

# Ein »glitch turn in der deutschsprachigen Literatur«?

## Überlegungen zu einem postdigitalen Verfahren der Störung

---

Philipp Ohnesorge

Im Frühjahr 2022 erschien mit *Die Realität kommt* von Rudi Nuss ein Text, der sich durch eine besondere Relevanz auszeichnet – so wird es zumindest in der Verlagswerbung und auf dem Backcover behauptet: »Die Realität kommt« ist ein zutiefst gegenwärtiger Roman [...].<sup>1</sup> »Gegenwärtigkeit« als Qualitätsmerkmal zu inszenieren ist nicht neu, verwunderlich ist diese Strategie vielleicht trotzdem, da bereits der Titel den Gegenstand eines an Wirklichkeit und Gegenwart interessierten Schreibens anders verortet: Die Realität ist hier eben nicht gegenwärtig, sondern (noch) zukünftig. Augenfällig wird in dieser Formulierung, dass sich Virtualität nicht (mehr) als binär-oppositioneller Begriff zu Realität denken lässt, wenn das queere Figureninventar des Romans auf der Suche nach einer sowjetischen Utopie-VR verschiedene Layer einer postapokalyptischen Diegese durchquert, wobei die Welt, durch die man sich bewegt, nicht *nur* als Simulation wahrgenommen wird, sondern als Erfahrung einer »neuen Realität«, <sup>2</sup> deren Status zwischen »halbgarer Ersatz«<sup>3</sup> und »Erweiterung«<sup>4</sup> je nach Perspektive changiert.

Damit kann der Text einem Schreiben zugerechnet werden, das im Anschluss an Florian Cramer als »postdigital« zu bezeichnen wäre, insofern es jenseits des teleologischen Fortschrittsdenkens einer Digitalisierung steht.<sup>5</sup> Etwas attraktiver formulieren das wiederum die Testimonials im Verlagsmaterial, die von den ebenfalls noch recht jungen Autoren Joshua Groß und Juan S. Guse stammen. Während Groß

---

1 Rudi Nuss: *Die Realität kommt*, Zürich 2022, Backcover der gebunden Ausgabe; o.A.: »Liebe in Pixelruinen«, *Diaphanes*, 2022, <http://diaphanes.net/titel/die-realitaet-kommt-7228> (aufgerufen am 30.10.2022).

2 Nuss: *Die Realität kommt*, S. 22.

3 Ebd., S. 19.

4 Ebd., S. 20.

5 Vgl. Florian Cramer: »What Is Post-Digital?«, in: *APRJA* 3.1 (2014), S. 11–24, insb. S. 13: »In this sense, the post-digital condition is a post-apocalyptic one: the state of affairs after the initial upheaval caused by the computerisation and global digital networking of communication, technical infrastructures, markets and geopolitics.«

den Roman als »das Gegenteil von Doomscrolling« einordnet, macht Guse ein konkreteres Kategorisierungsangebot: »Rudi Nuss leitet den *glitch turn* der deutschsprachigen Literatur ein.«<sup>6</sup> Trotz ihres durchaus parodistischen Untertons und bei allen Bedenken ob der gezielten Positionierung einer derartigen Verschlagwortung soll diese These im Folgenden zum Ausgangspunkt einer Bestandsaufnahme der ›Glitches‹ in der deutschsprachigen Gegenwartsliteratur genommen werden. Dabei werden folgende Überlegungen angestellt: Was wäre das überhaupt, ein *glitch turn*? Ist eine solche Einordnung mit Blick auf die gegenwartsliterarische Produktion, die hier beobachtet und im weitesten Sinne als ›postdigital‹ angenommen wird, angemessen? Ist etwa eine auffällige Häufung von Glitches festzustellen? Was bedeutet dieser Begriff und inwiefern lässt sich von ›literarischen Glitches‹ sprechen? In der Darstellung einer postdigitalen Welt scheinen Glitches ubiquitär zu werden, wenn auch die genaue Rolle, die sie erzählerisch-formal spielen, auf den ersten Blick unklar bleibt.

## I. »Ich ahnte überall Glitches, das geht zurück auf meine Mutter.«<sup>7</sup> – Glitches als Störungsphänomen und künstlerische Strategie

Das *Oxford English Dictionary* bestimmt ›Glitch‹ als »[a] surge of current or a spurious electric signal«, als »short-lived irregularity in behaviour« oder auch allgemeiner als »malfunction«.<sup>8</sup> Einen Eintrag im *Duden* gibt es nicht, obwohl der Begriff in vielen Bereichen der Kultur inzwischen gebräuchlich ist,<sup>9</sup> nachdem er sich in den 1990er Jahren vor allem als Genrebegriff für bestimmte Spielarten experimenteller elektronischer Musik durchzusetzen begann.<sup>10</sup>

In Bezug auf einen vermeintlichen *glitch turn* lässt sich konstatieren, dass dem Begriff und dem Phänomen schon seit dem Jahrtausendwechsel eine gesteigerte Aufmerksamkeit in der (Pop-)Kultur zuteilwird. Konkret ließe sich das an zwei Ereignissen festmachen: Im ersten Teil der *Matrix*-Filmreihe von den Wachowski-Schwestern, erschienen 1999, spielen *Déjà-vus* eine besondere Rolle, nämlich als

6 Nuss: *Die Realität kommt*, Backcover der gebundenen Ausgabe.

7 Joshua Groß: *Flexen in Miami*, Berlin 2020, S. 7. Es handelt sich hierbei um den ersten Satz des Romans.

8 o.A.: »glitch, n.«, *Oxford English Dictionary*, März 2022, <https://www.oed.com/view/Entry/78999> (aufgerufen am 28.10.2022).

9 Zuerst ist in dieser Hinsicht sicherlich der Bereich der Computerspiele zu nennen, wo Glitches eine zentrale Rolle einnehmen, wenn sie von Spieler:innen gesucht, beobachtet und ausgenutzt werden, etwa um in Speedruns (dem kompetitiv betriebenen möglichst schnellen Abschließen eines Spiels) eine besonders gute Zeit zu erreichen.

10 Vgl. Kim Cascone: »The Aesthetics of Failure: ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary Music«, in: *Computer Music Journal* 24.4 (2000), S. 12–18.

Artefakte, die einen »Glitch in der Matrix« markieren. Dieser lässt Eingeweihte hinter die Fassade einer Simulation (und Verschwörung) blicken: Von außen wird in den Sourcecode eingegriffen und jemand nimmt eine Manipulation vor. Eine solche Störung hinterlässt Spuren und zeigt den Hacker-Protagonist:innen rund um Neo und Morpheus (sowie den Rezipient:innen des Films) damit eine Bedrohung an. In dieser Logik sind Glitches semiotisch bedeutend und lesbar als Anzeichen bzw. Spur eines auf der Darstellungsoberfläche nicht sichtbaren Zusammenhangs und damit wirksam als nicht-intentionale Zeichen.<sup>11</sup>

Ebenfalls 1999 wird der wahrscheinlich bis heute bekannteste Glitch in einem Computerspiel gefunden, der sich als die Erscheinung von etwas »Wildem« präsentiert: »A wild MISSINGNO. appeared!« heißt es nach einer komplizierten Abfolge bestimmter Eingaben in der ersten Generation der *Pokémon*-Spielreihe für den Gameboy von Nintendo. Aufgrund der technischen Limitierungen der Handheld-Konsole wird dadurch eine Störung hervorgerufen: Statt eines der 150 bekannten Monster erscheint im sich öffnenden Kampfinterface ein verzerrter Bildfehler, der zwar nicht im Entferntesten an Pikachu oder Schiggy erinnert, sich aber im Spiel durchaus wie ein Pokémon behandeln lässt. Spieler:innen können Missingno. fangen und mit ihm kämpfen, auch wenn dabei die Gefahr besteht, dass der Speicherstand korrumpiert wird. Der Missingno.-Glitch geht schnell in die noch kurze Geschichte einer jungen Subkultur ein, wird zum Gegenstand von Diskussionen und Memes und ist sogar als Plüschtier in Etsy-Shops zu erwerben. Dabei ist es ein gutes Beispiel für eine Annäherung an eine Poetik des Glitches.<sup>12</sup> Visuell zeichnen

11 Zum hier verwendeten Begriff der Spur als nicht-intentionales Zeichen vgl. Sybille Krämer: »Was also ist eine Spur? Und worin besteht ihre epistemologische Rolle? Eine Bestandsaufnahme«, in: dies./Werner Kogge/Gernot Grube (Hg.): *Spur. Spurenlesen als Orientierungstechnik und Wissenskunst* (2007), Frankfurt a.M. 2016, S. 11–33; darüber hinaus Erika Linz/Gisela Fahrmann: »Die Spur der Spur. Zur Transkriptivität von Wahrnehmung und Gedächtnis«, in: dies./Cornelia Epping-Jäger (Hg.): *Spuren Lektüren. Praktiken des Symbolischen. Festschrift für Ludwig Jäger zum 60. Geburtstag*, München 2005, S. 89–103, insb. S. 89: »Spuren sind eben keine Abbilder von Sachverhalten oder Ereignissen. Sie halten zwar etwas Nicht-Gegenwärtiges fest, aber immer nur als Hinterlassenschaft eines vollzogenen Prozesses, der selbst jedoch nicht mehr einholbar ist. Zu einem Zeugnis vollzogener Prozesse werden Spuren dabei erst dadurch, daß sie in hypothetischen Deutungsakten als solche gelesen werden. Eben diese Bestimmungsmomente der Spur als Verweis auf ein nicht einholbar Vergangenes wie als Prozessierungsergebnis von Lektüren weisen sie eher als Verfahren denn als Phänomen aus. Diese inhärente Operativität scheint den Spurbegriff in besonderer Weise dafür zu prädestinieren, gegen repräsentationale Bedeutungs- und Wahrnehmungsmodelle eingesetzt zu werden.«

12 Vgl. in diesem Zusammenhang etwa Clemens J. Setz: »Die Poesie der Glitches«, *Logbuch Suhrkamp*, <https://www.logbuch-suhrkamp.de/clemens-j-setz/die-poesie-der-glitches> (aufgerufen am 31.10.2022).

sie sich durch Zufälligkeit, Repetitivität, Verpixelung sowie die Zerstörung ›korrekter‹ Geometrie aus – der Code läuft zwar weiter ab, aber auf der (Text-)Oberfläche kommt es zu Darstellungsfehlern. Der Glitch wird so zum Ausgangspunkt für einen produktiv-kreativen Umgang mit der Materialität des Digitalen, sei es auf der Ebene des Codes oder gar der physischen Träger, die manipuliert werden, wie man es etwa vom Circuit bending, dem künstlerischen Kurzschließen der Schaltkreise von analogen Soundsynthesizern oder Effektgeräten, kennt. Unter dem Label ›Glitch-Art‹ werden die Arbeiten einer ganzen Reihe von Künstler:innen um Rosa Menkman, Melissa Barron oder Daniel Temkin subsumiert, deren experimentelle Verfahren, Glitches hervorzurufen, in der Tradition einer modernistischen Avantgarde des 20. Jahrhunderts stehen, die mit Störung arbeitet. »Glitch« oder auch »noise«, so schreibt die Medienwissenschaftlerin Carolyn L. Kane, »are well established techniques [...]. [...] [S]cratching, desaturation, illegibility, and broken materials were used to mark something askew in psychic and social registers. Such anti-communicative strategies were quickly rationalized into mainstream cultural styles.«<sup>13</sup> Etwa ein Jahrzehnt nach *Matrix* und *Missingno.* geschieht genau das, wenn Kanye West 2009 gemeinsam mit Kid Cudi im Video zu *Welcome to Heartbreak* performt, überlagert von grafischer Kompressionszersetzung, Artefakthaftigkeit und stetiger optischer Neuformierung.<sup>14</sup>

In der Kunst- und Medientheorie ist während des Entstehens einer Glitch-Art um 2010, sowie im Anschluss an bestehende Reflexionen von künstlerischen Strategien der Störung ausgiebig über Glitches nachgedacht worden. Ausgehend von einer Etymologie, die vom deutschen ›glitschen‹ und dem jiddischen ›gletschn‹ ableitbar ist,<sup>15</sup> beschreibt Kane den Glitch folgendermaßen: »In computing, a glitch denotes a problematic, annoying, or unintended error that [...] tends to be negligible, quickly absorbed by the larger, still-functioning system. [...] When a glitch appears, it indicates a relatively rare moment of unplanned, unprogrammed mediation [...]«. <sup>16</sup> Der Fehler ist hier Initiationspunkt der künstlerischen Praxis, die vom Interesse an der Materialität des Digitalen geleitet ist, einem »desire to explore the raw matter that resides both beneath and at the very surface of digital imagery«, <sup>17</sup> wie es Hugh S. Manon und Daniel Temkin in einer ihrer 56 »Notes on Glitch« formulieren und dabei eine Metaphorik von Oberfläche und Tiefe bemühen. Die Materialität digitaler Medien wird als eine Art Blackbox adressiert: Was passiert,

13 Carolyn L. Kane: *High-Tech Trash. Glitch, Noise and Aesthetic Failure*, Oakland 2019, S. 48.

14 Vgl. Kanye West ft. Kid Cudi: »Welcome to Heartbreak«, *YouTube*, 16.06.2009, <https://youtu.be/wMHoe8klZtE> (aufgerufen am 31.10.2022).

15 Vgl. Legacy Russell: *Glitch Feminism*, London/New York 2020, S. 28f.

16 Kane: *High-Tech Trash*, S. 15.

17 Hugh S. Manon/Daniel Temkin: »Notes on Glitch«, in: *World Picture* 6 (2011), [http://worldpicturejournal.com/WP\\_6/PDFs/Manon.pdf](http://worldpicturejournal.com/WP_6/PDFs/Manon.pdf) (aufgerufen am 10.11.2022), S. 9.

wenn einzelne Parameter verändert werden oder ein Teil des Sourcecodes gelöscht wird?<sup>18</sup> Die Ergebnisse einer solchen im emphatischen Sinne *dilettantischen* Manipulation zur Störung des erwarteten Ablaufs sind unvorhersehbar und werden daher auch als »wild glitches« bezeichnet. Diese stehen in Abgrenzung zu »domesticated glitches«, die nachträglich, etwa durch Filter in verschiedenen Bildbearbeitungsanwendungen, appliziert werden.<sup>19</sup> Als Störung im eigentlichen Sinne lässt sich dieses Verfahren im Rahmen einer medientheoretischen Perspektive vor dem Hintergrund eines Shannon/Weaver'schen Kommunikationsmodells nur begreifen, wenn ihm das Akzidentelle abhandenkommt: »Man wird durch eine Störung gezwungen, sich auf etwas zu beziehen, das *nicht* geschehen ist, so daß Intentionalität, Übereinstimmung und Einvernehmlichkeit sich selbst als »Nachträglichkeit eines Nicht-Geschehenen« erkennen müssen.«<sup>20</sup> »Richtige«, »wilde« Glitches, so ließe sich festhalten, stören intendierte Kommunikationsabläufe, enttäuschen Rezeptionserwartungen und behindern automatisierte Lektüren. Doch was bedeutet das für Literatur?

## II. »Wie ein Glitch in der Textur der Stadtlandschaft« – Glitches als Erweiterung des literarischen Darstellungsinventars

Vor dem Hintergrund der beschriebenen Tendenzen in Popkultur und postdigitaler Kunst verwundert es nicht, dass der Begriff »Glitch« auch Einzug in literarische Texte gefunden hat. Bereits eine kursorische Lektüre zeigt: Nicht nur bei Rudi Nuss werden wir mit einer Vielzahl von Glitches konfrontiert, sondern auch bei Guse (*Miami Punk*) und Groß (*Flexen in Miami*) selbst sowie in Marius Goldhorns *Park* oder auch Lisa Krusches Erzählung *Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere* fällt der Begriff. Sucht man in der Lektüre aktiv nach Glitches, fällt auf, dass diese in der Diegese von Nuss' Roman *Die Realität kommt* eine nicht nur signifikante Rolle spielen, sondern auch konkret als solche benannt werden. Hier glitchen »[Daten] durch Schlehdorn-

18 Gerade die Übersetzung von Code in eine vermeintlich unmittelbar lesbare Oberflächenstruktur, wie etwa eine Foto- oder Bilddatei, gerät in diesem Kontext in den Fokus. Beobachten und nachvollziehen lässt sich das etwa mithilfe von Hex-Editoren, in denen sich beispielsweise die binären Daten einer JPEG-Datei darstellen lassen und in denen auf dieser Ebene Änderungen vornehmbar sind. Eine Analyse sowie ein Anwendungsbeispiel hierzu bietet Omar Shehata: »Unraveling the JPEG«, in: *Parametric Press* 1 (2019): *Science + Society*, 01.05.2019, <https://parametric.press/issue-01/unraveling-the-jpeg> (aufgerufen am 28.10.2022).

19 Vgl. Kane: *High-Tech Trash*, S. 15.

20 Albert Kümmel/Erhard Schüttelpelz: »Medientheorie der Störung/Störungstheorie der Medien. Eine Fibel«, in: dies. (Hg.): *Signale der Störung*, München 2003, S. 9–13, hier S. 10.

sträucher«<sup>21</sup> oder das Erzählsujet erkennt »im Kräuseln des Wassers [...] ihr Profile Pic, als wäre es durch die Membranen Avalons in die Blumensimulation geglitcht.«<sup>22</sup> Die erzählte Welt als VR wird »stetig durchglitcht und umformatiert«,<sup>23</sup> von einem »glitchy Flimmern« heimgesucht und ist an ihren Rändern durchlässig,<sup>24</sup> was vor allem fiktionstheoretische Ontologie-Knoten zeitigt: »Sie erzählt mir bei jedem Besuch etwas Neues über die Serie, die nie existiert hat und die aus irgendeinem Grund in unsere Realität geglitcht ist.«<sup>25</sup>

Bei Joshua Groß fungieren Glitches eher als Objekt eines der (intradiegetischen) Erzählinstanz zuordenbaren Vorbehalts: »Ein Misstrauen gegenüber dem Wirklichen, eine parawissenschaftliche Wachheit bezüglich der Instabilität«<sup>26</sup> rufe diese Ahnungen hervor. Glitches werden zum ubiquitären Verdacht, lauern scheinbar »überall«, eine epistemologische Grundhaltung, die, wie es nur nebulös-andeutend heißt, »[zurück]geht [...] auf meine Mutter.«<sup>27</sup>

Jenseits von ontologisch-epistemologischen Einstellungen betonenden Verwendungen des Begriffs gehören Glitches zu normalisierten Phänomenen einer postdigitalen Gegenwart, wie sie auch in realistischen Darstellungsweisen, gerade des Umgangs mit Medien, beobachtet werden. So ist von Glitches etwa die Rede, wenn der Protagonist von *Flexen in Miami* auf technische Probleme bei der Nutzung eines Video-Kommunikationsdienstes stößt: »Ihr Gesicht fror ein, ein Glitch.«<sup>28</sup> In Goldhorns *Park* hingegen präsentieren sich Glitches als Wahrnehmungseffekte einer App, mit der sich das postdigitale Subjekt die Welt erschließt und sich in ihr verortet:

»Arnold öffnete Google Maps, vergrößerte seine Umgebung, die ihm nun als ein matschiges 3D-Modell angezeigt wurde. Es erinnerte ihn an eine Ausgrabungsstätte. Oder ein Ruinenfeld. Ein Monolith, der Tour Montparnasse, stand dort, dunkelgrau und verpixelt, wie ein Glitch in der Textur der Stadtlandschaft.«<sup>29</sup>

In Guses *Miami Punk* hingegen finden Glitches vornehmlich innerhalb von vertrauten Computerspiel-Diegesen statt und stellen Spieler:innen in erster Linie vor das Rätsel, was sie hervorruft und wie sie sich unter Umständen reproduzieren lassen.<sup>30</sup> Während die Figuren der Diegese verschiedene Phänomene als Glitches bezeichnen,

21 Nuss: *Die Realität kommt*, S. 9.

22 Ebd., S. 24.

23 Ebd., S. 98.

24 Ebd., S. 102.

25 Ebd., S. 156f.

26 Groß: *Flexen in Miami*, S. 7.

27 Ebd.

28 Ebd., S. 189.

29 Marius Goldhorn: *Park*, Berlin 2020, S. 33.

30 Vgl. Juan S. Guse: *Miami Punk*, Frankfurt a.M. 2019, S. 492–499, 530–540, 575–582.

werden andere Phänomene, die ebenfalls als solche lesbar sind, erzählerisch nicht so benannt; die Frage, wie das Erzählte ontologisch einzuordnen ist, wird so für die Rezipient:innen erst virulent.<sup>31</sup>

Damit, dass ein medientheoretischer Begriff seinen Weg in die Sprache literarischer Gegenwartstexte findet, ist nicht bereits die mit ihm bezeichnete Bewegung der Störung literarisch realisiert. Obwohl die Frage durchaus berechtigt ist, auf welcher Ebene eine solche Störung im Bereich der Literatur überhaupt stattfinden bzw. was das Material des romanhaften Erzählens sein könnte, ist ebenso klar, dass das Erzählen hier nicht gestört wird, im Gegenteil: Mit dem Signifikant »Glitch« lässt sich inzwischen etwas auf den Punkt bringen, was zuvor schwerer erzählerisch zu erfassen war. Gewissermaßen ist damit bereits ein Indiz für die Normalisierung des Digitalen gegeben und der Eintritt in eine *postdigitale* Phase dadurch markiert, dass, wie es Hannes Bajohr ausdrückt, »Digitalität so normal geworden ist, dass es [sic!] nicht mehr als Hauptmerkmal gelten kann«.<sup>32</sup> Wenn sich eine künstlerische Form wie das literarische Erzählen in seiner Konventionalität für eine Sprache öffnet, in der Glitches zum Inventar des Beschreibens gehören, ist damit vielleicht auch ein weiterer Schritt auf dem Weg seiner Domestizierung getan: der Einzug in konventionell literarische Darstellungsverfahren. Im Rahmen der behandelten Texte wird dieses Moment durchaus exponiert inszeniert. Nicht nur in Groß' Roman bildet die Ahnung von Glitches den Auftakt, auch in *Die Realität kommt* heißt es zu Beginn des ersten Kapitels:

»Als die Programmierer verschwanden, blieben die untergehenden Sonnen aller Inseln am Horizont hängen. Das Interface lag weit verteilt in der Landschaft, durch Schlehdornsträucher glitchten ab und an Daten längst vergangener Userx, Messages und Posts von wirren Sexts voller Typos über rassistische Shitposts und in Gewässern gelöstem Discourse bis hin zu irrelevanten, vergessenen Cartoonserien, Amateurporn zarter Otter und flauschiger Dykes; alles in steter Mutation, kleine Wesen aus Daten, lebendige Polygone, neue Tiere.«<sup>33</sup>

An dieser hervorgehobenen Position, an der die Leser:innen sich noch nicht an das verwendete erzählerische Vokabular gewöhnt haben, überfordert die Aneinanderreihung von sprachlichen Besonderheiten, die als Daten aus subkulturellen Online-Communitys in die diegetische Landschaft glitchen. Zumindest in dieser Hinsicht ähnelt das Vorgehen den Verfahren der Popliteratur, bei denen – ebenfalls oftmals

31 Vgl. Philipp Ohnesorge: »nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig«. Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses *Miami Punk*«, Berlin/Boston 2022, S. 147–171.

32 Hannes Bajohr: »Das Reskilling der Literatur. Einleitung zu *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*«, in: ders. (Hg.): *Code und Konzept. Literatur und das Digitale*, Berlin 2016, S. 7–21, hier S. 18.

33 Nuss: *Die Realität kommt*, S. 9.

so exponiert wie hier – die Literaturfähigkeit von Markennamen thematisch wird. Wie 1995 »Fisch-Gosch«, die »Barbourjacke«, das »Traxx« und das »P1« den Auftakt von Krachts *Faserland* irritierten,<sup>34</sup> verwirren hier Begriffe wie »Sexts«, »Shitposts« oder »Amateurporn« Leser:innen, denen die Spezialdiskurse von obskuren Subredits oder Discord-Servern unbekannt sind.

### III. »Ein Fleck, den sie allerhöchstens für einen Glitsch halten würden« – textuelle Glitches und Oberflächen als Texturen

Interessanter werden Glitches als Element von Literatur jedoch, wenn sie bereits auf textueller Ebene erzählerische Verfahren zu stören beginnen. Ein Beispiel dafür liefert etwa Lisa Krusches 2022 beim Bachmannpreis eingereichter Text *Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere*, der gerade die etymologische Herleitung des Glitch-Begriffs produktiv macht. So ist auch hier zwar die Rede von einem »mythischen World Glitch«,<sup>35</sup> bereits zuvor jedoch sorgt die Protagonistin dafür, dass ihr Avatar innerhalb einer Spielwelt mit der Hilfe verschiedener Items »kaum wahrnehmbar für ihre Gegner« wird, »ein Fleck, den sie allerhöchstens für einen Glitsch halten würden«.<sup>36</sup> Jenseits der Frage danach, ob die orthografische Abweichung Absicht ist oder nicht, sorgt der Begriff »Glitsch« für eine Störung einer automatisierten Lektüre, macht diese sogar über die irritierende Funktion hinaus produktiv, indem die »glitschende« (Über-)Flüssigkeit der Sprache betont wird – ohne den Text »ausrutschen«, »fallen« und damit scheitern zu lassen.

Bei einem genaueren Blick fällt eine weitere Besonderheit dieser postdigitalen Sprache literarischer Texte nach einem vermeintlichen *glitch turn* auf: Wo etwas glitcht, ist etwas *durchlässig*, ist vor allem bei Nuss eine Bewegung *durch* eine Oberfläche beobachtbar, sei es nun durch »Schlehdornsträucher«, »die Membranen Avalons«, die »Vapor Plateaus«,<sup>37</sup> »durch die Couch«,<sup>38</sup> oder schließlich in »unserer Realität«.<sup>39</sup> Innerhalb der Diegesen dieser Texte ist damit eine metaleptische Struktur beschrieben, die die Grenzen zwischen narrativen Ebenen adressiert. Das ist jedoch nicht als Glitchen bzw. als Störung des Erzählens etwa nach dem

34 Christian Kracht: *Faserland* (1995), München 2003, S. 13. Zur Relevanz von Markennamen und Listen vgl. Moritz Baßler: *Der deutsche Pop-Roman. Die neuen Archivisten*, München 2002.

35 Lisa Krusche: »Für bestimmte Welten kämpfen und gegen andere«, *Bachmannpreis ORF*, 2020, [https://files.orf.at/vietnam2/files/bachmannpreis/202019/fr\\_bestimmte\\_welten\\_km\\_pfen\\_und\\_gegen\\_andere\\_\\_lisa\\_krusche\\_749180.pdf](https://files.orf.at/vietnam2/files/bachmannpreis/202019/fr_bestimmte_welten_km_pfen_und_gegen_andere__lisa_krusche_749180.pdf) (aufgerufen am 01.11.2022), S. 12.

36 Ebd., S. 10.

37 Nuss: *Die Realität kommt*, S. 98.

38 Ebd., S. 100.

39 Ebd., S. 244.



Schema erzählerischer Unzuverlässigkeit lesbar, die an die Subjektivität der homodiegetischen Erzählinstanz gebunden wäre, sondern daran, dass hier postdigitale Gegenwart erzählt werden, die zu einem gewissen Teil immer schon virtuell vermittelt sind. Damit ist auch ein neues Nachdenken über Oberflächen notwendig, die innerhalb dieser Vermittlung auf neue Weise durchlässig werden. Dies lässt sich an der erzählerischen Verwendung des Begriffs der ›Textur‹ ablesen: Als ›Textur‹ bezeichnet man vor allem im Kontext von 3D-Grafik-Modellierungen die Oberfläche eines virtuellen Körpers, die wie eine Haut über diesen gespannt wird. Ein Großteil der gegenwärtig verwendeten Computerspiel-, VR- und Simulationswelten setzt sich aus derartigen 3D-Modellen zusammen, wobei die verwendeten Texturdateien die »Oberflächenbeschaffenheit, Oberflächengestalt von dreidimensionalen Grafikobjekten« bestimmen.<sup>40</sup> Die Aufnahme des Begriffs der ›Textur‹ ins erzählerische Vokabular ergänzt eine Poetik der Oberfläche um die Dimension der Vermittlung, der Medialität. Indem diese thematisiert wird, können die vermeintliche Unvermitteltheit, Authentizität und direkt zugängliche Materialität des Oberflächlichen erzählbar werden: Eine Textur kann von geringer Qualität sein oder nicht genau auf das betreffende 3D-Modell passen, was zu Bildstörungen führt. Diese fallen den Erzählinstanzen als Glitches auf: »Teile des Schrottes hatten eine geringere Auflösung, die Texturen luden nicht, einige Stellen bestanden bloß aus einem glitchy Flimmern, genau da, wo die LORE die Leerstellen unserer Erinnerung nicht auffüllen konnte.«<sup>41</sup>

In der Poetik einer postdigitalen Literatur werden nach einem *glitch turn* auch Oberflächen neu, nämlich als Texturen, verhandelt. Wenn diese aus der automatisierten Wahrnehmung des Bekannten herausfallen, es also zu einer Störung kommt, wird das als Glitch thematisiert. Als ein ›turn‹ lässt sich das vielleicht insofern lesen, als damit ein Wandel oder eine Wende in der Beschaffenheit literarischer Texte bezeichnet ist, der in der Neueinführung eines Begriffs in den Bereich der Literatur kulminiert: So viel wie in den letzten Jahren war in der deutschsprachigen Literatur noch nie von Glitches die Rede. Zu einem *glitch turn* wird das jedoch erst, so möchte ich argumentieren, wenn Glitches im Rahmen eines literarischen *Verfahrens* produktiv gemacht werden, wenn man also in Anlehnung an Doris Bachmann-Medicks Überlegungen zu *cultural turns* davon sprechen kann, dass eine Transformation zu beobachten ist, die beschreibende Begriffe in operative Begriffe umwandelt.<sup>42</sup> Auf den Gegenstand der Literatur lassen sich derartige wissenschaftstheoretische Überlegungen ohnehin nur bedingt übertragen, daher

40 Peter Fischer/Peter Hofer: *Lexikon der Informatik*, 15. überarbeitete Auflage, Berlin/Heidelberg 2011, S. 901.

41 Nuss: *Die Realität kommt*, S. 102.

42 Vgl. Doris Bachmann-Medick: *Cultural Turns. Neuorientierungen in den Kulturwissenschaften* (2006), Reinbek bei Hamburg<sup>3</sup> 2009, S. 26.

soll im Folgenden der Glitch als ein literarisches *Verfahren* der Störung noch genauer konturiert werden.

#### IV. »Heimsuchung, das war das Wort, das sich aufdrängte.« – Glitches im Kontext eines literarischen Verfahrens der Störung

Guses Roman *Miami Punk* nun entwirft eine Diegese, in der Glitches bereits integraler Bestandteil ihres Zustandekommens sind: eine Welt Miamis, der das Meer abhandengekommen ist, als wäre es – wie in einem Computerspiel – nicht richtig geladen worden. Dieses Szenario fungiert als eine Art erzählerische Versuchsanordnung, in der Reaktionen auf eine radikal neue Situation beobachtbar werden. Angesichts dieser elementaren Rolle des Glitches verwundert es nicht, dass Glitches selbst dann nicht explizit als solche bezeichnet werden, wenn sie beim Spielen eines Computerspiels auftreten, so etwa, wenn eine:r der Protagonist:innen des Textes sich an ein Ereignis in der Jugend zurückerinnert:

»Als ich dann hörte, wie meine Mutter wütend Geschirr abstellte, weil ich noch immer nicht zum Frühstück gekommen war, da stieß ich hektisch den Kater von mir, der gegen die in der Konsole steckende ISS64-Kartusche stieß u. damit etwas in Gang setzte, das meine Augen versteinern ließ: Die Spieler verwandelten sich in epileptische Streifen. Das Bild war nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig. Wie durch ein schwarzes Loch in die Länge gezerzte Wesen sahen die Figuren aus. Auch der Sound war gestört.«<sup>43</sup>

Die intern fokalisierte Erzählinstanz nimmt dieses Geschehen wahr, ohne zu verstehen, dass es sich dabei um einen Glitch handelt. Eine diegetische Störung liegt hier bereits dadurch vor, dass es sich bei der Passage um eine spätere Narration aus der Erinnerung handelt – markiert etwa durch das Reflexions- und Sprachniveau sowie die formalen Besonderheiten der Abkürzung von Konjunktionen: Hier wird nicht vom etablierten Erzählschema abgewichen, das sich dezidiert durch das Verfügen über wissenschaftliches und technisches Fachvokabular auszeichnet – es wäre naheliegend, dass ein solches Erzählen ›Glitches‹ beim Namen nennt. Doch die Erzählinstanz muss anscheinend zu anderen Skripten greifen, um das Wahrgenommene für sie lesbar zu machen und es in eine bekannte Sprache zu übersetzen. Dem Kind, das unter Wahrnehmungsstörungen und optischen Illusionen leidet, wie zuvor bereits mehrfach thematisiert wurde, *drängt* sich dabei eine bestimmte Lesart auf: »[D]enn das war ja im Grunde das Grausame daran, dass ich das alles irgendwie schon kannte, von den Tagträumen, die mich heimsuchten.«<sup>44</sup> Erzählerisch wird

43 Ebd., S. 133.

44 Ebd.

hier eine Unsicherheit formuliert: Handelt es sich bei dem Wahrgenommenen etwa um einen der bereits bekannten Tagträume, die sich als Heimsuchung offenbaren?<sup>45</sup> Der Semantisierungsprozess folgt den Spuren, die mithilfe bekannter Skripte erkennbar werden. Was hier zur Darstellung kommt, ist die Art und Weise, wie Glitches gelesen werden, nämlich als Spur von etwas, und dafür gilt, was Sybille Krämer wie folgt formuliert: »Etwas ist nicht Spur, sondern wird als Spur gelesen. Es ist der Kontext gerichteter Interessen und selektiver Wahrnehmung, welcher aus bloßen Dingen Spuren macht.«<sup>46</sup> Ein Glitch zwingt das Erzählen aufgrund seiner Unlesbarkeit zur Spurensuche, die ungewöhnliche Verknüpfungen notwendig macht, weil es Fehler auf der Oberfläche bzw. der Textur des Wahrgenommenen gibt.

In Bezug auf *Miami Punk* lässt sich argumentieren, dass dieses erzählerische Verfahren der Spurensuche, ausgehend von der Rezeption, nicht der Produktion von Glitches, in der Lektüre des Textes übernommen wird, was im Kontext der Überlegungen als ein »Verfahren der Heimsuchung« zu bezeichnen wäre. Ein solches erweitert als Verfahren das formalistische Konzept einer Verfremdung, die Viktor Šklovskij prägt, wenn er als Ziel einer Kunst als Verfahren bestimmt, »ein Empfinden des Gegenstandes zu vermitteln, als Sehen, und nicht als Wiedererkennen.«<sup>47</sup> Dass das in diesem Kontext geforderte »Neue Sehen« als Begriff der Sensibilität konturiert wird – »Empfinden« statt »Wiedererkennen« –,<sup>48</sup> rückt es in die Nähe eines *Spurenlesens*, wie es sich von seiner Etymologie her charakterisieren lässt:

»Spur« (lat. »vestigium«) kommt vom althochdeutschen »spor« und meint ursprünglich den Fußabdruck. Wortgeschichtlich steht »Spüren«, also die mit Spürkraft ausgeübte Handlung des Aufnehmens und Folgens einer Fährte (»Spürnase«!), damit in engem Zusammenhang. Das Objekt (Spur) und eine Tätigkeit (Spüren) gehen eine elementare Beziehung ein, aber nicht so, dass diese Tätigkeit sich – wie es doch naheläge – auf das »Machen« von Spuren bezieht, vielmehr auf ihre Deutung und Verfolgung. Nicht also die Entstehung einer Spur, sondern

45 »Heimsuchung« drängt sich auch insofern auf, als mit dem Begriff eine Logik des Spuks affiziert wird, die der semiotischen Charakterisierung der Spur einerseits durchaus nahesteht und andererseits die Unterbrechung bzw. Störung bekannter Ordnungen und Abläufe befällt. Vgl. in diesem Kontext vor allem Jacques Derrida: *Marx' Gespenster. Der Staat der Schuld, die Trauerarbeit und die neue Internationale* (1993), Frankfurt a.M. 2004, insb. S. 59: »Die Hegemonie organisiert immer die Unterdrückung und also die Bestätigung der Heimsuchung. Die Heimsuchung gehört zur Struktur jeder Hegemonie.«

46 Krämer: »Was also ist eine Spur?«, S. 16.

47 Viktor Šklovskij: »Die Kunst als Verfahren« (1916), in: Jurij Striedter (Hg.): *Russischer Formalismus. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa*, München 1988, S. 3–35, hier S. 15.

48 Vgl. hierzu Renate Lachmann: »Die »Verfremdung« und das »Neue Sehen« bei Viktor Šklovskij«, in: *Poetica* 3 (1970), S. 226–249.

der ihrer Genese nachträgliche Gebrauch ist die zur Spur scheinbar ›passende‹ Tätigkeitsform. Ist hier schon angelegt, dass erst der Gebrauch als Spur etwas zur Spur macht?«<sup>49</sup>

Erweitert wird dieses Verfahren einer Heimsuchung insofern, als immer wieder das Darstellen selbst thematisiert wird, was sich gegen Ende von *Miami Punk* ins Selbst-reflexive wendet: Ein Ereignis, das komplett aus dem Rahmen des Erwartbaren herausfällt, das Aufsteigen und Entschweben eines der zentralen Handlungsorte der Diegese, muss erzählerisch verarbeitet werden. Der Erzählinstanz bleibt angesichts dessen nichts anderes übrig, als den Kontrollverlust bei der Einordnung dieses Ereignisses einzugestehen: »Heimsuchung, das war das Wort, das sich aufdrängte. Rückkehr ins Gedächtnis, Befreiung aus der Verschüttung, unverhoffte Bergung.«<sup>50</sup> An dieser Stelle wird Erzählen als etwas inszeniert, das sein (diegetisches) Material verarbeiten muss, indem es Spuren aufnimmt und liest, die den Gegenstand des Erzählens heimsuchen, die zurückkehren und die sich aufdrängen. Ein solcher erzählerischer Prozess verfährt immer schon als Lektüre, indem er etwas übersetzt bzw. eine Transkription anfertigt. Diese lässt sich begreifen als eine »Operation der Unter- bzw. Herstellung von Lesbarkeit« angesichts einer aposemischen Natur des Zeichens in seiner medialen Erscheinungsform,<sup>51</sup> also einer »Form in sich bedeutungsloser, medialiter erscheinender Ausdrucksgestalten«.<sup>52</sup>

## V. Fazit

Lässt sich das, was auf den vorangegangenen Seiten in den Blick genommen wurde, als ein *glitch turn* charakterisieren? Vonseiten der Textproduktion gegenwärtigen, postdigitalen Erzählens, das die (Pop-)Kultur dieser Gegenwart verarbeitet, gerät nicht wirklich etwas ins Glitchen. Es lässt sich zwar konstatieren, dass mit Blick auf die untersuchten Texte der Einzug eines postdigitalen Phänomens ins Darstellungsinventar des Gegenwartserzählens deutlich markiert ist. Wo sich das erzählerische Vokabular literarisch-realistischer Texte jedoch des Begriffs des ›Glitches‹ bedient, wird eine Störung des *Erzählten* und nicht des *Erzählens* thematisch. Damit lösen sich die Texte nicht bereits von der konventionellen Form literarischen Erzählens: Es handelt sich bei diesen Texten – Krusches Erzählung ausgenommen – um Romane,

49 Krämer: »Was also ist eine Spur?«, S. 13.

50 Guse: *Miami Punk*, S. 625.

51 Georg Stanitzek: »Transkribieren. Medien/Lektüre. Eine Einführung«, in: ders./Ludwig Jäger (Hg.): *Transkribieren. Medien/Lektüre*, München 2002, S. 7–18, hier S. 7.

52 Ludwig Jäger: »Zeichen/Spuren. Skizze zum Problem der Sprachzeichenmedialität«, in: Georg Stanitzek/Wilhelm Voßkamp (Hg.): *Schnittstelle: Medien und Kulturwissenschaften*, Köln 2001, S. 17–31, hier S. 22.

die Diegesen entwerfen und zum Gegenstand der Darstellung machen, so sehr sie sich auch im Grad der automatisierten Nachvollziehbarkeit dieser Diegesen unterscheiden mögen. Auf der Ebene des Mediums der Lektüre, also des konkreten literarischen Textes, glitcht nichts, zumindest nicht, wenn dort explizit von »Glitches« die Rede ist. Eine solche Verarbeitung von Glitches in der Literatur ist daher durch eine Art Nachträglichkeit gekennzeichnet, bei der die sich im Postdigitalen souverän bewegende Erzählinstanz die Kontrolle über das Material behält, indem sie eine Einordnung vornimmt. Dies wäre ausgehend von der Unterscheidung, die Carolyn L. Kane trifft, eher als »domesticated« denn als »wild« Glitch zu charakterisieren. Gerade für diese Domestizierung des Glitches spricht auch der spielerische Charakter der Behauptung eines *glitch turn* in der Literatur durch einen Vertreter dieses Feldes. Guse scheint hier eine bewusste Manipulation des Diskurses über Literatur anhand und auf der Ebene des paratextuellen Materials vornehmen zu wollen. Wie genau der Diskurs daraufhin ins »Glitchen« gerät, wird nicht weiter gesteuert, sondern durch dieses punktuell begrenzte parodistische Eingreifen nur angestoßen.

Guses eigener Roman positioniert Glitches am ehesten im Kontext eines postdigitalen Verfahrens der Störung, wenn damit eine Wendung des Blicks von der Produktionsseite des Glitches zur Rezeption beschrieben ist. Das Erzählen leistet in *Miami Punk* einen Transkriptionsprozess: Ein Glitch produziert als Störung Spuren, die im Rahmen eines narrativen Deutungsprozesses lesbar gemacht werden müssen. Gerade die Überlagerungen, die dabei auftreten, gehören als Teil der Wahrnehmung zu postdigitalen (virtuellen) Realitäten. Ein Verfahren der Heimsuchung macht diese greifbar, indem automatisierte Lektüren gestört werden, etwa durch die Sichtbarwerdung eines Kontrollverlusts des Erzählens oder die Entautomatisierung einer Figurenwahrnehmung. Durch den Glitch gerät etwas in Bewegung, was als feststehend angenommen wird, ohne dass es dadurch zum Systemzusammenbruch kommt. Dies zeitigt ein Verfahren der Heimsuchung, ein Changieren zwischen automatisierten und verfremdeten Lektüren und die Übersetzungsphänomene bzw. -verluste, die dadurch hervorgerufen werden. Ein ernstzunehmender *glitch turn* würde vielleicht expliziter einen solchen Transkriptionsprozess und damit das, was Georg Stanitzek als die »Performativität« medialer Phänomene« und damit auch die »Performativität ihrer Darstellung« bezeichnet, thematisieren.<sup>53</sup> Im konventionellen romanhaften Erzählen fällt eine originäre Produktion von Glitches schwer, aber eine Poetik der Oberfläche lässt sich durch die angesprochenen verfahrensmäßigen Anpassungen, die die rezeptionsseitige Verarbeitung in den Mittelpunkt stellen, durchaus um ein Modell des Glitches erweitern. Mit Blick auf eine postdigitale Gegenwartsliteratur ist in diesem Kontext eine (Weiter-)Entwicklung von Verfahren der Störung, die sich unter dem Stichwort »Glitch« versammeln lassen, mit Spannung abzuwarten.

53 Ebd., S. 11.

