

GLITCHs Not Dead

Der aktuelle Stand definitorischer Schwierigkeiten einer postdigitalen Ästhetik

[...] [I]t is from the ‚failure‘ of digital technology that this new work has emerged: glitches, bugs, application errors, system crashes, clipping, aliasing, distortion, quantization noise, and even the noise floors of computer sound cards are raw materials composers seek to incorporate into their music.¹

In den fünfzehn Jahren seit der Veröffentlichung von Kim Cascones Text, der den Begriff der postdigitalen Musik prägte und mit dem Schlagwort der „Aesthetics of Failure“ verband, hat sich die Rezeption von Glitch stark verändert: Durch Videos wie Kanye Wests *Welcome To Heartbreak*² von 2009 wurde „Glitch Art“, die visuelle Disziplin des Glitch, einer breiteren Masse zugänglich. Texte wie Gregory J. Shapleys Dissertation *Sound of Failure: Experimental Electronic Music in Our Post-Digital Era* von 2012 zeigen, dass Glitch-Musik längst auch ein Gegenstand akademischer Betrachtung geworden ist. Dass die Arbeit an diesem Begriff auch weiterhin in Gang ist, lässt sich etwa am englischen Wikipedia-Eintrag zu „Glitch Music“ ablesen: Überspezifische Aussagen wie „Glitch music is usually produced at 110 BPM (Beats Per Minute)“³ treffen höchstens auf ein Subgenre wie Glitch Hop zu, welches sich, gemäß des Namens, der Glitch-Ästhetik bedient, diese jedoch an die konventionellere Form des Hip-Hops anpasst. Solche hybriden Genres existierten noch nicht, als Cascone 2000 in seinem Text Glitch als postdigitale Ästhetik definierte. Sie sind dadurch exemplarisch für die andauernde Entwicklung von Glitch.

Eine erneute Beschäftigung mit der Idee einer postdigitalen Ästhetik in der Musik ist notwendig, da die definitorischen Unklarheiten, die sich um den Begriff verdichtet haben, parallel zur Fortentwicklung dieser Ästhetik zu verlaufen scheinen. Zur Untersuchung wird im Folgenden Cascones Text „The Aesthetics of Failure: ‚Post-Digital‘ Tendencies in Contemporary Computer Music“ behandelt, in dem der Begriff der postdigitalen Musik erstmals konkretisiert wird. Darüber hinaus werden zwei weitere Texte zum Thema bearbeitet, nämlich Gregory J. Shapleys ein-

.....

- 1 Cascone 2000, S. 13.
- 2 Kanye West, *Kanye West – Welcome To Heartbreak ft. Kid Cudi*, 16.06.2009, <https://www.youtube.com/watch?v=wMH0e8kIZtE> – Zugriff: 22.04.2015.
- 3 O. Verf., „Glitch (music)“, 2015.

Prang, Lasse (2015): „GLITCHs Not Dead. Der aktuelle Stand definitorischer Schwierigkeiten einer postdigitalen Ästhetik.“ In: Kulle, Daniel/Lund, Cornelia/Schmidt, Oliver/Ziegenhagen, David (eds.): *Post-digital Culture*, <http://www.post-digital-culture.org/prang>.

gangs erwähnter *Sound of Failure*, sowie Daniel Temkins und Hugh S. Manons „Notes on Glitch“⁴. Ersterer dient als Weiterführung von Cascones Gedanken bezüglich postdigitaler Musik, zweiterer bezieht das Feld der Glitch Art mit ein.

Im Anschluss wird auf vier ausgewählte Beispiele eingegangen, die in zwei grobe Kategorien aufgeteilt sind. Erstens werden auditive Beispiele in Anbetracht der von den Autoren genannten Merkmale postdigitaler Musik vorgestellt; zweitens werden visuelle Beispiele in Relation zu Ideen modernen Interface-Designs und Praktiken der Glitch Art gesetzt, die jeweils eine direkte und indirekte Erweiterung der postdigitalen Ästhetik darstellen. Im Anschluss wird die Schwierigkeit einer kategorischen Trennung verschiedener Glitches erläutert, bevor abschließend eine Evaluierung des Glitch-Begriffs stattfindet, die die vorher erarbeiteten Ergebnisse berücksichtigt.

KIM CASCONE: THE AESTHETICS OF FAILURE

Kim Cascone, seinerseits Komponist elektronischer und elektroakustischer Musik, veröffentlichte den Text „The Aesthetics of Failure: ‚Post-Digital‘ Tendencies in Contemporary Computer Music“ im Jahre 2000. In diesem Text geht es um eine neue Art von Musik, die primär von Autodidakten kreiert wird, und die der Musik-Feuilleton etwa als „glitch, microwave, DSP, sincore, and microscopic music“⁵ bezeichnet. Bei Glitch⁶ geht es um das Erzeugen von Fehlern innerhalb einer Software-Umgebung,⁷ was manchmal in „horrible noise“ resultiert, oder auch in „wondrous tapestries of sound“⁸.

Als wichtige Vorreiter für den liberalen Umgang mit Sound als Material nennt Cascone die Avantgarde-Bewegung des Futurismus, insbesondere Luigi Russolo, dessen *Intonarumori* eine der Glitch-Musik verwandte Geräuschkulisse erzeugten, sowie John Cages *4'33"* (Four minutes, thirty-three seconds), das aus drei Sätzen ohne gespielter Note besteht. Cascone schreibt dazu: „A few decades after the Futurists brought incidental noise to the foreground, John Cage would give permission to all composers to use any sound in composing music.“⁹

Er sieht den Anfang einer genre-ähnlichen Bewegung in den späten 1990ern, mit Künstlern wie Aphex Twin, Pan Sonic, LTJ Bukem und Oval.¹⁰ Hauptinstrumente der Glitch-Musik seien Computer-Programme, Distributionsort das Internet.¹¹ Cascone unterstreicht nochmals den experimentellen Charakter des Genres, wenn

.....

4 Manon/Temkin 2011.

5 Cascone 2000, S. 12.

6 Von hier an wird der etablierte Begriff des Glitch als Oberbegriff von mir verwendet.

7 Circuit-Bending, das stattdessen auf Hardware-Basis funktioniert, wird in diesem Text, wie auch bei Cascone, keinen Platz finden.

8 Cascone 2000, S. 13.

9 Ebd., S. 14.

10 Vgl. ebd., S. 15.

11 Vgl. ebd., S. 16.

er anmerkt, dass die Programme von den Künstlern oftmals in „ways unintended by their designers“¹² benutzt werden. Dieser Idee widmet sich auch Shapley in seinem Text, der im nächsten Abschnitt behandelt wird.

GREGORY J. SHAPLEY: SOUND OF FAILURE

Shapley beschreibt seine Vorstellung von Postdigitalität wie folgt: „It is about finding holes in the positivist propaganda [...], doing what successive generations of artists have always done, creating the new from the rearrangement of the old.“¹³ Dafür setzt er voraus, dass die Künstler_innen mit der Technologie des Computers so vertraut sind, dass diese genutzt werden kann, ohne dass noch eine reine Lust am Digitalen selbst vorhanden ist. Er fasst diesen Gedanken treffend zusammen: „[...] now that we are here (more or less), we are getting bored. [...] By the mid-1990s artists wanted more [...].“¹⁴

Über die Verbindung zum Mainstream schreibt Shapley: „When the post-digital sound is de- or recontextualised there is a risk that it will just become another sound ripe for the picking, an edgy aesthetic that can be used until it is used up.“¹⁵ Diesen „post-digital sound“ beschreibt Shapley als „limited in its timbrel [sic] possibilities. [...]. It is nearly always comprised of saw-toothed wave-forms, is of limited pitch and dynamic range and, for many, is almost unbearable. Used as a sound, interest in the post-digital will not be prolonged.“¹⁶ Shapley prognostiziert Glitch damit indirekt eine kurze Lebensdauer, weil dessen Sound zu eindimensional, zu limitiert, gleichzeitig als ästhetisches Mittel aber auch zu leicht verfügbar sei.

HUGH S. MANON UND DANIEL TEMKIN: NOTES ON GLITCH

Manon und Temkin thematisieren in diesem in 56 Thesen gegliederten Text vornehmlich Glitch Art und den visuellen Glitch.¹⁷ Der Text enthält jedoch auch Ausführungen, die für eine Aufschlüsselung des Begriffs postdigitaler Musik hilfreich sein können, gerade im Hinblick auf das Verhältnis von Software und Ästhetik. Die Autoren schreiben etwa, dass erst das Fehlschlagen einer Software, *komplett* zu versagen, den Glitch auftauchen lässt: „[...] [I]t is a given program's *failure to fully fail* upon encountering bad data that allows a glitch to appear.“¹⁸ Denn sollte das Programm *komplett* abstürzen, dann ist der Glitch nicht nachweisbar oder dokumentierbar, de facto nicht existent. Anders herum sei die Veröffentlichung von Glitch Art „strictly secondary to the process: a kind of notational proof that the technique

.....

12 Ebd.

13 Shapley 2012, S. 8.

14 Ebd., S. 11f.

15 Ebd., S. 24.

16 Ebd., S. 25.

17 Vgl. Manon/Temkin 2011.

18 Ebd.

in fact worked.“¹⁹ Genauso sei das nachträgliche Editieren von Glitches „[a] move away from its ontology“, also das Gegenteil der Intention von Glitch, dem Aufzeigen unbearbeiteter Fehler im Programm/Computer/System.²⁰ Manon und Temkin heben also die Prozessbasiertheit von Glitch hervor, bei der die entstehenden (künstlerischen) Werke bloß eine sekundäre Rolle spielen.

Im folgenden Abschnitt werden die Merkmale postdigitaler Musik zuerst anhand der zwei Beispiele von Black MIDI und 12k veranschaulicht. Diese Beispiele haben keine direkte Verbindung zueinander, bieten sich aber aus unterschiedlichen Gründen als Betrachtungsgegenstände an.

BLACK MIDI UND 12K

Black MIDI bezeichnet ein Mikro-Genre elektronischer Musik, das ausnahmslos digital existiert, beziehungsweise im Internet verfügbar ist. In keiner Art und Weise in den Mainstream-Medien auftauchend, beschränkt sich die Berichterstattung über Black MIDI auf wenige Artikel von trivialer Qualität, etwa einen Eintrag in der Meme-Datenbank *Know Your Meme*.²¹ Das Erzeugen eines Black MIDI-Songs besteht aus dem Eintragen großer Mengen von MIDI-Noten²² in dafür konzipierte Piano-Software²³. Die Anzahl der MIDI-Noten spielt eine entscheidende Rolle, das gegenseitige Überbieten der MIDI-Informationen scheint ein integraler Bestandteil des Genres zu sein. Das Piano-Programm wird durch die Masse an MIDI-Noten (ein Beispiel: 50.069.144 Noten²⁴) überfordert, es wird entweder ein Amalgam musikalischer Information ausgegeben, das in seinen tonalen Qualitäten durchaus an die lauterer Momente von Glitch erinnert, oder bloß noch ein Knacken der Software, welches im übertragenen Sinne die Überforderung des Programms signalisiert. Überdies hat Black MIDI auch eine visuelle Komponente: Einige Piano-Programme erlauben die Darstellung von klassischen Piano-Notationsblättern, die bei Black MIDI, *nomen est omen*, bloß noch geschwärzt ausgelesen werden.²⁵

Wie bei Glitch, führt die gezielt falsche Benutzung von Software zu neuen Ausdrucksformen, ob visueller oder auditiver Natur. Ein Kommentator auf der *Know-Your-Meme*-Seite stellt außerdem anscheinend ungewollt die Verbindung zu Temkins

.....
19 Ebd.

20 Ebd.

21 Don o.J.

22 „MIDI, which stands for ‚Musical Instrument Digital Interface‘ is a system that allows electronic musical instruments and computers to send instructions to each other.“ O. Verf., „An Introduction to MIDI“, o.J., S. 2.

23 Eine bekannte Piano-Software ist *Synthesia*. Das Programm erlaubt das Importieren und anschließende Spielen von MIDI-Noten. Vgl. <http://synthesiagame.com> – Zugriff: 22.04.2015.

24 YouTube-User Gingeas, [*Black MIDI*] *Necrofantasia 53 Million | NO LAG! - Piano From Above ~ the Black MIDI Team*, https://www.youtube.com/watch?v=TKC_T2yk150, 17.07.2014 – Zugriff: 22.04.2015.

25 Vgl. Stari, „Floating Darkness very black MIDI“, 21.04.2014, https://www.youtube.com/watch?v=tl_GhsfhJYM – Zugriff: 22.04.2015.

und Manons Idee des Fehlschlagens des Versagens der Software her, genau wie zur nicht-akademischen Herkunft von Glitch-Künstler_innen, wenn er schreibt: „I’ve always found that a lot of these lack any theory at all. It’s like they just threw in as many notes as they could fit without crashing the program and they didn’t care where they put them.“²⁶

Eine weitere Entwicklung lässt sich am amerikanischen Musik-Label 12k festmachen. Der Betreiber ist Taylor Deupree, einer der Künstler, die Cascone als Teil der „second wave of sound hackers exploring the glitch aesthetic“²⁷ benennt. Seit 1997 konzentriert Deupree sich auf die Distribution von Musik, „[which is] fusing elements from ambient and acoustic experimentation with carefully arranged digital textures and associative micro-noises [...]“²⁸ Die Veröffentlichungen zeichnen sich durch minimalistische visuelle Gestaltung sowie eine relativ einheitliche Sound-Palette aus, die sich treffend in einem Spannungsfeld von Neuer Musik, Ambient und Glitch verorten lässt.²⁹ Spannend ist dies nicht nur, weil Kim Cascone selbst mit Veröffentlichungen auf dem Label vertreten ist, sondern vor allem, weil 12k jene Definitionen von Glitch missachtet, die Cascone so prägend formulierte: Während Cascone 2000 davon schrieb, dass die postdigitale Musik sich vor allem durch „a stripped-down, anechoic, atomic use of sound“³⁰ auszeichne, machen sich die Veröffentlichungen von 12k selbst den „modular approach“ zu Nutzen, der laut Cascone die Basis „gewöhnlicher“ elektronischer Musik bildet.³¹ Dieser bezeichnet das Kombinieren mehrerer Ebenen verschiedener Geräusche (oder auch Samples) und Instrumente. Lev Manovich bezeichnet „modularity“ als eines von fünf Prinzipien der Neuen Medien: „Media elements, be they images, sounds, shapes, or behaviors, are represented as collections of discrete samples [...]. These elements are assembled into larger-scale objects [...]“³² Diese Arbeitsweise kontrastiert mit der ursprünglichen, analytischen Ideologie von Glitch und bezeichnet vielmehr das, was Manon und Temkin mit „to polish, layer or embellish glitch art“³³ als Schritt in die falsche Richtung verurteilen. Genau dies tun die ehemaligen Pioniere des Genres aber, es findet eine Fetischisierung der Glitch-Ästhetik statt, die sich in der Modularisierung und Überlagerung von Glitch-ähnlichen und „normaleren“ Timbres zeigt. Shapley nennt das die Rekontextualisierung, die gleichbedeutend mit dem Ende von Glitch sei.³⁴ Was Shapleys Prognose bezüglich der klangfarblichen Möglichkeiten von Glitch angeht, kann festgehalten werden, dass diese durch Labels wie 12k weiterhin vorangetrieben und erforscht werden, wenn auch in einer Art und Weise, die für Cascone vor fünfzehn Jahren möglicherweise undenkbar gewesen wäre.

.....
26 Clay o.J.

27 Cascone 2000, S. 16.

28 O. Verf., „12k About“, o.J.

29 Ein Sound-Beispiel eines Künstlers namens Steinbrüchel lässt sich hier finden: O. Verf., „06 by 12k“, soundcloud.com/12k/06-1a – Zugriff: 22.04.2015.

30 Cascone 2000, S. 17.

31 Vgl. ebd., S. 17.

32 Manovich 2001, S. 30.

33 Manon/Temkin 2011.

34 Vgl. Shapley 2012, S. 24.

ARGEIPHONTES LYRE UND A VERNACULAR OF FILE FORMATS

In der Folge werden mit Software und Glitch Art zwei weitere Felder des Postdigitalen behandelt. *Argeiphontes Lyre* (in der Folge *AL*) ist eine Software für OS X, die der Musiker und Programmierer Akira Rabelais kostenlos auf seiner Webseite zum Download anbietet.³⁵ *AL* ermöglicht die Verfremdung und Bearbeitung von Mediendateien mithilfe verschiedener Tools. Populäre Audio- und Bildbearbeitungs-Software, ob Freeware wie *Audacity* und *GIMP*, oder kommerzielle Software wie *Ableton Live* und *Photoshop*, enthält eine vereinheitlichte Palette von Benutzer-Operationen. Manovich benennt dies als „consistency principle“³⁶. Nach diesem Prinzip sollen (funktionsähnliche) Anwendungen ein einheitliches und standardisiertes Interface benutzen, das die Anwendung vereinfacht.³⁷ *AL* hingegen verwendet ein unorthodoxes GUI (Graphical User Interface) in Form einer Wolke (siehe Abb. 1). Das Programm-Fenster ist außerdem leicht transparent, wodurch auf dem Desktop hinter *AL* angeordnete Programme das Arbeiten zusätzlich erschweren. Befehle mit Namen wie „Dynamic FM Synthesis“ lassen noch erahnen, dass es sich um Frequenzmodulationssynthese handelt; andere wie „The Lobster Quadrille“ haben bloß noch lyrischen, jedoch keinen funktionellen Gehalt; der/die Benutzer_in muss sich durch die Funktionen probieren – die Hilfe-Datei von *AL* besteht aus einem bei jedem Öffnen anderen Text-Fragment wie „Just carry on“ oder „Into the impossible“, jedenfalls keiner konkreten Anleitung für die Software.³⁸ *AL* legt einen Vergleich mit der Einstellung von Glitch-Musiker_innen und deren Benutzung von Audio-Software nahe, wie Cascone sie in „The Aesthetics of Failure“ beschreibt: „Composers of glitch music have gained their technical knowledge through self-study, countless hours deciphering software manuals, and probing Internet newsgroups for needed information.“³⁹

Die Grenzen des absichtlich falschen Benutzens verlaufen bei *AL* nurmehr diffus: Rabelais hat die Software offensichtlich für experimentelle Operationen konzipiert, der Grad des bewussten Fehlbehandeln ist dementsprechend ein anderer. Durch die kryptischen Bezeichnungen wird vor allem die Unwissenheit der Benutzer ob der ausgeführten Vorgänge simuliert. Manovich schreibt:

[...] most new media operations, from morphing to texture mapping, from searching and matching to hyperlinking, begin as algorithms published in computer science papers; eventually, these algorithms become commands in standard software applications.⁴⁰

.....

35 Akira Rabelais, *Argeiphontes Lyre*, <http://akirarabelais.com/vi/o/software/al/o.html> – Zugriff: 22.04.2015.

36 Manovich 2001, S. 91.

37 Vgl. ebd.

38 Bei einem Selbstversuch erhielt ich den Text „The inconsistency principle“, womöglich ein direkter Seitenhieb auf Manovichs „consistency principle“ (siehe Fußnote 32).

39 Cascone 2000, S. 17.

40 Manovich 2001, S. 121.

Das Download-Paket von AL enthält neben der Software auch wissenschaftliche Artikel über verschiedene mathematische Systeme, die eine Verbindung zu den in AL genutzten Algorithmen nahelegen; andererseits liegt auch ein PDF von Carlos Castaneda *The Art of Dreaming* (1993) bei, sodass Mathematik und Esoterik verbunden werden. Diese ungleiche Verbindung lässt sich vielleicht mit dem folgenden Satz eines Glitch-Art-Kollektivs umreißen (bestehend unter anderem aus Nick Briz, Rosa Menkman und Jon Satrom, die von 2010 bis 2012 eine Veranstaltung mit dem Namen *GLITCH/H* organisierten): „Some artists encounter spirits and realms within the cracks of digital media that become fodder for meditations and/or digital psychedelia.“⁴¹

AL scheint gegen den/die Benutzer_in design't zu sein, zumindest insofern, als dass das „Meistern“ des Programms nicht möglich sein soll. Der/die Benutzer_in kann die komplizierten Algorithmen experimentell anwenden, auch ohne sie zu verstehen, aber er/sie kann sie nicht vollständig kontrollieren.⁴² So bestehen etwa die Optionen innerhalb „The Lobster Quadrille“ größtenteils aus einem Zitat aus dem gleichnamigen Kapitel aus *Alice in Wonderland*⁴³, das nicht auf die Funktion der Optionen schließen lässt (siehe Abb. 1).⁴⁴

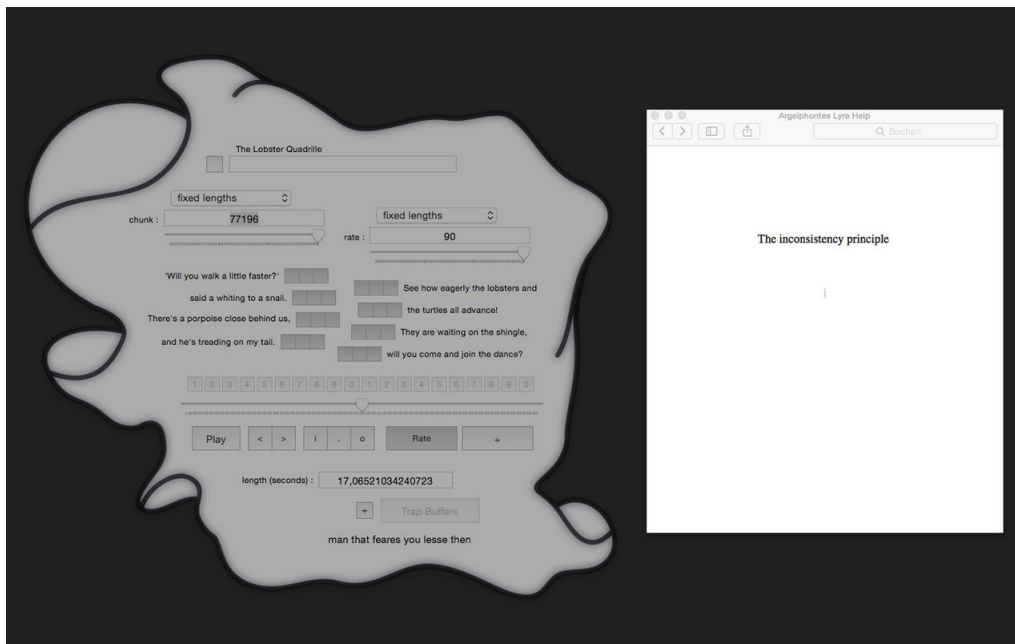


Abb. 1: Interface von *Argeiphontes Lyre*, Screenshot: Lasse Prang

Den exportierten Dateien wird außerdem ein pseudo-konkreter Name gegeben (zum Beispiel $\ddagger^{\circ} ; \mu ; \forall \approx .aif$), der wahrscheinlich aus einem vorher vom Programmierer definierten Pool „zufällig“ ausgewählt wird, ähnlich den Textstücken in ALs Hilfe-

.....

41 O. Verf., „F.A.Q.“ o.J.

42 Der Duden definiert ein Experiment auch als „gewagtes, unsicheres Unternehmen“, Duden online.

43 Vgl. Carroll o.J.

44 Es scheint sich bei „The Lobster Quadrille“ um einen Buffer-Override-Effekt zu handeln.

Dokument. Ein derartiger Datei-Name erinnert überdies an die Zeichenreihen, die man beim Öffnen einer Bild-Datei in Textbearbeitungs-Programmen angezeigt bekommt. Damit beschäftigt sich die Künstlerin Rosa Menkman.

2010 veröffentlicht Menkman ein PDF-Dokument mit dem Titel *A Vernacular of File Formats. A Guide for Databend Compression Design*. Darin dokumentiert sie das Verhalten verschiedener (etwa in *Microsoft Word* manipulierter) Bilddatei-Typen beim Öffnen in *Photoshop*. Sie übernimmt quasi die Pionier-Rolle in der Erforschung von Glitches mithilfe von *Photoshop* und erlaubt den Leser_innen deren Reproduktion anhand ihrer Aufzeichnungen. Dass es sich dabei dann nur um reproduktive Vorgänge handelt, ist entscheidend, denn durch ihre umfassende Dokumentation macht Menkman weitere Experimente auf dem Gebiet obsolet; in der Folge entstehende Glitch Art nach Menkmans Anleitung referenziert indirekt immer dieses Dokument. Durch die von ihr erklärten Vorgänge zum Bearbeiten von Bild-Dateien ist sie mitverantwortlich für die sich verbreitende Ästhetik: Eine *Flickr*-Gruppe für Glitch Art⁴⁵ mit knapp 10.000 Mitgliedern zeigt beispielhaft, dass Glitch Art längst massentauglich ist.⁴⁶ In Menkmans Dokument steht der Prozess im Vordergrund: Die Autorin hält ihre Arbeitsschritte detailliert fest, die abgebildeten Glitches sind lediglich die Bestätigung, dass das Experiment/der Glitch erfolgreich war. *Flickr*-Gruppen sind hingegen eher wie unkuratierte Sammlungen aufgebaut.⁴⁷ Im Unterschied zu *A Vernacular of File Formats* können die Betrachter_innen den Prozess hier nicht nachvollziehen: Einige der Bilder könnten theoretisch mithilfe von *Photoshop*-Filtern „designt“ worden sein. Ein ähnliches Bild könnte beim Hochladen auf *Flickr* einen genuinen Glitch verursachen und anschließend als korruptes Objekt in dem *Flickr*-Fotopool auftauchen. Je nachdem wie überzeugend der Filter arbeitet, besteht für den/die außenstehenden Betrachter_in womöglich kein augenscheinlicher Unterschied zwischen beiden Bildern. Die Schwierigkeit dieser Differenzierung wird im Folgenden thematisiert.

PURE GLITCH UND GLITCH-ALIKE

Die vorgestellten Beispiele illustrieren die Notwendigkeit der Unterscheidung zwischen echtem und designtem Glitch. Iman (nach Namensänderung Shay) Moradi schlägt 2004 in seiner Dissertation mit dem Titel *Glitch Aesthetics* die Bezeichnungen „pure Glitch“ und „Glitch-alike“ vor, die eine strikte Zweiteilung vorsehen.⁴⁸ Ersterer sei „accidental, coincidental, appropriated, found, real“, während zweiterer „deliberate, planned, created, designed, artificial“⁴⁹ sei. Die Binarität dieses Systems

.....

45 Menkman veröffentlichte auch selber Werke in dieser Gruppe, vgl. Rosa Menkman, *prints galeria nt*, <https://www.flickr.com/photos/r00s/51440256161>, 15.10.2010 – Zugriff: 22.04.2015.

46 Vgl. den Gruppenpool „Glitch Art“, <https://www.flickr.com/groups/glitches/pool> – Zugriff: 22.04.2015.

47 Erneut ist bereits die Idee des „ausgestellten“ Glitches kontrovers, vgl. Manon/Temkin 2011.

48 Moradi 2004, S. 9f.

49 Ebd., S. 11.

erlaubt zwar die dichotomische Kategorisierung von Glitches, lässt aber qua ihrer Natur keine Überschneidungen zu. In dem Artikel „Glitchbreak“ von 2011 beschreibt Moradi seine Schwierigkeiten mit dem aktuellen Diskurs um Glitch: „First and foremost in my mind right now is the simple fact that indulging a desire to glitch or to capture and collect one, feels strangely at odds with the very nature of the glitch itself. Its pure incontestable status as fleeting error or accident is completely contested when it's captured or re-purposed.“⁵⁰

Ähnlich schreibt Cascone 2012 in einem Pamphlet namens „Errormancy: Glitch as Divination“: „[...] rather than wait for glitches to occur, content creators painstakingly collected and forged imitation glitches – making them available as presets, plug-ins, and clips in media libraries. Faux glitches could now be made to occur at any time merely by pressing a button.“⁵¹ Glitch dürfe also nicht bloß eine visuelle oder auditive Ästhetik beschreiben, die auf Knopfdruck abrufbar ist. Bei beiden scheint dies eine Berufung auf die ursprünglichen Werte von Glitch zu sein, ausgehend von Cascones „Aesthetics of Failure“. Es muss festgehalten werden, dass Moradi 2009 einen Bildband mit dem Titel *Glitch: Designing Imperfection* veröffentlichte, der sich im Zeigen individueller Werke streng genommen der bereits thematisierten Rekontextualisierung des Glitch schuldig macht.⁵² Die Involvierung Cascones in das Label 12k wurde bereits erörtert. Und Rosa Menkmans Glitch Art kann trotz oder aufgrund ihrer prozess-orientierten Arbeitsweise schwerlich als koinzident und unabsichtlich (beides Signifikanten des „pure Glitch“ nach Moradi) bezeichnet werden. Tatsächlich scheint Moradis Dichotomie einer Ontologie des Glitch eher hinderlich als fördernd, wenn selbst die prominenten Theoretiker_innen und Künstler_innen gelegentlich die Grenzen übertreten. Rosa Menkman veröffentlicht im Jahre 2011 eine Glitch-Software namens *Monglot*, die dem Benutzer die einfache Erstellung von Glitch Art ermöglicht.⁵³ Im dazugehörigen Blog-Eintrag erkennt Menkman die Unterscheidung zwischen den zwei Glitch-Typen an, wenn sie schreibt: „[T]he real glitch of Glitch Art has slowly diminished into a virtual signifier, while the popular, commodified side of glitch has become a primal part of the new glitch-economy. This has left me thinking if in my Glitch Studies I should pay more attention to this other side of the coin.“⁵⁴ Und auch Moradi relativiert seine aufgestellten Kategorien zumindest ein Stück weit, wenn er in „Glitchbreak“ die folgende Frage unbeantwortet stehen lässt: „Why is the purity of the glitch special and worth considering? Does it matter that a glitch is faked? Does anyone actually care or is this a complete non issue?“⁵⁵

.....

50 Moradi 2011.

51 Cascone 2012, S. 4.

52 Die Übertragung des digitalen Glitches in das analoge Medium des Buches bringt selbstverständlich auch die Konnotation von Marshall McLuhans „The medium is the message“ mit sich. Cascone hatte 2000 geschrieben: „[...] the medium is no longer the message; rather, specific tools themselves become the message.“ Cascone 2000, S. 12.

53 Rosa Menkman, *Monglot*, <http://rosa-menkman.blogspot.de/2011/01/monglot.html> – Zugriff: 23.05.2015.

54 Menkman 2011.

55 Moradi 2011.

SCHLUSS

Glitch zu definieren ist ein Paradoxon. Der Glitch definiert sich selbst primär durch seine Radikalität. Wenn der Fehler im System selbst zum System wird, dann bleibt von der Grundidee nicht mehr viel übrig. Dieser Text soll in Ansätzen gezeigt haben, dass genau dies Glitch widerfahren ist. Zwischen dem ursprünglichen Text von Cascone und heute ist Glitch längst zu einem wiedererkennbaren Stilmittel geworden, eine Entwicklung, die auch von den Wegbereitern selbst beeinflusst wurde.

Ausgehend von Cascones, Shapleys, und Manon und Temkins Texten zur Definition des Glitch, wurde das Label 12k vorgestellt, dessen Musik sich in die Richtung einer Fetischisierung der Glitch-Ästhetik bewegt und damit weg vom Ausgangsgedanken. Auf 12k veröffentlichten bekannte Künstler wie Taylor Deupree oder Kim Cascone, die bereits für die Anfänge der Glitch-Musik verantwortlich zeichneten, was die ästhetische Entwicklung des Labels noch brisanter macht. Um es, ob der beschriebenen Teilnahme ebenfalls brisanter Weise, mit Cascones eigenen Worten zu sagen: „[...] glitch has been detoothed, neutered, rendered ineffective as an effect. Glitch has become a genre tag in iTunes.“⁵⁶

Als eine Art Gegenpol wurde das Genre des Black MIDI vorgestellt, das sich auf die dem Glitch-Begriff ursprünglich inhärente Praxis des Ausreizens und gezielten Fehlbehandelns von Software beruft. Black MIDI ist ein Nischengenre, welches Glitch nicht nur klangfarblich verwandt ist, sondern auch visuell mit Glitch Art vergleichbare Bilder entstehen lässt.

Akira Rabelais' *Argeiphontes Lyre* ist ein Programm, das den postdigitalen Experimentier-Gedanken idiosynkratisch aufgreift. Ähnlich den autodidaktischen Künstler_innen der Glitch-Musik, stellt die Software das Ausprobieren in den Vordergrund, wenn auch auf sehr eigentümliche Weise. So stellt *Argeiphontes Lyres* Benutzeroberfläche die Prinzipien des Interface-Designs infrage, da sie sich aktiv gegen die einfache Benutzung zur Wehr setzt.

Rosa Menkmans *A Vernacular of File Formats* schließlich ist nicht nur ein endgültiges Statement im Bereich der Glitch Art, sondern auch ein Sinnbild für das Ende von Glitch als experimenteller Umgangsform im postdigitalen Zeitalter, und den Beginn der Popularisierung der Glitch-Ästhetik im Mainstream.

Es wurde außerdem gezeigt, dass sich die Künstler_innen der Problematik einer definitorischen Einengung von Glitch bewusst sind: Die Grenzen zwischen dem puren und dem forcierten Glitch stehen weiterhin im Mittelpunkt aktueller Auseinandersetzungen.

Für eine weiterführende Beschäftigung mit Glitch scheint eine Loslösung von den ersten Versuchen einer Ontologie der postdigitalen Ästhetik, genauso wie von dichotomischen Einteilungsmodellen, sinnvoll. Die neue Situation sollte als solche erkannt werden, nämlich dass Glitch in seiner Gesamtheit jedweden Definitionsversuchen widersteht, sich aber umgekehrt durch die nicht immer vereinbaren Tei-

.....

56 Cascone 2012.

le definiert. Um mit einer süffisant auf die Entwicklung des Punk-Genres rekurrenden Prognose Rosa Menkmans abzuschließen: „I am waiting for the first ‚Glitchs not dead‘ hoodie in H&M. And because fans are as bad as the ignorant, for the sake of being bad, I will definitely wear the hoodie. Hoera!“⁵⁷

QUELLENVERZEICHNIS

- Carroll, Lewis: „Alice in Wonderland – The Lobster-Quadrille“, aus *Alice in Wonderland* (1865), in: Lenssen, Philipp: *authorama.com*, authorama.com/alice-in-wonderland-10.html – Zugriff: 22.04.2015.
- Cascone, Kim: „Errormancy: Glitch as Divination“, in: *issuu.com*, 2012, issuu.com/artoffailure/docs/errormancy – Zugriff: 22.04.2015.
- Cascone, Kim: „The Aesthetics of Failure: ‚Post-Digital‘ Tendencies in Contemporary Computer Music“, in: *Computer Music Journal*, Winter 2000, Vol. 24/4, S. 12-18.
- Clay, Andrew: Facebook-Kommentar, „Black MIDI“, in: *knowyourmeme.com*, o.J., knowyourmeme.com/memes/black-midi – Zugriff: 22.04.2015.
- Don: „Black MIDI“, in: ebd. – Zugriff: 22.04.2015.
- Manon, Hugh S./Temkin, Daniel: „Notes on Glitch“, in: *World Picture Journal*, Winter 2011, Vol. 6, worldpicturejournal.com/WP_6/Manon.html – Zugriff: 22.04.2015.
- Manovich, Lev: *The Language of New Media*, Cambridge Mass. 2001.
- Menkman, Rosa: *A Vernacular of File Formats. A Guide for Databend Compression Design*, 2010. dl.dropboxusercontent.com/u/9054743/lofi%20Rosa%20Menkman%20-%20A%20Vernacular%20of%20File%20Formats.pdf – Zugriff: 22.04.2015.
- Menkman, Rosa: „Monglot [A glitch software]“, 2011, in: rosa-menkman.blogspot.co.at, rosa-menkman.blogspot.co.at/2011/01/monglot.html – Zugriff: 22.04.2015.
- Moradi, Shay: *Glitch Aesthetics*, Diss. Univ. Huddersfield 2004.
- Moradi, Shay: „Glitchbreak“, 2011, in: www.organised.info, organised.info/writing/glitchbreak – Zugriff: 22.04.2015.
- O. Verf.: „12k About“, in: *12k.com*, 12k.com/index.php/site/about – Zugriff: 22.04.2015.
- O. Verf.: „Experiment“, in: *Duden online*, duden.de/rechtschreibung/Experiment – Zugriff: 22.04.2015.
- O. Verf.: „F.A.Q.“, in: gli.tc/h/, gli.tc/h/faq/#why – Zugriff: 22.04.2015.
- O. Verf.: „Glitch (music)“, in: *Wikipedia.com*, 18.02.2015, [en.wikipedia.org/w/index.php?title=Glitch_\(music\)&oldid=647646625](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Glitch_(music)&oldid=647646625) – Zugriff: 22.04.2015.
- O. Verf.: „An Introduction to MIDI“, in: *midi.org*, midi.org/aboutmidi/intromidi.pdf – Zugriff: 22.04.2015.
- Shapley, Gregory James: *Sound of Failure: Experimental Electronic Music in Our Post-Digital Era*, Diss. Univ. Sydney 2012.

ÜBER DEN AUTOR

Lasse Prang, geboren in Hamburg, studiert Theater-, Film- und Medienwissenschaften an der Universität Wien.

.....

57 Menkman 2010, S. 2.