

Zufall und Unfall

Über Glitch als Kunst

Text: Peter Krapp

Die seltsame Karriere des unvorhersehbar produktiven Softwarefehlers in der Kunst der letzten vier Jahrzehnte wurzelt in der Computerkultur allgemein, aber insbesondere im Computerspiel. Selbst ein kurzer Blick auf Glitch-Kultur zeigt, wie sich der Begriff von Beobachtung auf Funktionalisierung und Ästhetisierung solcher Phänomene ausweitet, sei es in elektronischer Musik, in bildenden Künsten, oder auch in der entstehenden Kultur des Computerspiel-Wettbewerbs.

Dem »Oxford Dictionary of Slang« zufolge ist »glitch« ein amerikanisches Wort, das man auf eine »plötzliche kurze Unregelmäßigkeit oder Funktionsstörung technischer Ausrüstung, ursprünglich besonders in der Raumfahrt« anwendet – doch trotz der Datierung auf 1962 gilt diesem Nachschlagewerk der Ursprung des Ausdrucks als unbekannt. Wahrscheinlich hergeleitet vom deutschen Verb glitschen oder dem verwandten Adjektiv glitschig, bezieht sich das Wort »glitch« im Englischen im Verlauf der letzten fünf Jahrzehnte vor allem auf unvorhersehbare Konsequenzen von kurzlebigen Softwarefehlern.

Trotz der Reflektion auf epochale Herausforderungen durch digitale Medien bleibt Glitch jedoch nach wie vor ein schlüpfriger und vager Begriff. Ob es sich im einzelnen um Grafikstörungen oder klangliche Missgriffe, eingefrorene Bildschirme oder Programmabstürze, vermeintlich unmögliche Regelverstöße oder andere Übertragungsfehler handelt, schon bald gilt es nicht etwa deren Wiederholung zu vermeiden, wie man vermuten sollte, sondern die Bedingungen solcher Momente wiederherzustellen, um zu sehen, was man mit dem (nach wie vor unberechenbaren) Resultat anfangen kann – sei es als Kuriosum, sei es aber auch als Spielvorteil, als ästhetischer Effekt, oder gar als spekulative Basis für eine ganze Kunstsparte.

Maschinenschaden

Bemerkenswerterweise hat Glitch nicht viel mit dem Fehlerpotential des Nutzers zu tun. Computerkultur besteht so sehr auf Kommunikation und Kontrolle, dass dies das Gebiet des Fehlers verstellen und verdunkeln kann. Doch zwischen einem hermetischen Bereich programmierter Notwendigkeit und effizienter Verwaltung des Möglichen findet man die volle Bandbreite der Kontingenz: Verzerrungen in den Verschränkungen von Signal und Rauschen, Zufallsprodukte, sowie jene Momente, die die soziale Hierarchie des Computerzeitalters herablassend als Benutzerfehler bezeichnet. Hier findet man auch den Reichtum des Glitch.

Je mehr die sogenannte digitale Kultur oszilliert zwischen der souveränen Allmacht der Computer und verzweifelnden Versuchen, den steigenden Interaktions-Anforderungen ge-

recht zu werden, desto mehr stellt sich heraus, dass der Glitch eine echte Manifestation von Softwareästhetik sein kann, wie die Medienkünstler Olga Goriunova und Alexei Shulgin es etwa behaupten. Wie aber wurde dieses allfällige Fehlerpotential unter den Bedingungen der Datenverarbeitung so flugs ästhetisiert? Wie viel Code, wie viel Bilddaten, wie viel Obertöne und Schwingungen kann man auslassen und doch die Software, Bilder, Töne immer noch erkennbar halten? Ab wann ist das Bild kein Bild mehr, das Geräusch nicht mehr Tonmaterial, der Code nicht mehr ausführbar in der Interaktion?

Glitch macht die Situation generell inoperabel, nicht nur wenn der Bildschirm einfriert oder die Maschine sich weiteren Eingaben verweigert, sondern auch wenn ein Programm in schlechter Unendlichkeit hängen bleibt, wie etwa im »Pokemon«-Beispiel: ein Ei, das mit jedem Schritt des Spielers ausbrüten will, oder das fortwährend neue Eier herstellt. Nicht so mit dem »Pokemon«-Glitch »MissingNo« – eine gewisse Folge von Handlungen in diesem *Nintendo*-Spiel von 1999 stört nicht nur die Grafik, sondern kann dazu führen, dass das Spiel gelöscht wird. Doch trotz *Nintendos* Warnungen boten mehrere Publikationen flugs Anleitungen zum Arrangieren gerade dieser Problemsituation.

Crash of the Civilization

So bricht Glitch die Illusion einer immersiven Spielwelt und erinnert den Spieler an die Bedingungen der Möglichkeit von solchen Interaktionen mit Hardware und Software. Dank dieser außerdiegetischen Funktion spielt Glitch auch eine Rolle in der Erkundung von alternativen Spielweisen. Die Originalausgabe von »Sid Meiers Civilization« erlaubte etwa eine Gewinntaktik, indem man eine große Anzahl von Städten in der Nähe von einander baut, so dass ihre Zonen des Einflusses überlappen, und dann gegenüberliegende Zivilisationen mit einer großen Anzahl schwacher Einheiten angreift. Auf diese Weise kann ein Spieler den Erdball mit einer Kultur beherrschen, die prinzipiell noch auf dem Stand von 400 vor unserer Zeitrechnung steht, was nicht im Sinne des Spieldesigns ist, und so findet man diesen Kurzschluss von 1991 auch in den späteren Versionen des Spiels nicht mehr.



MISSINGNO in »Pokémon rot«.



»Digital TV Dinner« (1979) von Zaritsky, Fenton, und Ainsworth auf der Bally-Konsole (Quelle: rtro.de/dtvdnr).

Ein weiteres Beispiel mag den Zug zur Ästhetisierung demonstrieren: Im Spiel »Halo« (2001) gibt es die Möglichkeit, bestimmte gegnerische Avatare (Covenant Elite und Schakale) noch nach deren Spielertod weiter bluten zu lassen. Spieler konnten also diese Figuren weiter schlagen, um noch mehr Purpur-Blut fließen zu lassen. Der Glitch im Spiel war, dass dieses Blut nicht verschwand, sondern allmählich den Bildschirm flutete, bis der Bildaufbau langsamer und langsamer wurde, weil die Xbox bei den extra Schichten Blut nicht nachkam. Solch einen Glitch zu entdecken, der die Hardware direkt beeinflusst, setzt offenkundig nicht nur voraus, dass Spieler nicht vor dem grausamen Exzess zurückschrecken, sondern auch, dass jemand dies solange tut, bis sich herausstellt wo die Grenzen der Maschine liegen.

Wie der Glitch in »Civilization« stellt auch dieser in »Halo« den Beobachter vor interessante Fragen nach impliziten Annahmen von Spielern und Designern.

Vabanquespiele

Wie ist es möglich, dass Apparate, die prinzipiell nicht viel mit dem Zufall am Hut haben, eine Plattform für die regelrechte Jagd nach solchen Zufällen werden können? Was den Glitch interessant macht, ist zunächst, dass er in einem Kontext streng regulierter Interaktionen mit Hardware und Software auffällt. Wenn Notwendigkeit und Zufall komplementär gedacht werden, sollte man nicht nur Glücksspiele, sondern auch Spiele der Notwendigkeit erwarten können; dennoch erkennt man sogleich, dass ein voll rationalisiertes »Glücksspiel« wie die Lotterie, in dem sie die Risiken minimiert und dem Gemeingut dient, eine bloß finanzielle und moralische Rechnung macht und die Kontingenz zu einer gesetzlich abgesicherten Form des Wettens transformiert, die den Staatssäckel füllt. Borges ist sicher nicht der Einzige, der protestiert, dass eine Lotterie wohl kaum ihr Versprechen erfüllt, Chancen zu intensivieren, da sie in Wirklichkeit ein rigoros kontrollierter Prozess begrenzter Verlosungen und Entscheidungen ist, immun für echten Zufall. Dem stimmt auch Deleuze in seinen Spekulationen über ein ideales Spiel, in dem Geschick und Glück ununterscheidbar werden, zu.

Häufig bespricht man in Spielstudien die schwierige aber notwendige Balance zwischen einer gefährlich gesetzlosen Welt und einer abgesichert gefahrlosen Welt. Die Tatsache, dass es eine lebhaftige Spielsubkultur um den Glitch gibt, illustriert diese Spannung



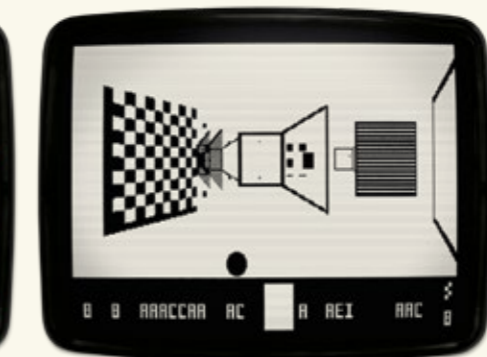
»ROM CHECK FAIL« kombiniert verschiedene Elemente aus Retro-Spielen in einem Szenario (Quelle: rtro.de/rchkf).



Das »Glitch«-Plugin für die digitale Musikproduktion ermöglicht den gezielten Einsatz von Störgeräuschen in eigenen Musikproduktionen.

im Design: am Glitch ist gerade attraktiv, dass es ein Risiko darstellt, das es zu bändigen gilt. Ganze Foren und Artikelserien widmen sich den zufälligen Entdeckungen von Glitch-Momenten, die sich im Spiel einsetzen ließen. Einen Glitch absichtlich hervorzurufen ist allerdings immer noch etwas riskant, gerade in Konkurrenzsituationen wie etwa im Wettkampf im Netz, doch richtig verwendet kann es einen Vorteil bedeuten.

In »Metroid« (1986) etwa konnten Spieler ein paar von *Nintendo* im Spiel meist ungenutzte Karten aufrufen, indem sie in einer blauen Tür absichtlich versuchten steckenzubleiben, woraufhin sie dann eine Weile lang mit ihren Avataren durch Wände laufen konnten. Ähnlich gelingt es manchen Spielern in »Wii Mario Kart« (2008), in der PlayStation-3-Version von »Tom Clancy's Rainbow Six: Las Vegas« (2007), sowie in der Anniversary Edition von »Lara Croft Tombraider« (2007) schnell den Kopf zu drehen um zumindest kurzzeitig durch Wände durchzusehen, bevor die Kamera im Spiel die Distanz zum Avatar justieren kann. Ein komplizierteres Ausnutzen eines Glitch findet man in dem Spiel »Call of Duty 3« aus dem Jahr 2006, wo man einen verbündeten Mitspieler von der Seite der Alliierten auf die Seite der Achsenmächte wechseln lässt, ihn dann auf einem Motorrad zu einem Panzer fahren lässt, wo man auf das Motorrad hinten aufsteigt und dann einen anderen Verbündeten bittet, auf das Motorrad zu schießen. Wenn Team Damage ausgeschaltet ist, wird der Mitspieler, der als Soldat der Achsenmächte spielt, getötet, aber nicht der Avatar, der mit ihm auf dem Motorrad saß: Man wird dadurch bloß unsichtbar – und kann somit zeitweise einen entschiedenen Vorteil im Spiel gewinnen.



»SOD« – Eine Modifikation von »Castle Wolfenstein« (1981) des Künstlerduos JoDi (Quelle: rtro.de/sod2).



»Glitch« als Computerspiel (Quelle: rtro.de/gltpic)

Glitch-Kult

Ein Computerprogramm ganz ohne Glitch kann es nicht geben, wie Severo Ornstein nachwies: je schneller die Prozessorzyklen werden, desto mehr Schwierigkeiten wirft deren Synchronisierung auf. Ornstein, der das beispiellose Glück hatte, je zu deren besten Zeiten bei Computerpionieren wie *Lincoln Labs*, *Bolt Beranek & Newman*, und *Xerox Parc* zu arbeiten, beschloss ein für alle Mal die Möglichkeit eines Glitch-freien Computers zu widerlegen, indem er in seinen Memoiren aufzeigte, dass man den Glitch höchstens woandershin verschieben kann. Für die Computergeschichte stellt sich somit die Frage, warum trotz wachsender Speichervolumen, schnellerer Prozessoren, und

aller Arten technischen Fortschritts ein veritabler Kult des Glitch entsteht, der ganz eindeutig die Nostalgie fördert. Dies zeigt sich vor allem anhand der 8-Bit-Musik-Szene und in der bildenden Kunst: Ab wann werden visuelle und akustische Rohmaterialien, die hinter dem technisch machbaren weit zurückbleiben, eine ästhetische Wahl?

Ästhetische Erfahrung ist seit langem die letzte Zuflucht von Zufall und Unfall vor theologischer und philosophischer Austreibung, und diese Rolle spielt die Kunst auch weiterhin im Zeitalter der neuen Medien, sei es in dekonstruierten Web-Browser-Fenstern, reprogrammierten Spielen, oder unerhörtem Geräuschen. Hier zeigt sich eine historische Verschiebung in unserem Verständnis von Kreativität.

Vormodern galt das Erschaffen als inspiriertes Schicksal, und das Erschaffene hatte keine Wahl – es sich anders vorzustellen wäre Blasphemie gewesen. Christliche Heiligen-Legenden illustrieren dies: Sie zeigen uns den rechten Pfad entweder als unbeugsame Folgsamkeit selbst unter den größten Lasten, oder aber als die einmalige Chance der Korrektur und Zurückwendung zum Glauben, also den Pfad der Märtyrer oder der rechtzeitig Bekehrten. Diese hagiografische Struktur ließ keinen Platz für Kontingenz – was Kierkegaard als Verzweifeln an der Notwendigkeit in der Abwesenheit von Möglichkeit beschrieb; doch Ästhetik bietet seit jeher die Alternative einer Verzweigung an der Möglichkeit in der Abwesenheit des Notwendigen. Und so zeigt sich moderne und zeitgenössische Kreativität als Engagement mit Kontingenz: mit Fiktion, Kunst, Interpretation, Ironie.

Das Spiel mit Glitch und Kunst

Glitch-Kunst findet man nicht nur im Netz und auch da nicht nur in Foren, die sich hauptsächlich um Computergeschichte und Spiele kümmern; man findet sie ebenso in Galerien und Museen, in Video Kunst und Installationen. Ein Beispiel der Netzkunst ist der »Glitch Browser« (glitchbrowser.com), dort beschrieben als bewusster Versuch, die übliche Konformität des Netzes zu unterlaufen, indem Signale absichtlich verloren gehen oder verkehrt rekonstruiert werden, so dass überraschend attraktive visuelle Glitch-Effekte entstehen, die der »Glitch Browser« provoziert und in unsere sonst so domestizierte Bildschirmdiät einschmuggelt.

Chicago sah bereits mehrere Glitch Festivals unter dem Titel »GLI. TC/H« (<http://gli.tc.h>), Oslo bot im Jahr 2002 ein ähnliches Programm für ein »Glitch Symposium« auf. Zu den frühesten Beispielen der Glitch Kunst zählt wohl die Manipulation einer *Bally*-Spielkonsole für die Installation »Digital TV Dinner« (1979) von Zaritsky, Fenton, und Ainsworth; jüngere Beispiele, die man in Ausstellungen zeitgenössischer Kunst etwa in Paris, Tokyo, Los Angeles, und New York findet, sind Werke von Edo Stern und Cory Arcangel. Rosa Menkmans »Radio Dada«-Videoinstalla-



Clicks & Cuts – Musiker wie *Alva Noto* kombinieren Stör- und Fehlergeräusche zu Musik



Bands wie *8 Bit Weapon* kultivieren Klänge alter Soundprozessoren zu Chip-Tunes-Musik.

tion begann etwa mit einfachem Kamera-Feedback, bearbeitete es dann aber noch durch Transkodierung und Export in eine Reihe von Codecs, so dass sich Artefakte multiplizieren (rtrro.de/rdada).

Dabei sollte man betonen, dass die Verfahrensweisen einer Amplifizierung des Fehlerhaften keineswegs nur mit digitalen Medien arbeiten: Arcangels Pixelkunstwerk von 2007 namens »Panasonic TH-42PWD8UK Plasma Screen Burn« lässt sich nicht nur auf Nam June Paiks »Magnet TV« von 1965 zurückführen, in dem die Kathodenröhre manipuliert wird, sondern auch auf die Zelluloidkratzer in der »Colour Box« des Animationspioniers Len Lye aus dem Jahr 1937. Auch das Machinima-Video »Untitled (for David Gatten)« (2005) mag hier Erwähnung finden, in dem Phil Solomon und Mark LePore eine Reihe eingefrorener Bildschirme, korrupt dargestellter Daten, und andere Glitch-Momente zeigen, die sie im Spiel »Grand Theft Auto« fanden. Hier zeigt sich das ästhetische Spiel als Reduktion der Kontingenz durch Form, indem der Zufall anscheinend gebändigt wird.

Ein aufschlussreiches Beispiel ist »SOD« (rtrro.de/sod), eine vertrackte Modifikation des Spielklassikers »Castle Wolfenstein« (1981) durch das holländische Künstlerduo JoDi (Joan Heemskerk und Dirk Paesmans), das den Original Soundtrack beibehält, doch die Grafik des Spiels auf Schwarz-weiß-Geometrie reduziert, wo sich statt Spielfiguren im Raum nur mehr Glitch-Bilder bewegen. Ebenso gelingt es dem enzyklopädischen Kunstprojekt »ROM CHECK FAIL« (2008), die vertrauten Elemente einschlägiger 2D-Spiele in einem kreativen Remix neu erscheinen zu lassen – alle paar Sekunden hört man ein Glitch-Geräusch und das momentan aktive Spiel verwandelt sich unverhofft in ein anderes. Diese vermeintlich zufälligen Metamorphosen am Bildschirm rufen eine Ehrenhalle von Arkadenklassikern auf, die man trotz aller Kaschierung mit Pfeiltasten und Leertaste durchlaufen kann. Ähnlich verfährt die Verfremdung der Sega-Konsole durch Gljs Gieske (rtrro.de/gljs).

Nostalgisches Aufklackern

Verwandt mit solch einer künstlerischen Auslegung des Glitch ist aber auch die Wiedervermarktung solcher Projekte etwa im Spiel »Mega Man 9« (2008), das zwar für die Nintendo Wii entwickelt wurde, aber in Grafik und Sound die 8-Bit-Ära von *Nintendos* NES wieder heraufbeschwört. Ein *legacy mode* erlaubt gar die Herabsetzung des Bildschirmtaktes, um die Spielverfahren umso effektiver zu emulieren – sobald zu viele Sprites den Bildschirm füllen, flackert er gar, mit Hilfe einer besonderen Routine im Wii, die altbackene Technik suggeriert.

Wie sich hier zeigt, ist so eine Aufwertung nostalgischer Elemente gerade ein Kennzeichen einer sonst wesentlich höheren Erwartung von audiovisueller Auflösung: was dereinst normal und vielleicht

leicht ärgerlich war, wird zum bewusst eingesetzten Lo-Fi-Effekt nur, weil es ganz auffällig weit unter dem technisch Möglichen angesetzt ist. Natürlich kann man im Netz nicht nur Glitch-Kunst katalogisiert finden (etwa auf flickr – siehe rtrro.de/flickr), sondern auch spezielle Software, die einem gar bei der effektiven Herstellung solcher Bilder behilflich sein will (siehe etwa rtrro.de/imggltch).

Es gab sogar ein Spiel namens »Glitch« (2009 bis 2012): entwickelt von Tiny Speck (unter Leitung von Stewart Butterfield, einem Mitbegründer von flickr) bot es ein Rollenspiel im WWW, das die Spieler in die Vergangenheit schickt, um die Gedanken von elf Giganten nachzuerleben. Interessanterweise ist das Spiel derzeit zwar eingestellt, aber alle Dateien und Werkzeuge sind umsonst im Netz erhältlich, was darauf hinweist, dass die Spielgemeinde noch Interesse am Glitch-Spiel hat (rtrro.de/gltgme). Es ist keineswegs auszuschließen, dass die nächste Generation von Spielern und Spielentwicklern gerade aus so einem Zugang zu den kleinteiligen Innereien eines Computerspiels mehr lernen können, als aus dem oft hermetisch versiegelten Hochglanzprodukten der Spielindustrie – und natürlich haben medienkünstlerische Praktiken viel zu tun mit dem Ethos der Demo-Szene, mit Hacken und Circuit Bending, mit experimentellem Zugang zu Geräten und Programmen.

Sounds like a Glitch

Unter den gleichen Umständen der Computerkultur blieb es eben auch nicht aus, dass Glitch auch ein musikalisches Genre werden musste. Ein Geräusch muss weder laut noch ungewohnt sein, um als Lärm statt Klang empfunden zu werden – doch andersherum, wie sich herausstellt, geht es auch: das Stimmen von Streich- und Blasinstrumenten vor einem Konzert ist ebensowenig »musikalisch« wie der Applaus, und doch gilt letzteres als ein Signal mit Bedeutung, während ersteres geduldet, aber nicht als musikalisch gehört wird.

Aus dereinst unerwünschten, zufällig entstandenen, und oft herausgefilterten Nebengeräuschen werden kontrollierte und amplifizierte Wiederholungen von Klicks und Cuts in elektronischer Musik – man denke nur an Alva Noto (Carsten Nicolai), Christian Fennesz, Oval (Markus Popp), Autechre, Jeton (Tim Hecker), Frank Bretschneider, Pole (Stefan Betke), Glitch Mob, oder andere. Elektromagnetische Interferenzen, rauschende Filter, verkratzte Platten oder gar CDs, alles wird zum Spielmateriale – manchmal gar rhythmisch tanzbar. Wie der Musiker Kim Cascone es erklärt, entstehen Glitch-Elektronika eben aus dem Abfall, aus dem Versagen neuer Technologie: Systemabstürze, Fehleranzeigen, Anwendungsstörungen, clipping, aliasing, Verzerrungen, und sogar die Hintergrundgeräusche der Hauptplatine oder der Soundcard selbst werden zum Rohmaterial für Komposition.

Auch und gerade in der elektronischen Musik, die sonst so inspiriert ist vom reinen Potential und Versprechen neuer Technik, wird die Topik digitaler Perfektion aufgegeben zugunsten von Fehlern, ästhetisierten Glitch-Geräuschen, domestizierten Unfällen, und Nebengeräuschen, die unter den Bedingungen des Klangprozessors für künstlerischen Ausdruck gewonnen werden können. Die oft atonalen, synkopierten Klanglandschaften von Glitch, die die (so genannten Neben-)Geräusche von Modems, Druckern, Kopiermaschinen, Telefonen, Computern, und defekten Tonaufnahmegeräten zu Strukturen verweben, sind Teil der Geräuschkulisse des Computer Zeitalters.

Musiksoftwarefehler

In einem rekursiven System, wo strikte Unterscheidungen zwischen Daten und Programmen veraltet sind, ist es wohl kaum überraschend, wenn es auch ein »Glitch«-Plug-In für Musiksoftware gibt, mit dem sich Signale zu den dann nur mehr scheinbar zufälligen, ungeplanten, oder fehlerhaften Geräuschen verformen lassen (rtrro.de/gltplgn). Nicht ganz ohne Ironie findet man auf dem Weblog des Entwicklers den Hinweis, diese VST-Software sei immer noch fehleranfällig: »Diese Version von *Glitch* ist immer noch ein Entwurf und hat einige Fehler – offensichtlich arbeite ich daran, alles so bald wie möglich zu reparieren« (rtrro.de/gltblg).

Und gerade als es so schien, als ob die radikalen Klangeffekte der Computermusikstudios der 1960er- und 1970er-Jahre auf der Halde der Musikgeschichte und Filmgeschichte Staub ansammeln und dem Vergessen anheim fallen würden, entstand im Handumdrehen eine neue Szene, inspiriert nicht mehr vom universalen Anspruch des Computers als Metamedium, sondern gerade von den stark begrenzten Ausdrucksmöglichkeiten der *Atari*- und *Commodore*-Maschinen der 1980er-Jahre sowie anderen vergleichsweise simplen Geräten der 8-Bit-Spielgeneration, sowie von der Verfügbarkeit von Arduino und ähnlichen Klanggeneratoren. Hier reicht die Bandbreite der Glitch-Kultur von experimentierfreudigen Foren wie *micromusic.net*, über kommerziell erfolgreiche Nostalgieklang-Gruppen wie *8 Bit Weapon*, bis hin zu einer neuen Avantgarde der elektronischen Musik, wie etwa bedient von *Ryoji Ikeda*, *Farmers Manual*, oder *Monolake* (Robert Henke).

Wenn wir uns also erlauben sollten, die Mensch-Maschine-Interaktion als um den Glitch organisiert zu konzipieren, dann nicht um einen versteckten Humanismus in durch die Hintertür des technologischen Determinismus wieder einzuschmuggeln; eher soll es betonen, wie die kulturelle oder technische Bedeutung von Signalen im Computerzeitalter augenfällig wird, wenn etwas anscheinend wider das Effizienz-Mandat der Maschinen läuft, wie eben der Glitch. Man könnte provisorisch vorschlagen, den Glitch genauso als einen elementaren Bestandteil digitaler Kunstformen zu betrachten, wie Pinselstriche ein Teil der Malerei sind. Spielentwickler mögen das beklagen, als schwachen Trost für diejenigen, die gerade einen Programmabsturz erlitten – und sicher ist es kein Trost für Programmierer. Im Zug einer Funktionalisierung und Ästhetisierung des Zufalls und des Fehlers jedoch ist es trotz allen Fortschritts in der Datenverarbeitung unwiderlegbar, dass der Glitch unter den Vorzeichen digitaler Kultur von einer unerwünschten Randerscheinung zu einem bedeutungsgeladenen Signal wurde – von einem Fehler, den man nicht ausmerzen konnte, zu einem auszubeutenden Phänomen.



Über den Autor

Peter Krapp (Jahrgang 1970) ist ein deutsch-US-amerikanischer Medien- und Kulturwissenschaftler und Übersetzer; er lehrt an der *University of California, Irvine*. Dort ist er Gründungsmitglied des *Center for Computer Games and Virtual Worlds* und assoziiert mit dem Institut für Anglistik. 2011 veröffentlichte er das Buch »Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture« (University of Minnesota Press 2011). Info: krapp.org



»Noise Channels«