard gesprochen also keine Simulationen, sondern Imitationen und kann so wörtlich wie die Flechte „jegliche Form annehmen, die man [sic!] sich vorstellen kann" (DRK 7).
Für die User von Avalon bedeutet eine Begegnung mit der Lore aber, dass ein Zurechtfinden bzw. ein Differenzieren zwischen der Realität, dem Traum und der VR verunmöglicht wird. So findet sich Conny, die gerade in einem Einkaufszentrum der Vapor Plateaus eingeschlafen war, in ihrem vermeintlichen Zuhause wieder: „Auf dem Schrottplatz war alles da, die Wäscheleinen vor dem Container, die schimmelige Couch, Nikitas Plüschtiere und Wolfgangs Lochlandschaften" (DRK 102). Conny glaubt sich in Enden, das die Lore hier aus ihrer Erinnerung nachbildet. Die virtuelle Imitation ist jedoch nicht perfekt. So bemerkt Conny schließlich, dass „Teile des Schrottes […] eine geringere Auflösung [hatten], die Texturen luden nicht, einige Stellen bestanden bloß aus einem glitchy Flimmern" (DRK 102). Eine Erklärung dieser von der Lore erzeugten Glitches liefert der Text gleich nach: Sie geschehen dort, „wo die LORE die Leerstellen unserer Erinnerung nicht auffüllen konnte" (DRK 102), wo also das Ausgangsmaterial als realweltlicher Referent fehlt und der generierte Code infolgedessen lückenhaft bleibt.

Die von der Lore erzeugten Glitches fungieren denn auch nicht nur als Rückverweis auf ihre Erzeugerin selbst, sondern auch auf die Virtualität Avalons. In den „teils pixelig[en]" Bildern und dem „glitchy Flimmern" dekomponiert sich die Landschaft zum Bild und verweist gleichsam auf ihre eigene digitale Materialität. Sodass hier festgehalten werden kann, dass Glitches die Imitation stören, indem sie als Materialfehler ihre Oberfläche zersetzen.

[51] Vgl. Botting 2000.

[52] Die Lore stellt sich als aus Erinnerungen zeugende künstliche Intelligenz in eine Reihe bekannter literarischer Beispiele. Zu denken ist hier an den Ozean in Stanislaw Lems dystopischem Roman *Solaris* (1961), und auch an die von William Gibson erdichtete KI seines gleichnamigen Sci-Fi Romans *Neuromancer*, die sogar die Grenze zwischen Leben und Tod überwinden kann. So sagt die KI Neuromancer über sich selbst: „Ich *bin* die Toten und ihr Reich." (Gibson 2021, 329; Herv. i. O.).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Getrennte Welten. Glitches als Materialitätserzeuger

Innerhalb der VR Avalon konstruiert und dekonstruiert die Lore als Glitch Imitation, indem sie die aus Träumen erzeugte Welt durch Materialfehler als „unecht" kenntlich macht. In *Die Realität kommt* sind Glitches aber kein bloßes Phänomen der virtuellen Sphäre – sie sind ebenfalls in die Realwelt eingezogen, die sie fortan als Materialitätserzeuger umgestalten. Hier wiederholt sich das beschriebene digitale Verfahren der Lore, Glitches hervorzubringen, das jetzt aber eine ontologische Transformation erfährt.

Glitches verweisen nicht nur auf die ontologische Beschaffenheit des glitchenden Mediums, indem sie dessen Materialität ausstellen; ihnen scheint weiterhin ein lebendiges Potenzial inhärent zu sein. So zeigt auch Philipp Ohnesorge am Beispiel von Juan S. Guses *Miami Punk* (2019) die dem Glitch potenziell innewohnende Vitalität und Lebendigkeit auf, die er als strukturelle Spur begreift, die im Erzählen Gegenwärtiges und Vergangenes miteinander verknüpft.[53] Bei Rudi Nuss wird nun weniger ein achronistisches Erzählen fokussiert; vielmehr wirken die Glitches in *Die Realität kommt* nicht nur als Störung der Simulation,[54] sie bewirken weiterhin eine Belebung des Anorganischen, das sie gleichsam zu Aktanten erheben. Auf die Störung der Simulation durch das Ausstellen ihrer eigenen Materialität folgt demnach in *Die Realität kommt* die Durchdringung von Realität durch Virtualität und hierin: Vitalität.

Auf der Ebene der Diegese geraten die virtuellen Welten *als Programme* außer Kontrolle – und generieren Aktanten, die die Realwelt durchsetzen:

> Seitdem Avalon nicht mehr gewartet wurde, ragten die Daten, Avatare, ganze Landschaften in die erste Realität. Keiner wusste so recht, wo Avalon begann und endete [...]. Ebenso wusste niemand, wo die erste Realität anfing und endete, das gehörte eben zum Universum, diese Unbegrenztheit. (DRK 26)

Bei den Durchdringungen von virtueller und Realwelt, den in die Realwelt ragenden Daten, Avataren und Landschaften, handelt es sich in der Definition von Carolyn L. Kane um *wild glitches*,[55] um spontan und unbeabsichtigt auftretende Störungen, welche die virtuelle Welt in ihrer datenbeschaffenen Materialität und den ihr eigenen Produktionsbedingungen ausstellen. Und dies dauerhaft, denn durch die Materialisierung verliert der Glitch das ihm inhärente flüchtige Moment eines kurzfristigen Zwischenfalls. Es kommt demnach zu einem sich permanent einstellenden Zustand des von Rosa Menkman beschriebenen *glitch momentum*,[56] das die Erfahrung eines unheimlichen Kontrollverlusts mit dem Erkenntnisgewinn einer offenbarten Technik des

[53] Vgl. Ohnesorge 2022, 160–161.

[54] Bei Ohnesorge (2022) finden sich weitere Analogien zu den Gedanken dieses Beitrages – auch hier stehen die Glitches in Verbindung mit Halluzinationen und auch hier bewirkt die durch sie ausgelöste Störung ein Zutagefördern der Materialität eines Mediums (vgl. ebd., vor allem 160–163). Das Hauptaugenmerk liegt hier aber auf dem Aspekt der Zeitlichkeit, indem danach gefragt wird, ob Glitches auch als Momente der Störung von Zeitwahrnehmung, respektive -reflexion betrachtet werden können (vgl. ebd. 159).

[55] Kane 2019, 15: „Wild glitches are spontaneous and undomesticated, they occur unintentionally and without provocation […] In contrast, a ‚domesticated' or harvested glitch is purposely created and manufactured for artistic use."

[56] Menkman 2011, 31. Im Original heißt es: "The concept of moment(um) is twofold: first of all there is the moment, which is experienced as the uncanny, threatening loss of control, throwing the spectator into the void (of meaning). This moment then itself becomes a catalyst, with a certain momentum. Noise turns to glitch when it passes a momentary tipping point, at which it could tip away into a failure, or instead force new knowledge about the glitch's techné, and actual and presumed media flows, onto the viewer."

Glitches wie der tatsächlichen und vermeintlichen Medienflüsse konfrontiert. Menkman fährt fort, dass Betrachter:innen durch die verzerrten Bilder und Verhaltensweisen der maschinellen Ergebnisse in einen uneindeutigen Bereich geworfen würden, der Bild und Nicht-Bild, Bedeutung und Nicht-Bedeutung, Wahrheit und Deutung umschließe.[57] In diesem uneindeutigen Bereich rekonstruiert sich die Realwelt, da Nuss' Text Avatare und Landschaften glitchen lässt, wie auch Daten selbst. Daten erfordern im Kontext der virtuellen Welt als maschinenlesbare Information die Übersetzung auf ein Interface, um von menschlichen Subjekten überhaupt wahrgenommen werden zu können,[58] treten hier aber als materialisierte Aktanten auf. Darüber hinaus kommt es durch die Datenleaks zu ontologischen Verschiebungen – nicht nur decken die Glitches den Code der Simulation auf, vielmehr materialisieren oder realisieren sie ihn, indem sie die Fläche des Codes um einen lebendigen Körper als eine dritte Dimension erweitern: wie etwa im Falle des sich zersetzenden Terabytes. Die genannten Daten, Avatare und Landschaften können derart unter Karen Barads Begriff des *Phänomens* subsumiert werden: Da die Wirklichkeit in Barads Worten aus „Dingen-in-den-Phänomenen" bestehe, sind Phänomene für die Realität konstitutiv. Phänomene sind „*die ontologische Unzertrennlichkeit/Verschränkung* intraagierender ‚Agentien' (*agencies*)",[59] die sich durch spezifische *Intraaktionen* materialisieren;[60] sie weisen also die doppelte Struktur auf, die auch den Glitches in *Die Realität kommt* zukommt, die durch ihr Auftreten konstruieren wie dekonstruieren. Barads an Niels Bohrs Quantenphysik angelehnte Philosophie versteht Materie als dynamischen Prozess: Die agentielle, handlungsmächtige Realität bringt sich in Wechselwirkungen, zu denen auch Diskurspraktiken zählen, hervor.[61] In Barads posthumanistischem Verständnis sind Diskurspraktiken nun ebenfalls materielle Techniken, „*durch die die Bestimmung von Grenzen, Eigenschaften und Bedeutungen differentiell vollzogen wird*".[62] Barad definiert Diskurspraktiken als „*fortlaufende agentielle Intraaktionen der Welt*"; Bedeutung vollzieht sich als „fortlaufende Leistung der Welt in ihrem jeweiligen Tanz von Verstehbarkeit und Unverständlichkeit".[63] Die Implementierung von Bedeutung erfordert demnach den von Menkman beschriebenen uneindeutigen Bereich.[64]

Glitches produzieren in *Die Realität kommt* Bedeutung; sie beschleunigen aber auch die Intraaktivität des Virtuellen wie des Reellen, deren Dynamik die Materie als „Akteur" in dem Prozess ihrer Materialisierung impliziert.[65] Durch das Glitchen der realweltlichen und der virtuellen Sphäre werden nicht nur beide „Systeme" in ihrer Materialität bestärkt, stattdessen durchdringen sie sich und zersetzen die realweltliche Natur mit Digitalität:

> Doch irgendwann begannen die Leaks, all die Daten, die in die Atmosphäre, in den Himmel, in das Rascheln der Blätter der Bäume im Sommer, in Pfützen und ins Grundwasser liefen. Manche drehten ihre Wasserhähne auf und aus ihnen liefen in Wasser gelöster Discourse über irgendwelche, ihnen unbekannte Serien (DRK 69).

[57] Menkman 2011, 31: „Through the distorted images and behaviors of machinic outputs, the viewer is thrown into a more risky realm of image and non-image, meaning and non-meaning, truth and interpretation."
[58] Gumm 2016, 5.
[59] Barad 2012, 19 (Herv. i. O.).
[60] Vgl. Barad 2012, 21.
[61] Vgl. Barad 2012, 38.
[62] Barad 2012, 36 (Herv. i. O.).
[63] Barad 2012, 36 (Herv. i. O.).
[64] Vgl. Menkman 2011, 31.
[65] Vgl. Barad 2012, 41.

Die Intraaktion der Glitches belebt den in die Realwelt eindringenden Cyberspace – Terrabytes gammeln im Waldboden, Daten laufen in Grundwasser, usw. Sie belebt aber weiterhin den realweltlichen Bereich des Anorganischen: Sie lässt Flechten und Kupferdraht wachsen und Hunde aus Kunstharz heulen. Durch die Verflechtung von Materialisierung und Vitalisierung verliert der Glitch sein flüchtiges Moment und wird zu dem Dauerzustand einer Welt, die ihre eigenen Gesetze und deren Brüche permanent ausstellt; die eben nicht mehr immersiv ist und Halluzinationen verabschiedet.
Der dem Wort Glitch eingeschriebene Wechsel vom menschlichen Gleiten zum Systemausrutscher vollzieht sich auch hier: Der digitale Raum wird zum Aktanten, der an Stelle des Menschen die Natur neu beschreibt. Einerseits wird hier also das Anthropozän im Sinne des *New Materialism* verabschiedet. Andererseits wird in dem Tausch der üblichen Subjekt-Objekt-Zuschreibungen die in Virtualität und Realität implementierte Hyperrealität rückübersetzt, indem die Virtualität in die Realität zerfällt.
Die Glitches in *Die Realität kommt* führen, das lässt sich hier konstatieren, die bei Baudrillard verabschiedete Differenz zwischen Realität und Fiktion wieder ein.

„Ich krame in meiner Tasche und glitche durch die Couch."

Besteht in der Erschaffung von (Ab-)Bildern die Möglichkeit, die Welt medial zu verdoppeln, so obliegt es dem Code, neue Realitäten in der Simulation zu generieren. Rudi Nuss' Roman macht im Entwurf seiner Diegese von dieser Möglichkeit vielfältigen Gebrauch, indem er der fiktiven Realwelt gleich verschiedene virtuelle Alternativentwürfe zur Seite stellt. Eine faire Wahl scheinen diese aber alle nicht zu sein: Sie befinden sich bereits in ihrer Zersetzung und werden durch Glitches, durch sichtbare Störungen ihrer Oberfläche, in ihrer Materialität als Simulationen sichtbar. Mehr noch decken die Glitches nicht nur den Programmcode auf, sondern greifen in ihn ein, indem sie digitale Entitäten materialisieren und die natürliche Beschaffenheit der Realität zum Screen der Digitalität erheben. Hierin durchdringen sich weiterhin nicht nur Realwelt und Virtualität zu einem untrennbaren Amalgam, vielmehr wird ebenso der ontologische Status von Subjekt- und Objektpositionen amalgamiert, sodass unentscheidbar ist, wem Erkenntnis und *agency* zuzuschreiben ist. *Die Realität kommt* führt hierin einen Diskurs über Digitalisierung fort, der die zunehmende Abhängigkeit von Technologien und die ständige Verfügbarkeit von Informationen mit wachsender Besorgnis um einen Autonomie- und Kontrollverlust betrachtet.[66] Bereits heute hat die Digitalisierung zu Arbeitsmodellen geführt, die eine Trennung der Sphären von Arbeit und Freizeit erschweren und eine ständige Verfügbarkeit suggerieren, die durch das Sammeln und Auswerten personenbezogener Daten das Privatleben bereits durchdrungen hat.

Glitches nehmen hierin nicht nur eine poetologische, sondern auch eine sozio-politische Funktion ein, indem sie mit der gestörten Simulation den Blick auf menschen- und programmgemachte Elemente wieder schärfen.

Darüber hinaus bietet der Roman aber auch eine weitere Lesart an, die das Erleben der Protagonisten nicht als Simulation, sondern als Halluzination begreift – das jedoch nicht im Baudrillard'schen Sinne als eine ästhetische Wahrnehmungsstörung. Wird der Text von seinem Schluss aus gelesen, so konfrontiert ein plötzlicher Szenenwechsel die Geschehnisse: Gerade noch war Conny vor einem in den Bauch eines riesigen Luxusschiffes eingelassenen Beckens in der versuchten Bewegung, eine „uralte,

[66] Vgl. Kreuzmair und Schuhmacher 2021.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

niemals gelöschte Ad" wegzuklicken, zusammengesackt, worin sie eine „merkwürdig verwandelte Gestalt, hundeartig in zerrissener Kleidung, das Gesicht unter den Pfoten verborgen, zerzaust und schäbig, wachsen Kupferspulen aus Fell" erblickte, (DRK 244) als sie schlagartig in einem anderen Setting erscheint. Auf einer Couch neben ihrer Begleitung Marlo sitzend berichtet Conny: „auf der Couch drehst du dich zu mir und fragst nach Gras. Ich krame in meiner Tasche und glitsche durch die Couch" (DRK 244). Die letzten Sätze eröffnen die Lesart des Romans als eines Drogentextes, der die verwirrenden Geschehnisse als Erleben im Haschischrausch lesbar werden lässt. Die trügerische, vom Rauchen des Grases in die Irre geleitete Wahrnehmung, die einst Kupferdraht wachsen und Kunstharzhunde heulen ließ (DRK 7), amalgiert hier beide aufgerufenen Bilder zu einer „merkwürdig verwandelten" Hundegestalt (DRK 244). In einer solchen Lesart transformieren die Glitches zu einem Flackern der Wahrnehmung, nicht der Realität – die dekonstruktive Bewegung des Glitches einer phantastischen Lesart würde auch hier auf die Materialität der Drogen zurückgeführt, die die Halluzinationen bedingt; und der durch die Glitches vertauschte Subjekt-Objekt-Status würde wieder seine ursprüngliche Position einnehmen, sodass eine Lektüre des Textes als Drogenliteratur der realweltlichen Ontologie näherstünde. Letztlich bildet die Frage nach der Zuverlässigkeit einer Lesart von *Die Realität kommt* als einziger Drogenrausch ein genuines Moment der Unentscheidbarkeit, das trotz mancher Andeutungen[67] auf nur eine von vielen möglichen Realitäten verweist.

Literatur

Albrecht, Harro; Jens Lubbadeh und Stefan Schmitt: Weltflucht in vier Schritten. Der Stand der VR-Technik von Pappe bis Achterbahn: Was gibt es schon? Was kommt bald? In: Die Zeit 49 (2015) vom 3. Dezember 2015.

Barad, Karen: Agential Realism: How material-discursive practices matter. In: Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning. Duke University Press, 132–185. In der dt. Übersetzung: Agentieller Realismus. Berlin 2012.

Baßler, Moritz: Populärer Realismus. Vom International Style gegenwärtigen Erzählens. München 2022.

Baudrillard, Jean: Der symbolische Tausch und der Tod. Berlin 2022.

—: Die Illusion und die Virtualität. Wabern bei Bern 1994.

Bennett, Jane: Vibrant Matter. A Political Ecology of Things. Durham 2010. In der dt. Übersetzung: Lebhafte Materie. Eine politische Ökologie der Dinge. Berlin 2020.

Blask, Falko: Baudrillard zur Einführung. Hamburg 1995.

Botting, Fred: Dreaming Real. In: Parallax, 6.3 (2000), 105–120.

Constable, Catherine: Adapting Philosophy. Jean Baudrillard and the Matrix Trilogy. Manchester 2013.

Featherly, Kevin: Cyberpunk. In: Steve Jones (Hg.): Encyclopedia of New Media. An Essential Reference to Communication and Technology. California 2003, 109–111.

Gibson, William: Neuromancer. Roman. Übers. von Reinhard Heinz und Peter Robert. Berlin 2021.

Griem, Julika: Simulakrum. In: Ansgar Nünning (Hg.): Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie. 5., aktualisierte und erweiterte Auflage. Stuttgart/Weimar 2013, 690–691.

Gumm, Heinz-Peter und Sommer, Manfred: Grundlagen der Informatik. Band 1: Programmierung, Algorithmen und Datenstrukturen. Berlin/Boston 2016, 5.

[67] Der Text thematisiert den Konsum von Drogen explizit an unterschiedlichen Stellen, beispielsweise in der Beschreibung von wilden Clubnächten und in der Gewinnung eines berauschenden Platinensaftes durch das Einkochen technischer Geräte in einem modifizierten Reiskocher (DRK 20, 53).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Haar, Rebecca: Simulation und virtuelle Welten Theorie, Technik und mediale Darstellung von Virtualität in der Postmoderne. Bielefeld 2019.
Kane, Carolyn L.: High-Tech Trash. Glitch, Noise and Aesthetic Failure. Oakland 2019.
Karpenstein-Eßbach, Christa: Vom Verschwinden der Dinge. Baudrillard revisited, In: Martin Ludwig Hofmann (Hg.): Design im Zeitalter der Geschwindigkeit. München 2010, 119–129.
Kornberger, Manfred W.: Die systemtheoretisch-psychologische Therapie zur Behandlung von Wahn und Halluzinationen. Wiesbaden 2017.
Kreuzmair, Elias und Schumacher, Eckhard: Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Einführung. In: dies. (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin/Boston 2022, 1–6.
Kümmel, Anja: Dieses glitchy Flimmern. In: sissy. Juli 2022. https://www.sissymag.de/rudi-nuss-die-realitaet-kommt/ (zuletzt abgerufen am 4. Februar 2023).
Latour, Bruno: Eine neue Soziologie für eine neue Gesellschaft. Einführung in die Akteur-Netzwerk-Theorie. Aus dem Englischen von Gustav Roßler. Frankfurt am Main 2010.
Menkman, Rosa: The Glitch Moment(um). Amsterdam 2011.
Nagel, Thomas: What Is It Like to Be a Bat? In: The Philosophical Review Vol. 83, No. 4. Duke University Press 1974, 435–450.
Nuss, Rudi: Die Realität kommt (Auszug). In: Moritz Müller-Schwefe und Michael Watzka (Hg.): metamorphosen. Magazin für Literatur und Kultur 24 (Glitch), Berlin 2019, 50–53.
—: Die Realität kommt. Zürich 2022.
Ohnesorge, Philipp: „nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig". Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses Miami Punk. In: Elias Kreuzmair und Eckhard Schumacher (Hg.): Literatur nach der Digitalisierung. Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen. Berlin/Boston 2022, 147–171.
Stephenson, Neal: Dank. In: ders.: Snow Crash. München 1994, 32–534.
Russel, Legacy: Glitch Feminism. A Manifesto. London/New York 2020.
Wolfnagel, Eva: Wie nah sind wir an der Superintelligenz? In: Zeit Online vom 8. April 2023. Online abrufbar unter https://www.zeit.de/digital/2023-04/chatgpt-kuenstliche-intelligenz-forschung (zuletzt abgerufen am 10. April 2023).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Scheitern als Chance, Glitch als Widerstand

Formen der Nichterfüllung in der zeitgenössischen Queer Theory

Nora Weinelt

„Nothing fails like success", heißt es in US-amerikanischen Businesskreisen gerne: Erfolg ist ein schnelllebiges Geschäft, und vom Gipfel aus fällt es sich besonders tief. Angesichts der anhaltenden Konjunktur von Konzepten des ‚Schöner Scheiterns' in der Unternehmenswelt, in Selbsthilfebüchern, aber auch in Theatern und Museen scheint mittlerweile allerdings auch die Umkehrung des Satzes zuzutreffen: Nothing succeeds like failure. Scheitern wird heute, so zumindest suggeriert es der öffentliche Diskurs darüber, nicht nur als ein wesentlicher – und völlig akzeptabler – Bestandteil aller Lebens- und Arbeitsprozesse betrachtet, es gilt darüber hinaus sogar als eine Möglichkeitsbedingung von Produktivität und Kreativität. Von dieser Annahme scheinen die Biografien zahlreicher Milliardäre aus dem Silicon Valley zu zeugen, wo der Kult um das Scheitern in den späten 1990er-Jahren seinen Ausgang nahm. Microsoft-Gründer Bill Gates etwa verließ die Harvard University vorzeitig und ohne Abschluss, um sich seinem ersten Unternehmen Traf-O-Data zu widmen, das in Ermangelung von Kundschaft dann nur kurze Zeit existierte. Gates' lebenslangem Konkurrenten Steve Jobs, auch er ein Studienabbrecher, erging es zu Beginn seiner Karriere kaum besser: 1985 warf der Verwaltungsrat von Apple ihn sogar aus seiner eigenen Firma. Zu zwei der reichsten Männer der Welt wurden Gates und Jobs trotz ihres frühen Scheiterns – oder, wie beide wohl auch selbst argumentieren würden, gerade deswegen.[1]

Denn nur wer hinfällt, so lässt sich zahllosen Karriereratgebern und TED-Talks von erfolgreichen Unternehmer:innen und Life Coaches entnehmen, kann hinterher auch wieder aufstehen, um sodann, ausgerüstet mit einer buchstäblich gewinnbringenden neuen Erfahrung, Ziele zu erreichen, die vormals in utopischer Ferne zu liegen schienen.[2] Erzählt werden solche Geschichten vom Fehlgehen und Fehlschlagen allerdings stets nur unter der Prämisse, dass der Misserfolg fruchtbar gemacht und durch einen späteren Erfolg egalisiert werden, dass auf die vergangene Niederlage ein Sieg folgen konnte: Aus Fehlern lernen, lautet dann die Devise. Damit hat das Scheitern, so wenigstens will es das vorherrschende neoliberale Narrativ glauben machen, seine bedrohliche Dimension weitestgehend eingebüßt – wichtig ist nicht *ob*, sondern *wie* man scheitert, und wer den richtigen Umgang mit seinem Scheitern gefunden hat, muss existenzielle Folgen nicht fürchten.

[1] So etwa auch die Einschätzung von Paul Allen, dem Mitbegründer von Traf-O-Data, vgl. Allen 2011: „Traf-O-Data remains my favorite mistake because it confirmed to me that every failure contains the seeds of your next success."

[2] Ein eindrückliches Beispiel dafür liefert die TED-Talk-Playlist „The benefits of failure", die Vorträge mit Titeln wie „Why you will have to fail to have a great career" oder „Success, failure, and the drive to keep creating" versammelt. Vgl. https://www.ted.com/playlists/418/the_benefits_of_failure (10. Januar 2023).

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Deutlich wird an diesem zeitgenössischen Diskurs nicht zuletzt, wie sehr die Möglichkeit eines schöneren, besseren Scheiterns an Privilegien geknüpft ist, die die Dimension von *race*, *class* und *gender* gleichermaßen betreffen: Scheitern muss man sich leisten können, im wörtlichen wie im übertragenen Sinne. Nicht alle verfügen über die nötige gesellschaftliche, ökonomische oder kulturelle Teilhabe, um nach einer fehlgeschlagenen Unternehmung postwendend zu einem neuerlichen Versuch ansetzen zu können, und es ist kein Zufall, dass die Vorstellung eines gewinnbringenden Scheiterns ausgerechnet im Silicon Valley ihren Ausgang nahm und dort maßgeblich von weißen, männlichen Millionären geprägt wurde. Eng mit diesem Umstand verknüpft ist darüber hinaus ein zweites Merkmal des zeitgenössischen Denkens über das Scheitern: Es entbehrt scheinbar jeglichen subversiven Potenzials. Als Form der Nichterfüllung, die häufig mit einem enormen Verlust symbolischen und finanziellen Kapitals einhergeht, müsste das Scheitern eigentlich einen natürlichen Feind wachstumsorientierter Gesellschafts- und Selbstentwürfe darstellen; seine widerständige Qualität liegt gerade darin, dass es alle Produktions- und Produktivmachungsfantasien durchkreuzt. Wie aber lässt sich Scheitern noch widerständig denken, wenn es nicht den irreduziblen Endpunkt innerhalb jedweder Verwertbarkeitslogik darstellt, sondern im Gegenteil selbst *ökonomisiert und in die Wertschöpfungskette neoliberaler Subjektkonstitution* eingespeist und eingepreist wird? Ist es möglich, durch Nichterfüllung innerhalb eines bestehenden Systems Kritik zu artikulieren, wenn sich das System selbst jegliche Form des Scheiterns einverleibt hat, es in seinem Sinne umzudeuten weiß?

Diese Fragen haben in den letzten zwei Jahrzehnten – zumindest implizit – auch die queer-feministische Theoriebildung beschäftigt, die seit ihren Anfängen in einer antikapitalistischen, den gesellschaftlichen Status quo radikal hinterfragenden Tradition steht. Beobachten lässt sich dort eine Neigung zu (metaphorisch oft stark überformten) Denkfiguren des Scheiterns, Fehlschlagens oder Misslingens, mithilfe derer das irreduzible Sich-Nicht-Einpassen-Können von marginalisierten Personengruppen (LGBTQIA* bzw. FLINTA*, aber auch BIPoC) in hegemoniale Anforderungsprofile in seiner subversiven Qualität konzeptualisiert werden soll, um schließlich gesellschaftliche Veränderung herbeizuführen. Der vorliegende Beitrag will am Beispiel von José Esteban Muñoz' *Cruising Utopia* (2009) und Jack Halberstams *The Queer Art of Failure* (2011) – zwei Texten, in denen Scheitern besonders prominent verhandelt wird – ausloten, welcher argumentative Einsatz mit solchen Denkfiguren verbunden ist und zu welchen Aporien sie führen können, um dann mit Blick auf Legacy Russells *Glitch Feminism. A Manifesto* (2020) einen verhältnismäßig jungen, konzeptuell anders gelagerten und für eine tiefgreifende Systemkritik möglicherweise geeigneteren Begriff ins Zentrum der Überlegungen zu stellen: den Glitch als paradoxe Metapher für ein unwillkürliches Nicht-Gelingen-Wollen. Obwohl Russell den Glitch vor allem als gesellschaftskritisches Mittel zur Destabilisierung hegemonialer Strukturen denkt, lässt sich ihr Ansatz auch für die Literaturwissenschaft fruchtbar machen, wie schließlich ein Blick auf Kim de l'Horizons *Blutbuch* (2022) zeigen soll.

Potenziale des Scheiterns: Halberstams *The Queer Art of Failure* und Muñoz' *Cruising Utopia*

Wenn hegemoniale gesellschaftliche Erwartungshaltungen sich von marginalisierten Personengruppen a priori nicht erfüllen lassen, wäre es dann nicht naheliegend, gerade diese Nichterfüllung neu zu denken, ihr subversives Potenzial offenzulegen und zu nutzen? Dieses Vorhaben steht im Zentrum von Jack Halberstams *The Queer Art of*

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Failure, einem innerhalb der Queer Studies mittlerweile kanonischen Text, der in Weiterentwicklung von Stuart Halls Konzept einer „low theory"[3] und unter anderem am Beispiel populärer Animationsfilme versucht, die binäre Logik von Erfolg und Scheitern zu dekonstruieren.

Halberstam profiliert *failure*, auch vor dem zeitgeschichtlichen Hintergrund der Entstehung des Textes im Lichte der Finanzkrise 2008, zunächst vor allem als Ausschussprodukt des Kapitalismus und identifiziert den Kampf für queere Gleichberechtigung damit – wie viele andere Queer-Theoretiker:innen auch – mit einem Kampf gegen die vorherrschenden ökonomischen Strukturen:

> Failure, of course, goes hand in hand with capitalism. A market economy must have winners and losers, gamblers and risk takers, con men and dupes […]. This hidden history […] that lies quietly behind every story of success can be told in a number of different ways; […] I tell it here as an anticapitalist, queer struggle.[4]

Mit Blick auf implodierende Märkte einerseits und explodierende Scheidungsraten in den USA andererseits geht Halberstam von der Annahme aus, dass Scheitern in Biografien der Gegenwart eine immer größere Rolle spiele, weil die beiden dominierenden Maßstäbe von Erfolg in westlichen kapitalistischen Gesellschaften – „specific forms of reproductive maturity" und „wealth accumulation"[5] – seit dem Ende des zwanzigsten Jahrhunderts zunehmend problematisch geworden seien. Statt Vorstellungen von Erfolg zu affirmieren und zu perpetuieren, die schon rein strukturell nur ein kleiner, privilegierter Teil der Menschen überhaupt erfüllen kann, gelte es anzuerkennen, dass auch in Phänomenen des Fehlschlagens ein ungeahntes kreatives Potenzial verborgen liege: „Under certain circumstances failing, losing, forgetting, unmaking, undoing, unbecoming, not knowing may in fact offer more creative, more cooperative, more surprising ways of being in the world."[6]

Anders als es diese gleich zu Beginn skizzierte argumentative Fluchtlinie vermuten lässt, geht es Halberstam allerdings weniger um ein kritisches Hinterfragen gesellschaftlicher Vorstellungen des Scheiterns als vielmehr um ein Durchmessen verschiedener Varianten queerer Devianz. *Failure* dient dabei als metonymischer Sammelbegriff für unterschiedliche Arten des Nichterfüllens gesellschaftlicher Erwartungen, zu denen Halberstam neben dem Scheitern im landläufigen Sinne auch Formen von Negativität (gedacht zum Beispiel als Verweigern oder Verschwinden) und kognitive Probleme wie das Vergessen oder schlicht „stupidity"[7] zählt. Als Lackmustest für heteronormative Denkschemata soll *failure* den Weg zu alternativen Gesellschaftsmodellen weisen, zu veränderten Vorstellungen von Familie und Reproduktion etwa, aber auch zu unkonventionellen, institutionell oft missbilligten Formen der Wissensproduktion, in deren Kontext Halberstam – trotz einer durchaus akademisch tönenden Anzahl an Benjamin- und Foucault-Zitaten – auch seinen eigenen methodischen Ansatz stellt.

Halberstam entwickelt damit einen Gedanken weiter, der sich in José Esteban Muñoz' zwei Jahre zuvor erschienenem Buch *Cruising Utopia* bereits angelegt findet. Muñoz richtet sich darin allem voran gegen die von ihm diagnostizierte Angepasst-

[3] Halberstam 2011, 2.
[4] Halberstam 2011, 88.
[5] Halberstam 2011, 2.
[6] Halberstam 2011, 2–3.
[7] Halberstam 2011, 54.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

heit und Fantasielosigkeit des zeitgenössischen „‚mainstream' of queer politics",[8] dem er vorwirft, sich in seinen zahmen, auf pragmatische Fragen wie die ‚Ehe für alle' gerichteten Forderungen mit dem neoliberalen System gemeingemacht zu haben. Im Gegensatz dazu versteht Muñoz Queerness als einen Idealzustand, der noch nicht erreicht ist, wie bereits die ersten Sätze des Textes verdeutlichen:

> Queerness is not yet here. Queerness is an ideality. Put another way, we are not yet queer. We may never touch queerness, but we can feel it as the warm illumination of a horizon imbued with potentiality. We have never been queer, yet queerness exists for us as an ideality that can be distilled from the past and used to imagine a future. The future is queerness's domain.[9]

Weil queere Menschen sich mit dem gesellschaftlichen Status quo nicht abfinden wollen und dürfen, unterliegt wahrhaft queerem Denken für Muñoz ein utopisches Imaginäres, das auf einer aktiven Ent-Identifizierung – *disidentification*, wie er es in seinem Erstlingswerk[10] nennt – mit heteronormativen Anforderungsprofilen basiert. Anhand eines Streifzuges durch ein breites Archiv queerer Ästhetik (der dem Titel des Buches entsprechend an ein *cruising* erinnert) skizziert Muñoz queeren Utopismus als kontinuierliches gedankliches Überschreiten des vermeintlich Gesetzten, Sicheren, Unhintergehbaren, als ein „world-making project in which the limits of the here and now are traversed and transgressed".[11]

Obwohl dem Scheitern nur ein kurzes Kapitel am Ende des Textes gewidmet ist, stellt es in Muñoz' Theoriegebäude ein entscheidendes Element dar, denn Queerness als Form des utopischen *world-making* ist für ihn untrennbar an ein Scheitern geknüpft: „Utopia's rejection of pragmatism is often associated with failure", konstatiert er, und mehr noch, „utopianism represents a failure to be normal".[12] *Failure* wird damit, so Muñoz weiter, zu einer „queer utopian practice"[13] und lässt sich innerhalb seines Konzepts an einer argumentativen Scharnierstelle verorten, es ist „situated both *after* and *before* defeat".[14] Das stetige Unterschreiten heteronormativer Standards, das queere Scheitern an ‚Normalität' macht utopisches Denken einerseits erst notwendig; andererseits sind auch die daraus resultierenden Utopien selbst, zumindest mit Blick auf die unmittelbare Gegenwart, ihrem Charakter nach unerfüllbar: „Utopia can never be prescriptive and is always destined to fail."[15] Dennoch spricht Muñoz nun gerade diesem doppelten Scheitern ein kreatives Potenzial zu, das die Grundlage für den Entwurf alternativer – und auch für ihn bedeutet das: dezidiert antikapitalistischer – Gesellschaftsordnungen bildet:

> Despite this seeming negativity, a generative politics can be potentially distilled from the aesthetics of queer failure. Within failure we can locate a kernel of potentiality. I align queer failure with a certain mode of virtuosity that helps the spectator exit from the stale and static lifeworld dominated by the alienation, exploitation, and drudgery associated with capitalism or landlordism.[16]

[8] Muñoz 2019 [2009], 172.
[9] Muñoz 2019 [2009], 1.
[10] Vgl. Muñoz 1999.
[11] Muñoz 2019 [2009], 169.
[12] Muñoz 2019 [2009], 172.
[13] Muñoz 2019 [2009], 169.
[14] Chambers-Letson et al. 2019, xiv.
[15] Muñoz 2019 [2009], 173.
[16] Muñoz 2019 [2009], 173.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Scheitern, und insbesondere queeres Scheitern, generiert für Muñoz also nicht nur eine distinkte ästhetische Qualität, sondern auch neue Möglichkeitsräume, und dies nicht zuletzt aufgrund einer mit ihm einhergehenden und aus ihm hervorgehenden Virtuosität – deren Auftreten innerhalb des Textes allerdings nicht begründet oder erläutert, sondern gleichsam axiomatisch gesetzt wird. Einen ähnlichen kreativen und transformativen Stellenwert misst auch Jack Halberstam dem Scheitern bei:

> [T]here is something powerful in being wrong, in losing, in failing, and […] all of our failures combined might be enough, if we practice them well, to bring down the winner. Let's leave success and its achievement to the Republicans, to the corporate managers of the world, to the winners of reality TV shows, to married couples, to SUV drivers.[17]

Die Einsicht, in heteronormative Erfolgsraster schlichtweg nicht zu passen, birgt für ihn das Versprechen eines kraftvollen, ästhetisierbaren Scheiterns als einer kollektiven widerständigen Praxis, die geltende Vorstellungen von einem erstrebenswerten, gelungenen Leben unterlaufen und womöglich sogar in ihr Gegenteil verkehren kann.[18] Sowohl Muñoz als auch Halberstam denken *failure* also dialektisch: Erst durch die Einsicht in das irreduzible und vollständige Scheitern innerhalb der bestehenden Gesellschaftsordnung kann der Nährboden für bessere, gerechtere Lebens- und Weltmodelle entstehen. Dabei spielen beide mit den verschiedenen semantischen Dimensionen des Begriffs im Englischen; neben „the fact of someone or something not succeeding" gibt das *Cambridge Dictionary* für *failure* außerdem die Bedeutungen „the fact of not doing something that you must do or are expected to do" sowie „the fact of something not working, or stopping working as well as it should" an,[19] also ein Moment des Absagens einerseits, ein Moment des unwillkürlichen Nichtfunktionierens, wie es auch für den Glitch zentral ist, andererseits. *Failure* bezeichnet demnach nicht nur ein Scheitern im engeren Sinne, das heißt das Fehlschlagen eines aktiv unternommenen Versuchs, das Nichterreichen von etwas, um das man sich zuvor bemüht hat, sondern auch eine Form des Nichterfüllens, die in etwa den beiden Grundbedeutungen des deutschen Wortes ‚Versagen' entspricht – ein willentliches Verweigern in seiner transitiven und einen plötzlichen Funktionsausfall in seiner intransitiven Erscheinungsweise.[20] Die Dialektik des queeren Scheiterns, die Muñoz und Halberstam in ihren Texten etablieren, fußt auf dieser semantischen Dreifachkodierung: Aus dem von außen auferlegten Nicht-Funktionieren-Können queerer Men-

[17] Halberstam 2011, 120.

[18] Diese passagenweise sehr simpel argumentierte Inversionslogik läuft allerdings Gefahr, die Konzepte von Erfolg und Scheitern nicht zu dekonstruieren, sondern sie schlicht gegeneinander auszutauschen, vgl. Elias 2012, 1962: „One question that this framework poses is whether or not Halberstam succeeds in dismantling these logics, or does [Halberstam] instead invert the logics of success and failure to promote a new way of conceptualizing failure? Does [Halberstam] validate queer failure so that queer failure is the new success (a version of queer exceptionalism?)"

[19] Cambridge Dictionary.

[20] Ein Blick auf die Semantikgeschichte von ‚Versagen' zeigt, dass sich die intransitive aus der transitiven Dimension des Wortes entwickelt hat. Der zwölfte Band des *Deutschen Wörterbuchs* der Gebrüder Grimm führt unter dem entsprechenden Lemma zehn Einträge, keiner davon bezeichnet, wie heute geläufig, etwas dem Scheitern in irgendeiner Form Ähnliches, sondern vielmehr ein Absagen, Entsagen, Verweigern (vgl. Grimm und Grimm 1984, Sp. 1031). Das semantische Bindeglied zum heute geläufigen Versagen im Sinne von ‚das Erwartete nicht leisten' stellt der Ausdruck ‚den Dienst versagen' dar, der ursprünglich ebenfalls ein willentliches Absagen meint, ab der Mitte des neunzehnten Jahrhunderts aber vor allem den nicht vorhersehbaren Ausfall eines technischen Geräts bezeichnet. Vgl. meine ausführliche Beschäftigung mit der Denkfigur des Versagens in Weinelt 2023.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

schen innerhalb heteronormativ geprägter Gesellschaftsstrukturen, die ihnen trotz ernsthaftester Anstrengungen keine Aussichten auf Erfolg gewähren, resultiert eine Absage an die entsprechenden Gesellschaftsmodelle als solche. Halberstam versteht *failure* deshalb als „a way of refusing to acquiesce to dominant logics of power and discipline",[21] als eine stille Form des Aufbegehrens, deren Basis die radikale Akzeptanz des eigenen Nichtgenügens bildet. Erst dadurch wird schließlich in einem dritten Schritt ein produktives Scheitern möglich, das durch das ihm innewohnende kreative, transgressive Potenzial alternative Weltentwürfe hervorbringen kann: „[The queer art of failure] quietly loses, and in losing it imagines other goals for life, for love, for art, and for being."[22]

Fail better: Aporien einer Dialektik des queeren Scheiterns

José Esteban Mu*ñoz*' und Jack Halberstams dialektische Operationen stellen nicht zuletzt eine Reaktion auf eine innerhalb des Feldes seit Mitte der 1990er-Jahre (und in Ausläufern bis heute) hitzig geführte Diskussion über Ausrichtung und Zukunft der Queer Theory dar. Im Mittelpunkt der Debatte steht die Frage, wie pragmatisch Theoriebildung sein kann und soll: Zwar ist man sich weitestgehend darüber einig, dass ein elementares Moment queerer Positionen in der Kritik und Dekonstruktion normativen Denkens bestehen *müsse*, dass „the spot where *queer* and *theory* meet"[23] gerade von einer solchen Anti-Normativität markiert werde; ob daraus konkrete politische Forderungen abzuleiten seien, ist jedoch weitaus umstrittener. Während LGBTQIA*-Aktivist:innen und zahlreiche namhafte Vertreter:innen der Queer Theory für gesellschaftliche Gleichberechtigung *kämpfen*, etwa für das Recht, gleichgeschlechtlich heiraten zu dürfen, lehnen andere prominente Denker:innen wie Leo Bersani, Lee Edelman oder David Halperin solche Bestrebungen radikal ab; der Wunsch nach Normalisierung und Normalität, so ihr Argument, *führe zu* einer Kompliz:innenschaft mit einem diskriminierenden und in seinen Grundfesten abzulehnenden System.[24] Mari Ruti hat dieses Zerwürfnis zwischen der sogenannten *antisocial school* und deren Gegenbewegung, der *social school*, in ihrem Buch *The Ethics of Opting Out. Queer Theory's Defiant Subjects* nachgezeichnet und mithilfe der Konzepte von Positivität und Negativität (im Sinne einer theoretischen, aber auch politischen Verortung) beschrieben:

> [W]hile many lgbtq activists are embracing an ethos of positivity – succinctly expressed in the popular "It Gets Better" campaign – many queer critics are advocating queer negativity, crystallized in accounts of self-destruction, failure, melancholia, loneliness, isolation, abjection, despair, regret, shame, and bitterness.[25]

Diese anti-soziale (auch anti-relational genannte) Grundhaltung resultiert schließlich in einer Absage an Vorstellungen von Kollektivität, am entschiedensten wohl in Lee Edelmans 2004 erschienenem Buch *No Future. Queer Theory and the Death Drive*, das sich gegen das heteronormative Prinzip eines gemeinschaftlich gedachten und auf die gesellschaftliche Rolle des Kindes zentrierten „reproductive futurism"[26] wendet.

[21] Halberstam 2011, 88.
[22] Halberstam 2011, 88.
[23] Wiegman und Wilson 2015, 1.
[24] Vgl. Ruti 2017, 1–12.
[25] Ruti 2017, 2.
[26] Edelman 2004, 2.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Muñoz und Halberstam versuchen in ihren Texten, die gegen eine „liberal inclusion as the end goal of LGBT politics"[27] gerichtete Position der *antisocial school* aufzugreifen, ohne dabei deren insbesondere wegen seiner allzu männlich-weißen Perspektive kritisierten, fundamental negativen Ansatz zu übernehmen.[28] Halberstam versteht sein Konzept einer queeren Kunst des Scheiterns sogar als explizites Weiterdenken von Edelmans Thesen:

> Edelman uses this sense of the queer in order to propose a relentless form of negativity in place of the forward-looking, reproductive, and heteronormative politics of hope that animates all too many political projects. My attempt to link queerness to an aesthetic project organized around the logic of failure converses with Edelman's effort to detach queerness from the optimistic and humanistic activity of making meaning. […]. [Edelman's book] remains one of the most powerful statements of queer studies' contribution to an anti-imperialist, queer, counterhegemonic imaginary. And yet I want to engage critically with Edelman's project in order to argue for a more explicitly political framing of the antisocial project, a framing that usefully encloses failure.[29]

Von besonderer Bedeutung ist für Halberstam (wie übrigens auch für Muñoz) dabei Edelmans Positionierung gegen eine für die zeitgenössische US-amerikanische Gesellschaft charakteristische Ideologie des positiven Denkens, die ihrerseits auf dem Glauben an Leistung und Eigenverantwortlichkeit, zwei Grundpfeilern eines neoliberalen Menschenbildes, fußt. Mit der Kritik an einer solchen toxischen Positivität geht auch die grundsätzliche Ablehnung der kulturellen Vorherrschaft kapitalistischer Prinzipien wie Akkumulation oder Produktivität einher, die Halberstam und Muñoz ebenfalls mit Edelman teilen. Im Gegensatz zu Edelman aber wollen sie eine „truly political negativity" denken, „one that promises, this time, to fail, to make a mess, to fuck shit up […]",[30] eine Negativität also, die das bestehende System stören, unterminieren, ja bestenfalls aufsprengen soll und sich so in eine – wenn auch radikale – Form der politischen Teilhabe übersetzen lässt. Beide Texte entwerfen auf diese Weise eine „negative dialectic that nevertheless expresse[s] a politics of hope", wie es im Vorwort zu *Cruising Utopia* beinahe verräterisch heißt – denn immerhin ist es genau diese Politik der unbedingten Hoffnung, gegen die sich sowohl Muñoz als auch Halberstam in ihren Texten maßgeblich wenden.

Der Begriff *failure* dient bei Halberstam als Metapher für eine solche negativ konzeptualisierte, aber dennoch transgressiv und produktiv zu denkende Dimension der Anti-Normativität; *The Queer Art of Failure* charakterisiert er deshalb – auf den ersten Blick folgerichtig – als „a book about failing well, failing often, and learning, in the words of Samuel Beckett, how to fail better."[31] Doch mit Becketts Sentenz vom ‚besseren Scheitern' zitiert Halberstam selbst – kommentarlos und mithin wohl unbeabsichtigt – ein Paradebeispiel für die neoliberale Vereinnahmung von Diskursen des Fehlschlagens und Scheiterns, das zugleich auf die Aporien hindeutet, die Halberstams eigene Argumentation durchziehen. Becketts „Ever tried. Ever failed.

[27] Clark 2018.

[28] Den Positionen der *antisocial school* wurde innerhalb der Queer Theory häufig vorgeworfen, einen „specifically white gay male approach to social transgression" (Ruti 2017, 4) zu verfolgen – denn eine rigorose Absage an das vorherrschende System erfordert a priori Privilegien, die weiße homosexuelle Männer deutlich häufiger besitzen als queere Frauen oder People of Color.

[29] Halberstam 2011, 106.

[30] Halberstam 2011, 110.

[31] Halberstam 2011, 24.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

No matter. Try again. Fail Again. Fail better"[32] ist mittlerweile zum Mantra neoliberaler Persönlichkeitsentwicklung geworden, es dient als Motto zahlreicher Selbstoptimierungsbücher mit Titeln wie *The 4-Hour Workweek: Escape 9–5, Live Anywhere, and Join the New Rich*.[33] Dieses Schicksal wäre den Beckett'schen *Sätzen* vermutlich erspart geblieben, wenn sich die Autor:innen der entsprechenden Ratgeber die Mühe gemacht hätten, einige Sätze mehr aus dem Prosagedicht *Worstward Ho* zu lesen, dem das Zitat entrissen ist; die beiden ersten zum Beispiel: „Somehow on. Till nohow on." Oder wenigstens die beiden dem allgegenwärtigen Zitat unmittelbar vorangehenden – vollständig zitiert wird aus dem ‚Niemals-Aufgeben!' nämlich vielmehr ein Eh-Schon-Egal: „All of old. Nothing else ever. Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better." Die heute vorherrschende, eigenwillig optimistische Interpretation von Becketts Sätzen, die in eindrucksvoller Persistenz immer wieder aufs Neue vorgebracht wird, ist dabei symptomatisch für einen Umgang mit dem Scheitern, der in der New Economy der 1990er-Jahre seinen Ursprung hat und in westlichen Gesellschaften längst zum Gemeinplatz geworden ist: Einem Scheitern wohnt scheinbar nichts Elementares oder Absolutes, ja kaum noch etwas Negatives mehr inne, es lässt sich vielmehr als lehrreiche, nützliche Erfahrung betrachten und deshalb „mit dem Ziel der Profitmaximierung […] immer wieder in den Wirtschaftskreislauf zurück[leiten]".[34] Oder, in Halberstams eigenen Worten: „[F]ailure presents an opportunity rather than a dead end".[35]

Solche Formulierungen offenbaren zwei wesentliche Vorbedingungen von Halberstams (und in weiten Teilen auch Muñoz') *failure*-Begriff, die ihn als Werkzeug für eine Kritik am neoliberal-heteronormativen System problematisch machen. Sein Versuch, *failure* subversiv zu denken, basiert zum einen auf der unhinterfragten Voraannahme, dass das eigene Nichtgelingen oder Nichtgenügen überhaupt „powerful" sein und deshalb durch entsprechende Übung („practicing") strategisch eingesetzt werden könne.[36] Nicht umsonst betont Halberstam immer wieder sein Interesse an einem „productive failure",[37] und damit an einer Erscheinungsweise der Nichterfüllung, die begrüßenswert erscheint, weil sie idealiter eine „elaborate vision of alternative modes"[38] anzubieten vermag und so selbst mit einer Form der Leistung einhergeht. Damit unterläuft Halberstam die in der Einleitung zu *The Queer Art of Failure* noch emphatisch geäußerte Kritik an einem ideologisch verbrämten positiven Denken ebenso wie die von Edelman übernommene Forderung, sich innerhalb der Queer Theory von der „optimistic and humanistic activity of making meaning"[39] zu lösen. Scheitern, eigentlich der Endpunkt jeglichen (finanziellen, symbolischen) Profitstrebens, wird bei Halberstam mithin selbst nur unter der Prämisse seiner eigenen Verwertbarkeit betrachtet und so in eine Logik kapitalistischer Produktivmachung gestellt, die der Text zwar vehement kritisiert, die ihm als konzeptueller Modus Operandi aber inhärent bleibt. Als gerade in seiner spröden Unverwertbarkeit widerständiges Element hingegen wird Scheitern bei Halberstam, ähnlich wie auch bei Muñoz, nicht gedacht.

[32] Beckett 1989, 101.
[33] Ferriss 2011, 56.
[34] Boltanski und Chiapello 2003, 39.
[35] Halberstam 2011, 96.
[36] Halberstam 2011, 120 [wie Fußnote 16].
[37] Halberstam 2011, 54.
[38] Halberstam 2011, 92.
[39] Halberstam 2011, 106 [wie Fußnote 27].

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Zum anderen impliziert *failure* im für Halberstam wichtigsten Sinne von „the fact of someone not succeeding" eine dem Scheitern notwendig vorausgehende Handlung oder zumindest einen bewussten, aktiven Handlungsversuch, und damit ein Moment der individuellen *agency*, das in Sätzen wie „failure […] implies that [somebody] had a plan and then failed to execute it"[40] immer wieder aufscheint. Unabhängig davon, inwiefern die Handlung überhaupt vom Planungsstadium zu ihrer Umsetzung gelangt, setzt Halberstam damit ein zwar überindividuell implementiertes, aber doch individuell aktualisiertes Streben danach voraus, sich in die gesellschaftlichen Erwartungshaltungen einzufügen. Erst durch das notwendige Fehlschlagen dieses Versuchs – queeres Gelingen ist in heteronormativen Gesellschaften schließlich nicht vorgesehen – eröffnet sich, so suggeriert es Halberstams *failure*-Konzept, ein Möglichkeitsraum für widerständiges Handeln. Das eigene Scheitern wird dann als „opportunity" oder „practice" betrachtet, bewusst eingesetzt und schließlich *ex post* in einen subversiven Akt verwandelt. Auch wenn Halberstam diesen ‚richtigen' Umgang mit dem Scheitern als kollektive Praxis denkt, obliegt die konkrete Umsetzung dem einzelnen Subjekt, das hier als maßgeblicher Agent des Scheiterns auftritt, dem ein Scheitern also a priori eingeschrieben wird. In genau dieser Subjektbezogenheit des Scheiterns liegt eine zweite Aporie von Halberstams Argumentation begründet: Er versucht einerseits, durch die Denkfigur des ‚productive failure' eine Handlungsmacht zu restituieren, die dem queeren Subjekt innerhalb der hegemonialen gesellschaftlichen Strukturen verwehrt bleibt; ein argumentativer Schritt, der alternativlos scheint, will man nicht wie Edelman für eine ausweglose Negativität plädieren. Andererseits aber perpetuiert genau dieses Diktum eines eigenverantwortlichen, produktiven Umgangs mit dem Scheitern eine Grundoperation neoliberalen Denkens: Die Verantwortung für die Lösung von – oder den Umgang mit – strukturellen Problemen wird unter dem Signum individueller Leistungsfähigkeit auf das Subjekt übertragen. Zusammengefasst lässt sich also sagen: Es gibt bei Muñoz und insbesondere bei Halberstam durchaus den Grundgedanken eines subversiven, kritischen Scheiterns, aber keinen, der seinerseits frei wäre von zentralen neoliberalen Denkmustern.

Glitch resistantly: Legacy Russells *Glitch Feminism* als Konzept einer widerständigen Nichterfüllung

Wie also ließe sich aus dem bestehenden System heraus eine Form der Nichterfüllung denken, die den neoliberalen Prämissen von Verwertbarkeit und Eigenverantwortlichkeit nicht unterliegt, ohne dabei allerdings in eine radikale Negativität zu verfallen? Einen Vorschlag dazu entwickelt, so zumindest meine Lesart, die Kuratorin und Kunsttheoretikerin Legacy Russell in ihrem 2020 veröffentlichten *Glitch Feminism. A Manifesto*, das cyberfeministische und queertheoretische Ansätze der letzten Jahrzehnte aktualisiert und weiterdenkt. Ähnlich wie Muñoz und Halberstam, auf deren Werke sie explizit Bezug nimmt, aber mit einem stärkeren Fokus auf Fragen der (geschlechtlichen) Identität geht Russell davon aus, dass das bestehende, weiß und heteronormativ strukturierte Gesellschaftssystem Passepartouts produziert, die marginalisierte Menschen ausschließen: Schwarz, weiblich oder queer zu sein, geht deshalb zwangsläufig mit Momenten des Fehlschlagens oder Nichtgelingens einher. Im Gegensatz zu Muñoz und Halberstam allerdings denkt Russell diese Form der Nichterfüllung nicht als (dialektisches) Scheitern, das letztlich ein eigenverantwortliches und willentliches

[40] Halberstam 2011, 94.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Wenden von Rückschlägen und Niederlagen erfordert, sondern als unwillkürliches technisches Versagen, das durch das System selbst hervorgebracht wird.

Ausgehend von ihrer eigenen Erfahrung als queere, Schwarze Frau im East Village, einem New Yorker Stadtteil, der lange Zeit eher für Subkultur und Drogen bekannt war als für teure Boutiquen und horrende Mieten, beschreibt Russell, wie sie als Zwölfjährige vor der zunehmenden Gentrifizierung und der damit einhergehenden neuen Stromlinienförmigkeit des Viertels Zuflucht im Internet suchte. Als LuvPunk12 ist sie dort nicht Schwarz, weiblich oder queer, sondern haut-, geschlechts- und körperlos: Die dichotomisch strukturierte Taxonomie möglicher Identitäten, in die sie nie passen wollte und konnte, wird damit obsolet.

> LuvPunk12 as a chatroom handle was a nascent performance, an exploration of a future self. I was a young body: Black, female-identifying, femme, queer. […] The world around me never let me forget these identifiers. Yet online I could be whatever I wanted. […] Through this storytelling and shapeshifting, I was resurrected. I claimed my range. I toyed with power dynamics, exchanging with other faceless strangers, empowered via creating new selves, slipping in and out of digital skins […].[41]

In genau diesem Aussetzen diskriminierender gesellschaftlicher Binarismen, in der Möglichkeit, unzählige Selbstentwürfe in sich zu vereinen, sieht Russell das gesellschaftskritische Potenzial des Internets,[42] das sie explizit nicht als einen von der analogen Welt getrennten Raum verstanden wissen will. Anstelle des Kürzels IRL („in real life") benutzt sie deshalb den Ausdruck AFK („away from keyboard"), denn die Online- und die Offline-Sphäre stehen in permanenter Wechselwirkung miteinander, die eine ist nicht ‚wirklicher' als die andere, die Grenze zwischen beiden stets permeabel: Was zunächst ‚nur' im Internet beginnt, kann und wird auf die außerdigitale Realität ausgreifen.

Failure (hier als Versagen, nicht als Scheitern) stellt für Russell daher, anders als für Muñoz und Halberstam, nicht den unumgänglichen Ausgangspunkt widerständigen Handelns dar, sondern dessen Ziel: Der auf den ersten Seiten bereits als ferne Hoffnung benannte „fantastic failure"[43] meint nichts Geringeres als den Zusammenbruch eines ganzen Systems. Den Weg dorthin ebnet für Russell der titelgebende Glitch, ein „failure to function",[44] also ein deutlich kleinteiligeres technisches Nicht- oder Fehlfunktionieren. Der Begriff Glitch als Bezeichnung für eine Panne oder eine Störung innerhalb eines technischen Systems lässt sich etymologisch vom jiddischen bzw. deutschen Verb ‚gletshn' bzw. ‚glitschen' ableiten und bezeichnete in den 1960er-Jahren zunächst Funktionsausfälle im Bereich der Raumfahrt.[45] Im Einklang mit den meisten heute gängigen Definitionen betrachtet auch Russell den Glitch als eine Variante des Nichtfunktionierens, die als „form of electronic interference […] that become[s] audible or visible in transmission"[46] das System stört – ohne es dabei völlig außer Kraft zu setzen – und damit spezifisch für digitale Technologien ist.

[41] Russell 2020, 4.

[42] Russells allzu enthusiastische Hymne auf die Kraft des Internets hat mitunter allerdings auch Kritik auf sich gezogen; in Rezensionen wurde ihr immer wieder vorgeworfen, die Bedeutung von Solidarität im digitalen Raum zu überschätzen, vgl. z.B. Campbell 2020.

[43] Russell 2020, 9.

[44] Russell 2020, 7.

[45] Vgl. Russell 2020, 29.

[46] Cubitt 2017, 19.

Darüber hinaus aber lässt sich die Vorstellung eines Glitches für Russell auch auf das gesellschaftliche System *en gros* übertragen, dessen binäre Identitätskonzepte sie in Analogie zum binären Code des Digitalen setzt; beide basieren auf Dichotomien (männlich oder weiblich, straight oder queer, weiß oder Schwarz, 0 oder 1), die nach einer klaren Entscheidung für den einen oder anderen Pol verlangen. Wenn diese Zuordenbarkeit nicht mehr gegeben ist, entsteht, so Russells Grundgedanke, ein Glitch im gesellschaftlichen System, der sich im digitalen Raum besonders leicht initiieren lässt und von dort auf die Welt *away from keyboard* ausgreifen kann. Die revolutionäre Kraft, die Russell dem digitalen Raum zuspricht, basiert – ein akzelerationistisch inspirierter Gedanke, der im Manifest mehrfach wiederholt wird – also maßgeblich auf der ihm zugeschriebenen Fähigkeit, endgültig zu zerbrechen, was ohnehin bereits zerbrochen ist.[47] Problematische gesellschaftliche Denkmuster, allem voran die binäre Konzeption von Geschlecht, finden in Form von Werbe-Algorithmen oder dem Zwang, sich auf Social-Media-Plattformen[48] selbst einem Geschlecht zuzuordnen, ihren Niederschlag im Internet – und können dort, so zumindest Russells Annahme, leichter unterminiert werden.

Glitches dienen im Rahmen von Russells Theorie also dazu, diskriminierende Strukturen offenzulegen, zu unterlaufen und zu destabilisieren, und dies insbesondere in Bezug auf die abstrahierende Einordnung von Körpern in binäre taxonomische Schemata.

> When the body is determined as a male or female individual, the body performs gender as its score, guided by a set of rules and requirements that validate and verify the humanity of that individual. A body that pushes back at the application of pronouns, or remains indecipherable within binary assignment, is a body that refuses to perform the score. This nonperformance is a glitch. This glitch is a form of refusal. […] This glitch aims to make abstract again that which has been forced into an uncomfortable and ill-defined material: the body […].[49]

Als Weiterentwicklung der im Zeitalter der Post-Internet-Kunst immer populärer werdenden Strömung der Glitch Art, die sich selbstreferenziell mit dem Digitalen als Material und Medium beschäftigt und die Russell am Beispiel von Vertreter:innen wie Sondra Perry oder Frank Benson analysiert, richtet auch der Glitch Feminism den Blick auf die Beschaffenheit der Strukturen, innerhalb derer er sich bewegt. Zentrales Material der vorherrschenden kapitalistischen Gesellschaftskonfiguration – und damit potenzieller Träger eines Glitches – ist der Körper, der in seiner Produktions- und Reproduktionskraft beständigen Kategorisierungs- und Zurichtungsversuchen ausgesetzt ist. Erst durch sein Nicht- oder Nicht-Mehr-Funktionieren, erst als Glitch kann er die Aufmerksamkeit auf die kulturelle Konstruiertheit sozialer Zusammenhänge lenken, auf „the artifice of social and cultural systems, revealing the fissures in a reality we assume to be seamless. They reveal the fallibility of bodies as cultural and social signifiers, their failure to operate only as hegemonic normative formulations".[50] Ähnlich wie Muñoz und Halberstam bettet also auch Russell ihre Kritik an binaristischem Denken in eine umfassendere Kapitalismuskritik ein: „When we reject the binary, we reject

[47] Vgl. Russell 2020, 111–117, insb. 115, sowie 152.

[48] Die neben ‚männlich' und ‚weiblich' mittlerweile häufig genutzte dritte Kategorie ‚divers' ersetzt ein binäres gegen ein ternäres Denken und verschiebt das Problem dadurch nur. Erstrebenswert wäre im Sinne eines Glitch Feminism der völlige Verzicht auf derartige Taxonomien.

[49] Russell 2020, 8.

[50] Russell 2020, 92.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

the economy that goes along with it. When we reject the binary, we challenge how we are valued in a capitalist society that yokes our gender to the labor we enact."[51]

Dementsprechend soll ein solches ‚Nichtfunktionieren' des Körpers, das sich in seiner Unlesbarkeit und damit in seiner widerständigen Unverwertbarkeit manifestiert, letztlich dazu führen, innerhalb eines heteronormativ-kapitalistischen Gesellschaftsmodells nutzlos zu werden:

> In this, perhaps our factual fragments can be scrambled, rendered unreadable. If existence within a hegemonic culture today requires the gender binary to delineate the self and even to be recognized as human, then is ceasing to exist within a gendered framework the most skillful of disappearing acts? […] Can we become useless, too?[52]

Als Glitch, also als eine kleinere Störung, der in der Regel ein „lack of significance" attestiert wird,[53] wird der Körper seiner Funktion als Zeichenträger enthoben; der binäre Geschlechtercode lässt sich auf ihn dann nicht mehr anwenden. Ausgestellt wird dadurch die kulturelle Gemachtheit ‚interpretierbarer' Körper und ihrer Einpassung in hegemoniale Anforderungsprofile; stattdessen werden Körper sichtbar (aber nicht lesbar) gemacht, die sich ihrer sozial auferlegten Verweisfunktion völlig entziehen und Zuschreibungsmechanismen implodieren lassen. Auch Russell versteht den strategischen Einsatz eines solchen Nichtfunktionierens als kollektive Aufgabe, als gemeinsame Praxis einer intersektional gedachten Bewegung:

> Alone and together, „female," „queer," „Black" as a survival strategy demand the creation of their individual machinery, that innovates, builds, resists. With physical movement often restricted, female-identifying people, queer people, Black people invent ways to create space through rupture. Here, in that disruption, with our collective congregation of that trippy and trip-wired crossroad of gender, race, and sexuality, one finds the power of the glitch.[54]

Zentral für Russells Theorie von der Kraft des Glitches ist dabei der Begriff der Disruption, also die Unterbrechung eines Systems, die schon etymologisch (von lat. *disrumpere* = ‚zerreißen', ‚zerbrechen') eine gewisse Aggressivität und nicht zuletzt auch eine Dauerhaftigkeit (oder zumindest dauerhafte Folgen) impliziert. Viele einzelne, zunächst scheinbar insignifikante Glitches können damit, so Russells Theorie, zu einem deutlich grundlegenderen Sistieren des bestehenden Systems führen – zu etwas, das man im Deutschen als Systemversagen bezeichnen könnte: „A machine transforms into one that cannot perform, that quite literally *cannot work, forgets how to work, works against its function.*"[55]

„[E]mbrace glitches",[56] lautet deshalb der Leitspruch in der Glitch Art wie auch im Glitch Feminism – denn durch den Glitch, so Russell, lasse sich „failure as a generative force"[57] wahrnehmen. Was auf den ersten Blick sehr ähnlich klingt wie Muñoz' und Halberstams Plädoyer für ein ‚besseres Scheitern' – die *für marginalisierte*

[51] Russell 2020, 69.

[52] Russell 2020, 68.

[53] Vgl. Betancourt 2017, 7: „This is what the designation ‚glitch' commonly signifies: a lack of significance, that it is background to be elided from consideration."

[54] Russell 2020, 7.

[55] Russell 2020, 111. Hervorhebung im Original.

[56] Cubitt 2017, 19.

[57] Russell 2020, 30.

Menschen strukturell gegebene Unmöglichkeit des Gelingens mündet in einen produktiven Neuerungsprozess –, unterscheidet sich davon bei näherer Betrachtung allerdings erheblich. Denn im Gegensatz zu Muñoz' und Halberstams Konzept eines irgendwie produktiv zu machenden Scheiterns, das *ex post* in eine gewinnbringende Erfahrung verwandelt werden soll, denkt Russell das Sich-Nicht-Einpassen-Können marginalisierter Menschen in hegemoniale Taxonomien als eine Art technisches Nichtfunktionieren, als ein Versagen, das sich im ‚Maschinenraum' der Gesellschaft selbst vollzieht. Wenn Glitches einen „indicator of something having gone wrong",[58] das Symptom eines tieferliegenden Fehlers im System, darstellen, dann unterläuft sich das System selbst, indem es Glitches – das heißt nicht-lesbare, nutzlose Körper – produziert. Performance- und Internetkunst, die „glitched bodies"[59] in den Mittelpunkt stellt und bei Russell als Beispiel für Glitch Art in einem weiter gefassten Sinne herangezogen wird, kann dazu beitragen, immer mehr solcher bis zur Unkenntlichkeit abstrahierter Einheiten in das System einzuspeisen.[60] Sie dient damit als politisches, aktivistisches Mittel; eine aus dem queeren Nichtfunktionieren generierte Kunst, gar eine Ästhetik des Glitches in Analogie zu Halberstams Ästhetik des Scheiterns spielt für Russell hingegen keine Rolle.

Aus Muñoz' und Halberstams dialektischem Dreischritt kürzt Russell damit vor allem den auf das Individuum selbst bezogenen Aspekt des Nichtgelingens, durch den ihm sein notwendiges Scheitern a priori eingeschrieben wird, und ersetzt ihn durch eine Form des technischen Nichtfunktionierens, die das Subjekt in seiner Eigenverantwortung weitestgehend aus dem Spiel nimmt.

> One is not born, but becomes, a body. And one is not born, but rather becomes, a glitch. The *glitch-becoming* is a process, a consensual diaspora toward multiplicity that arms us as tools, carries us as devices, sustains us as technology, while urging us to persist, survive, stay alive.[61]

Nicht ein *glitch-making* ist zentral für Russells Theorie, sondern ein *glitch-becoming*, das innerhalb des bestehenden Systems von selbst vonstattengeht. Die passivische Struktur von Russells Formulierung bezeugt dies: Marginalisierte Subjekte *werden* durch den Prozess des *glitch-becoming* erst zu Werkzeugen *gemacht*, mithilfe derer dann ein Systemversagen herbeigeführt werden kann. Ihr aktiver Eigenanteil liegt einzig im Weitermachen, im Überleben – und im Verzicht darauf, das eigene Sich-Nicht-Einpassen-Können zu verbergen, in einem „failure to function within the confines of a society that fails us".[62]

Der Medienwissenschaftler Sean Cubitt schreibt in einem Aufsatz über das widerständige Potenzial des Glitches:

> Glitch is the evidence that control is never complete. […] The glitch comes as a small revenge, a tactical revolt of the material against its organization, of materiality against intent. Where control belongs to the perfection of mastery, glitch belongs to the decolonial. As such, it is at once a material event and a moment in which the possession of subjectivity is in question.[63]

[58] Russell 2020, 7.

[59] Russell 2020, 45.

[60] Der Begriff der Abstraktion spielt für Russell eine große und auf den ersten Blick überraschende Rolle, wie Hank Gerba (2022, 163) bemerkt hat: „[P]eppered throughout the text is a theory of abstraction as the liberatory mechanism through which ‚the glitch' does its work. For many approaching the text, this will contrast with an understanding of abstraction primarily as an instrument of capital. However, I sense that abstraction is functioning here in a novel, if sublimated, way."

[61] Russell 2020, 145. Hervorhebung im Original.

[62] Russell 2020, 11.

[63] Cubitt 2017, 20.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Als unwillkürliche Überforderung eines grundlegend fehlerhaften Systems ist der Glitch mithin nicht an Subjektivität gebunden – und erhält genau dadurch sein widerständiges Moment. Als Agent des Versagens fungiert nicht das Subjekt, nicht der marginalisierte Körper selbst, sondern die gesellschaftliche Maschinerie als solche. Der Glitch ist das nichtgewollte Zufallsprodukt eines nicht einwandfrei funktionierenden Systems; Glitches lassen sich deshalb provozieren, *ohne dass* das Stottern und Stocken des Systems von außen induziert werden müsste. Oder, in Russells Worten: Der Glitch ist „a mode of nonperformance: the ‚failure to perform,' an outright refusal, a ‚nope' in its own right, *expertly executed by machine*".[64]

Legacy Russells *Glitch Feminism. A Manifesto* hält Muñoz' und Halberstams *failure*-Konzepten damit den Glitch entgegen: Als schillernde, oft kaum fassbare, ja beinahe performativ aus den Händen glitschende – und bildlich nicht immer ganz konsistente – Metapher beschreibt der Glitch eine Form der Nichterfüllung, die in einem eigentümlichen Spannungsverhältnis zwischen Intentionalität und Unwillkürlichkeit steht. Weil Russell die Rolle des Subjekts als Träger der Kritik dadurch auf ein Minimum reduziert, mag ihr theoretischer Ansatz auf den ersten Blick kontraintuitiv wirken. Genau durch diese mit dem Glitch einhergehende Abstraktion aber vermeidet sie die Aporien, denen Muñoz und Halberstam in ihren Texten nicht entkommen. Sie umgeht die für neoliberale Diskurse so zentralen Kategorien von Produktivität, Verwertbarkeit und vor allem Eigenverantwortlichkeit und lenkt den Blick so auf eine viel basalere, aus ideologiekritischer Perspektive aber mindestens ebenso wichtige Dimension: die Funktion. Der Glitch verhält sich widerständig gegenüber dem „weighty onus of function",[65] der westlichen kapitalistischen Gesellschaften als Substrat unterliegt. Auf diese Weise denkt Russell das Nichtfunktionieren queerer Menschen in der Gesellschaft tatsächlich nicht von den Menschen, sondern von der Gesellschaft her – sie denkt ein fehlerhaftes, stotterndes System, heimgesucht von queeren Menschen als dessen „ghosts in the machine".[66]

Ausblick: Zur poetologischen Dimension des Glitches

Mit Kim de l'Horizons *Blutbuch*[67] gewann 2022 erstmals ein Roman den Deutschen Buchpreis, der sich einer binären geschlechtlichen Identifizierbarkeit seiner Erzählfigur verweigert. Das *Blutbuch* spielt damit genau die Form der „nonperformance" aus, die Russell in ihrem Manifest als charakteristisch für den Glitch bezeichnet: Kim de l'Horizons (Text-)Körper ist ein „body that pushes back at the application of pronouns, […] remains indecipherable within binary assignment".[68] Und auch jenseits der Erzählinstanz führt de l'Horizon den Leser:innen deren heteronormativ geprägte gesellschaftliche Erwartungshaltungen vor Augen; Alex etwa, die neue Liebe der Mutter der Erzählinstanz, entpuppt sich – mutmaßlich zur Überraschung der meisten Rezipierenden – erst im letzten Drittel des Romans als Frau. Mit welchem Irritationspotenzial dieses Unterlaufen eines binären Gendercodes einhergeht, zeigen nicht zuletzt die mitunter sehr harschen Reaktionen auf die Auszeichnung. Nach der Preisverleihung sah sich Kim de l'Horizon Bedrohungen ausgesetzt, zahlreiche negative Bewertungen auf Portalen wie Amazon beklagten, die Jury habe *Blutbuch* aus rein politischen Gründen prämiert.[69]

[64] Russell 2020, 29. Meine Hervorhebung.
[65] Russell 2020, 29.
[66] Russell 2020, 66.
[67] Vgl. de l'Horizon 2022.
[68] Russell 2020, 8 [wie Fußnote 49].
[69] Vgl. Bodenmann 2022.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Dabei führt Kim de l'Horizons Roman ganz im Gegenteil exemplarisch vor Augen, welche poetologischen Verfahren ein auf den ersten Blick scheinbar geringfügiger Glitch nach sich ziehen und bedingen kann, wie sich das Aussetzen einer binären Zuordenbarkeit auf thematischer Ebene auch in der Verfasstheit des Textes spiegelt; wie inhaltliche mit sprachlicher und formaler Fluidität korrespondiert – und wie der Glitch als kulturwissenschaftliches Konzept auch für die Literaturwissenschaft fruchtbar zu machen sein könnte. *Blutbuch* destabilisiert konventionelle Ordnungsschemata, weil sie schlicht nicht mehr in der Lage sind, eindeutig zu integrieren, was de l'Horizon (be-)schreibt, angefangen schon bei der Frage nach der Gattung: Paratextuell explizit als Roman ausgewiesen, bricht der Text mit den noch immer gültigen Prämissen einer biografischen Erzählform, die er als zu weiß, zu männlich und zu „straight"[70] kritisiert. Auf der Suche nach dem Mütterstammbaum der Familie, nach der Geschichte hinter der titelgebenden Blutbuche, gräbt sich die Erzählinstanz rhizomartig mäandernd in die Tiefe der Genealogie und bricht damit mit der (patri)linearen Idee einer Entwicklung von einem klar zu benennenden Ursprung aus: „[S]elbst ein fragmentarischer Text", heißt es in einer poetologischen Fußnote, sei „zu geradlinig, zu logisch […], um diese fragmentarische Welt darzustellen".[71] Kim de l'Horizon umkreist den Stoff deshalb mehr, als ihn zu entfalten, kehrt zu vielen inhaltlichen Motiven immer wieder zurück, ohne ihnen dabei Wesentliches hinzuzufügen. Dieser fluide Charakter des Textes, der sich weigert, zum Stillstand zu kommen, zu verharren, zu fixieren und festzuschreiben, was taxonomisch nicht passend zu machen ist, spiegelt sich auf lexikalischer bzw. semantischer Ebene auch in einem geradezu Derrida'schen Spiel mit gleitenden Signifikanten. In seinem Fluss und Sprachfluss getrieben wird der Text durch den Einsatz von Homonymen und Paronomasien, im Titel des Romans selbst (Blutbuch/Blutbuche), aber auch im Wort „Meer", dem aus dem Französischen (*mère*) abgeleiteten berndeutschen Ausdruck für Mutter, oder in den Signifikantenpaaren Rosmarie/Rosmarin und Monster/Monstera.[72] Mithilfe dieses Verfahrens lassen sich Figuren an die Natur rückbinden, in ihr verankern: Etabliert werden soll auf diese Weise eine alternative Form des Wissens, die auf eine hegemoniale Kategorisierung verzichtet und die das *Blutbuch* im thematischen Motiv der Hexenverfolgung emblematisch macht.

Als theoretischer Einfluss und Stichwortgeber wird Derrida an einer Stelle sogar explizit erwähnt: „Derrida sagt, dass Sprache über Abwesenheit funktioniere. Das Wort ‚Buche' bedeutet nur Buche, weil andere Bedeutungen abwesend sind, weil es nicht Birke, nicht Buch, nicht Bauch, nicht Blut, nicht nichts und nicht alles bedeutet. Schreiben bedeutet demgemäss, das Fehlende neu zu arrangieren."[73] Dieses Verfahren – das Fehlende neu arrangieren – ließe sich vielleicht als die zentrale poetologische Operation des Glitches beschreiben: Marginalisierte Körper, aber auch marginalisierte Formen des Wissens, Sprechens, Denkens, die bislang unter dem negativen Vorzeichen eines Mangels interpretiert wurden, weil sie in heteronormative Ordnungsschemata nicht passen, bringen ein binäres System ins Stocken und Stolpern und werden damit als widerständige Elemente lesbar. In der Literatur hilft der Glitch als poetologisches Element auf diese Weise dabei zu erproben, was Kim de l'Horizon als eine der zentralen Fragestellungen des *Blutbuchs* beschreibt: „[W]as ist, wenn die Sprache aus ihrer Form fliesst […]?"[74]

[70] De l'Horizon 2022, 153.
[71] De l'Horizon 2022, 153.
[72] Vgl. de l'Horizon 2022, 16, 51.
[73] De l'Horizon 2022, 247.
[74] De l'Hoirzon 2022, 154.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

Literatur

Allen, Paul: My Favorite Mistake: Paul Allen. In: Newsweek, 24. April 2011. https://www.newsweek.com/my-favorite-mistake-paul-allen-66489 (10. Januar 2023).

Beckett, Samuel: Worstward Ho. In: ders.: Nohow On. London 1989, 100–128.

Betancourt, Michael: Glitch Art in Theory and Practice. Critical Failures and Post-Digital Aesthetics. New York/London 2017.

Bodenmann, Niclas: Wie Kim de l'Horizons Roman bei Amazon angefeindet wird. In: SRF, 27. Oktober 2022. https://www.srf.ch/kultur/literatur/phaenomen-review-bombing-wie-kim-de-l-horizons-roman-bei-amazon-angefeindet-wird (2. März 2023).

Boltanski, Luc und Ève Chiapello: Der neue Geist des Kapitalismus. Konstanz 2003.

Campbell, R. V.: A Net, A Web, A Trap. On ‚Glitch Feminism'. In: The White Review, November 2020. https://www.thewhitereview.org/feature/a-net-a-web-a-trap-on-glitch-feminism/ (10. Januar 2023).

Chambers-Letson, Joshua, Tavia Nyong'o und Ann Pellegrini: Foreword. Before and After. In: José Esteban Muñoz: Cruising Utopia, 10th Anniversary Edition. The Then and There of Queer Futurity. New York 2019, ix–xvi.

Clark, Will: Queer Desires, Queer Disagreements. In: Los Angeles Review of Books, 16. Februar 2018. https://lareviewofbooks.org/article/queer-desires-queer-disagreements/ (10. Januar 2023).

Cubitt, Sean: Glitch. In: Cultural Politics 13.1 (2017), 19–33.

Edelman, Lee: No Future. Queer Theory and the Death Drive. Durham/London 2004.

Elias, Liora: Judith Halberstam, The Queer Art of Failure. In: International Journal of Communication 6 (2012), 1962–1964.

Ferriss, Timothy: The 4-Hour Workweek. Escape 9–5, Live Anywhere, and Join the New Rich. London 2011.

Gerba, Hank: Be The Glitch. In: Media-N. The Journal of the New Media Caucus 18.1 (2022), 161–164.

Grimm, Wilhelm und Jacob Grimm: Versagen. In: Deutsches Wörterbuch, Bd. 25. Hg. v. Deutsche Akademie der Wissenschaften Berlin. München 1984, Sp. 1031.

Halberstam, Jack: The Queer Art of Failure. Durham/London 2011.

De l'Horizon, Kim: Blutbuch. Köln 2022.

Muñoz, José Esteban: Disidentifications. Queers of Color and the Performance of Politics. Minneapolis 1999.

—: Cruising Utopia, 10th Anniversary Edition. The Then and There of Queer Futurity. New York 2019.

O. A.: Failure. In: Cambridge Dictionary. https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/failure (10. Januar 2023).

Russell, Legacy: Glitch Feminism. A Manifesto. London/New York 2020.

Ruti, Mari: The Ethics of Opting Out. Queer Theory's Defiant Subjects. New York 2017.

TED Talks: Playlist „The benefits of failure". https://www.ted.com/playlists/418/the_benefits_of_failure (10. Januar 2023).

Weinelt, Nora: Figuren des Versagens. Poetik eines sozialen Urteils. Berlin 2023.

Wiegman, Robyn, und Elizabeth A. Wilson: Introduction. Antinormativity's Queer Conventions. In: differences. A Journal of Feminist Cultural Studies 26.1 (2015), 1–25.

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

It's a silly archive, an archive of little ghosts
Ghosts, bending the rules, multiplying objects that should be unique, moving what should be fixed, dissolving what should be defined
Fragments scrambled, rendered unreadable, useless, nameless
Cuts pointing to failures of what is assumed to be a perfect world around us, stains alluding to the here- and thereafter of the image
There is a presence of something lost, an absence made conspicuous, shadows of something that should have been there

Here I am: https://goo.gl/maps/9ebUQKHmvSQj1MM56
I'm 11 years old and playing with my brother at the backside of the house, hidden from my own voyeuristic gaze.

Ghosts of the past, haunting the present, generative void
deliberately spurned, unknowably gone
transforming in ways that tear apart the linear lines of cables, horizons, street marks – when you start noticing, cracks open up everywhere, listen to the unbearable creaking of shattering buildings from disparate time levels, having a giggle over the promise of presence, pastlessness, overcoming history

Why do I keep returning to once
intimate places that lack any privacy now?
And why do I always feel like there is something missing, something hiding underneath the perfectly normal scenography?

Bodies breaking imposed boundaries, melting, multiplying, bursting, condensing, evaporating, bubbling
The longing to slide into the earth, block streets, strike, shape-shift, deepen, evolve, travel away from assigned origin
Small gestures, little oh's, stretching the realm of the possible
Fantastically failed, lost, porous, erratic, morphed, unmapped
Tenderness, softness, subtlety, not intended to be seen

There is this young woman on a hike in the alps, wearing a shirt saying 'out of order'. The shirt is divided in half by a glitch, fulfilling the prophecy of the slogan and destroying it at the same time – out of order. The perfect irony of this specific glitch still haunts me.

Ghosts from another time which never really takes place
Do you remember? A hot dusty summer day in Berlin, 2008, Bahnhof Zoo – let's be there again, inhabit the scene https://goo.gl/maps/Kx9GPTDnoVccJhfcA
It's the time when we started to become banally complicit with the theft of our own data, when we started to adapt to a present in which we're increasibly missing, tracked and traded
First pixelated stepping-stones promising a sexy progressive future, excessive mobility and independency

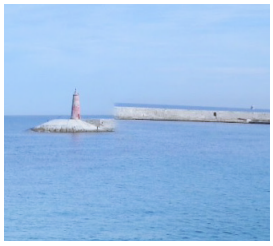
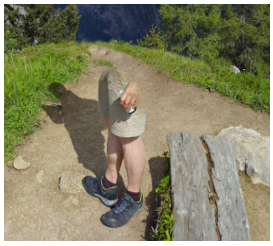
Have you noticed that it's never dark there?

A fantasy of losslessness where obsolescence is confused with death
It's 2008 and the pre-teenage world is opening up from your post-teenage bedroom, 2022
Do you, will you remember?

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150



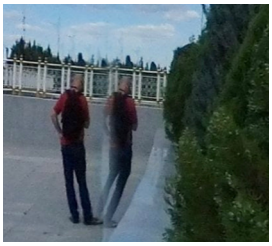


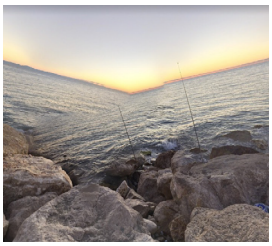


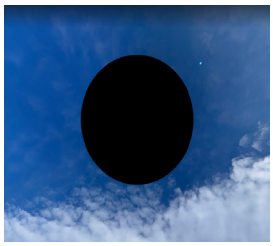


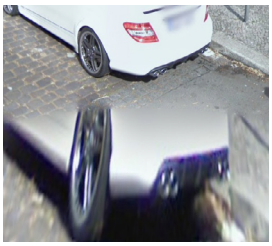











© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150

collecting loss
von Jojo Pistorius und Anna Zrenner

Google Street View wurde 2007 in Mountain View, Kalifornien in Betrieb genommen. Durch die Erstellung von 360°-Fotos mit neun Kameralinsen und drei Lasermessgeräten sollte eine flächendeckende Karte der Welt entstehen, die jederzeit und von überall aus abrufbar wäre. In den folgenden Jahren wurden Großteile des globalen Nordens von Google Street View erfasst. Der globale Süden hingegen wurde wegen geringer wirtschaftlicher Profitabilität weitestgehend ausgelassen. Darüber hinaus verhinderten vereinzelte Datenschutzmaßnahmen die Erfüllung des Anspruchs auf vollständige Darstellung. In Deutschland etwa wurde Google Street View 2012 aufgrund eines Gesetzes eingestellt, das Google dazu verpflichtete, Häuser auf Wunsch der Bewohner*innen zu verpixeln, was die Fortsetzung des Dienstes für Google ineffizient machte. Im Jahr 2022 führte Apple einen ähnlichen Dienst namens LookAround ein, der das Gesetz in Deutschland erfolgreich umging und keine größeren öffentlichen Debatten mehr auslöste.

Das Archivprojekt collecting loss sammelt Glitches,* die in der Logik des cyberkapitalistischen Anspruchs auf Vollständigkeit als Verlust gelten. Auf der Suche nach Fehlern, Verrutschtem und kleinen Brüchen spürt das Projekt den unbeabsichtigten poetischen, subversiven und spektralen Effekten der Technologie nach. Kombiniert werden Screenshots von Street View dabei mit Texten, die durch die Wortvorschläge der Apple Auto-Korrektur generiert werden. Aus dem dort abgelagerten Archiv einer rein oberflächlichen Sprache, der lediglich banale Gemeinplätze zur Verfügung stehen, wird im Kontext der Bilder eine spielerische und ähnlich fehlerhafte Emblematik geschöpft.

*Glitch (Jiddisch): Ein rutschiger Ort

© Bildbruch 5 Frühjahr 2023
ISSN: 2702-0150