

## 2. Ästhetiken von Medienstörungen

---

Dieses Kapitel legt in einem ersten Teil mehrere Grundlagen der ästhetischen Kategorie Glitch dar. Dies geschieht einerseits, um an die Grundlagen dieses Forschungsvorhabens heranzuführen: Was genau ist als Glitch zu bezeichnen? Was sind die Ursprünge? Wo treten Glitches auf, vor allem in der Gegenwart? Mit diesen Fragestellungen setzt sich das folgende Unterkapitel auseinander. Andererseits wird hierdurch nachvollziehbar, inwiefern rechtsalternative Desinformationen als ästhetisch-visuelle Medienstörungen zu markieren sind. Dadurch wird verständlich, warum die ästhetische Kategorie Glitch und Fake News Ähnlichkeiten aufweisen.

Eine grundlegende Auseinandersetzung mit Glitch bedeutet, sich mit dem Begriff selbst auseinanderzusetzen (Etymologie), auf vorausgehende künstlerische Praktiken einzugehen (*Noise Art*), Ursprünge zu skizzieren und einen Überblick zentraler visueller Charakteristika zu geben. Mit der ästhetischen Kategorie geht ein Diskurs einher, der den Stellenwert der Authentizität von Glitch-Gestaltungen diskutiert (»Glitch Art« oder »Glitch-Alike«). Für die Hypothesen dieser Publikation ist auch auf diesen Diskurs und auf das damit zusammenhängende Konzept von Glitch Art einzugehen (»*creation through destruction*«). Darüber hinaus ist zu beleuchten, wie die Ästhetiken von Theoretiker\*innen und Künstler\*innen gedeutet werden. Diese Lesarten werden aufgeführt, um postdigitale Wahrnehmungen beim Rezipieren rechtsalternativer Desinformationen mit der ästhetischen Kategorie Glitch zu koppeln. Schließlich soll die aktuelle Konjunktur der zuvor dargestellten visuellen Glitch-Merkmale in den Blick genommen werden: Glitches treten in Kunst, Architektur, Design sowie vor allem in populärer Kultur (Instagram etc.) deutlich in Erscheinung. Als ethnografisches Feld sind insbesondere visuelle Darstellungen in journalistischen Artikeln relevant, die sich mit Demokratiegefährdungen, Desinformationen oder rechtsalternativen Cyberangriffen befassen. Hier treten die Gestaltungsmerkmale der ästhetischen Kategorie

wiederholt in Erscheinung. Diese Beispiele der Feldforschung werden am Ende des ersten Unterkapitels aufgeführt und entsprechend des Anliegens der Publikation ausgedeutet. Die Bilder dieses Kapitels sind das Ergebnis einer Erhebung durch einen Netzscan<sup>1</sup> (vgl. Kap. 5.1).<sup>2</sup>

Auf der Grundlage des ersten Unterkapitels ist im zweiten Teil auf den Begriff des Postdigitalen einzugehen. Hier wird dargelegt, warum die Ausdrücke ›Glitch‹ und ›Postdigital‹ sinnverwandt zu gebrauchen sind. Zudem verdeutlicht dieses Unterkapitel, was postdigitale Ästhetiken, Haltungen, Gesellschaftszustände oder Medien meinen. Um an den Begriff heranzuführen, ist außerdem darzulegen, wie der Präfix ›post‹ zu verstehen ist. Dieses Kapitel endet mit einer Definition postdigitaler Ästhetiken für die vorliegenden Zwecke. Auf Basis dieser Definition wird im Fazit die Grundthese überprüft, wonach rechtsalternative Desinformationen postdigitale Ästhetiken aufweisen.

## 2.1 Glitch: Eine zeitgenössische Verortung der ästhetischen Kategorie

Das Cambridge Dictionary definiert das englische Nomen *glitch* als geringes Problem (»*small problem*«<sup>3</sup>), das den Erfolg oder Ablauf ›von Etwas‹ (»*something*«<sup>4</sup>) verhindert. Die Begriffsklärung differenziert zwischen einer weiten, allgemeinen Auslegung des Glitches und einer spezifischen Definition, die auf elektronische Anwendungen fokussiert ist. Im elektronischen Sinne wird mit dem Begriff der plötzliche Anstieg elektrischer Energie – etwa bei einem Blitzeinschlag – bezeichnet, was zu einem Fehler in elektronischen Systemen führt. Beiden Begriffsauslegungen des Wörterbuchs ist die Störung eines

---

1 Richard et al. 2010

2 Diese Bilder wurden in einem fortlaufenden Prozess archiviert. Die Archivierung begann im Juni 2018 und endete im Januar 2024. Die erhobenen Bilder sind vorwiegend (jedoch nicht ausschließlich) aus dem Zeitraum der Jahre 2018 bis 2024. Das Archiv wurde aus Platzgründen aus der vorliegenden Publikation entfernt.

3 Glitch (dictionary.cambridge.org)

4 Ebd.

Vorgangs gemein; das Einwirken auf einen Verlauf oder eine Ordnung.<sup>5</sup> Im Duden findet sich keine Begriffsbestimmung.<sup>6</sup>

Der Begriff ›Glitch‹ ist Fachsprache in elektronischen Arbeits- und Unterhaltungsfeldern und wird etwa von Programmierer\*innen, Medienkünstler\*innen oder von digital arbeitenden Gestalter\*innen verwendet. Glitches bezeichnen kurzzeitige Fehler von Hard- oder Software,<sup>7</sup> die unbedeutend sind und von digitalen Systemen selbst behoben werden: Das vorübergehende Ruckeln eines Videos, unpassende bzw. unerwartete, sich zeitweise auf einer grafischen Oberfläche darstellende Farbfragmente – derlei Begebenheiten gelten jeweils als ein ›Glitch‹.<sup>8</sup>

Wissenschaftliche Diskurse hierüber werden überwiegend in englischer Sprache geführt. Eine deutschsprachige Annäherung an das Themenfeld muss daher mit treffenden Übersetzungen arbeiten. Der Fachbegriff Glitch ist nachfolgend zu übernehmen, sinnverwandt werden im Englischen wiederholt Ausdrücke wie *noise*, *malfunction*, *error*, *failure* oder der elektronische Fachbegriff *bug* verwendet.<sup>9</sup> Im Folgenden soll Glitch mit einer elektronischen ›Störung‹ – und den damit einhergehenden Ästhetiken – übersetzt werden.

## Die Genese der Ästhetik aus Glitch Art

Abbildung 5 zeigt eine Transformation Leonardo da Vincis *Mona Lisa*, die stilistisch der Kunstrichtung Glitch Art zuzurechnen ist. Das über fünfhundert Jahre alte Kunstwerk ähnelt den eingangs besprochenen journalistischen Darstellungen, in denen etwa bei Porträts von Zuckerberg oder Habeck eine technische Störung suggeriert wird (Abb. 1.1-1.3 und Abb. 2). Abbildung 5 besteht lediglich aus einem Fragment des Ursprungs und wirkt dadurch, als werde es von einem defekten Bildschirm dargestellt: separate horizontale Flächen zeichnen sich ab, wirken wie eine unruhige Überlagerung einer digitalen Fotografie des Kunstwerks. Die Ikone westlicher Kunstgeschichte ist lediglich

5 Ebd. Ebenso wird ein glitch ebd. als ›*fault*‹ bezeichnet, was auch als ›Fehler‹ zu übersetzen wäre. Wissenschaftliche Diskurse über Glitch übersetzen diesen Begriff jedoch als ›Störung‹ (etwa: Cramer 2016, S. 66).

6 Es wurde auf der Webseite duden.de gesucht.

7 Goriunova/Shulgin 2008, S. 110

8 Kane 2019, S. 15

9 Kane 2019, Russell 2020, Menkman 2011, Moradi 2004 (organised.info), Goriunova/Shulgin 2008

oberhalb der Lippen zu erkennen und grelle, »unnatürliche« Farben kontrastieren mit den ursprünglich erdigen, getrübten Farben.

*Abb. 5: Künstlerische Arbeit mit einer Glitch-Ästhetik (Luciano Testi Paul – Jpegged Mona Lisa (o.J.))<sup>10</sup>*



Die konzeptuelle Grundlage der ästhetischen Kategorie Glitch bildet die künstlerische Praxis der Glitch Art. Glitch Art ist eine Kunstströmung, die auf einer in einem computerbasierten System auftretenden Störung basiert.<sup>11</sup> Ansonsten ist sie in ihrer »Störung« konzeptionell offen.<sup>12</sup> Diese Medienkunst steht in der Tradition von »Noise Art«<sup>13</sup>: Eine Kunstströmung, die durch unterschiedliche – oft analoge – Verfahren auf elektronische Medien einwirkte. Als exemplarisch dafür gilt eine Arbeit Len Lyes der 1930er-Jahre, *A Colour Box*. Lye bemalte, zerkratzte und verbrannte Zelluloid-Filmstreifen eines 35

<sup>10</sup> Bildquelle: Orkun Destici, *Bozarak Yapmack: Glitch*, <https://manifold.press/bozarak-yapmak-glitch> (vom 17.11.2016)

<sup>11</sup> Menkman 2011, S. 34

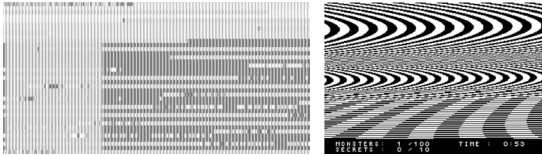
<sup>12</sup> Menkman schreibt ebd., die Kunstrichtung sei »difficult, if not impossible, to define.«

<sup>13</sup> Ebd., S. 33

Millimeter-Films.<sup>14</sup> Gleichsam gilt Nam June Paiks in den 1960er-Jahren entstandene Arbeit *Magnet TV* als typisch für Noise Art. Paik verzerrte das Bild eines Fernsehers durch einen über dem Gerät angebrachten Magneten.<sup>15</sup>

Zwischen 2001 und 2005 entstand Ant Scotts Serie »GLITCH«<sup>16</sup>, die der Kunstrichtung Glitch Art ihren Namen gab (vgl. etwa Abb. 6).<sup>17</sup> Scott veröffentlichte auf einem Blog digitale Bilder aus unterschiedlichen Kontexten von Medienfehlern. Ende der 1990er-Jahre entstanden die ersten künstlerischen Arbeiten, die – beruhend auf Scotts Serie – in den Folgejahren Glitch Art zugeordnet wurden. Ein prominentes Beispiel war *UNTITLED GAME* von JODI: Sequenzen eines Ego-Shooter-Spiels wurden von JODI modifiziert, indem der Code des Spiels verändert wurde.<sup>18</sup> Die zwischen 1996 und 2001 entstandene Arbeit zeigte abstrakte und ›rauschende‹ Bilder aus geschwungenen Formen (Abb. 7).<sup>19</sup>

Abb. 6 & 7: Erste künstlerische Arbeiten, die der Kunstrichtung Glitch Art zuzuordnen sind.<sup>20</sup>



In kunsttheoretischen Auseinandersetzungen mit Glitch Art wird wiederholt auf den im Jahr 2000 erschienenen Artikel des Musikwissenschaftlers Kim Cascone *The Aesthetics of Failure: ›Post-Digital‹ Tendencies in Contemporary*

14 Ebd.

15 Ebd. Jamie Fenton und Raul Zaritskys *Digital TV Dinner* (1978) kann ebenso der Kunstrichtung Noise Art zugeordnet werden.

16 Ebd., S. 34

17 Ebd.

18 Ebd., S. 38, siehe auch Goriunova/Shulgin 2008, S. 117

19 Ebd.

20 Abb. 6: Ant Scott – GLITCH (Serie, 2001–2005), Bildquelle: Ant Scott, BEST OF 07/2001–06/2002, <https://www.beflix.com/archive/disp.php?path=16>; Abb. 7: ODI – UNTITLED GAME (Standbild, 1996–2001), Bildquelle: Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam: Network Notebook 2011, S. 38, [https://networkcultures.org/uploads/NN%234\\_RosaMenkman.pdf](https://networkcultures.org/uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf)

*Computer Music* verwiesen.<sup>21</sup> Cascone legt in seinem Artikel dar, wie sich neue musikalische<sup>22</sup> künstlerische Vorgehensweisen entwickelten, die sich mit technischer Fehlerhaftigkeit auseinandersetzten. Statt technische Störeinflüsse zu unterdrücken, die für Rezipient\*innen ansonsten üblicherweise unter der Grenze des Wahrnehmbaren bleiben, griffen Künstler\*innen zunehmend Beschädigungen von Medien auf und nutzten diese produktiv. Das Resultat war oft ungewollt und entstand spielerisch durch Ausprobieren und einem anschließenden Einfangen der dabei entstehenden Defekte.<sup>23</sup> Eine hierdurch entstehende Ästhetik nannte er »post-digital[]«<sup>24</sup> und verwendete diese Bezeichnung sinnverwandt zu »glitch«<sup>25</sup>. In den 1990er-Jahren aufkommende Kunsttechniken richteten Cascone zufolge den Fokus auf jene Aspekte, die in der Regel unsichtbar blieben und sich auf einer Ebene abseits der Nutzer\*innenwahrnehmung befanden: Die dahinterliegende Technik, respektive die Software. Die von dem Musikwissenschaftler beschriebenen Praktiken setzen sich, wie Cascone es an anderer Stelle bezeichnete, mit einer experimentellen »[M]anipulation«<sup>26</sup> des Digitalen auseinander und führten zu einer »glitch aesthetic«<sup>27</sup>. In Anlehnung an Cascones Titel lässt sich festhalten, dass Glitch seit Beginn mit sogenannten »aesthetics of failure«, also »Ästhetiken des Störens«<sup>28</sup>, mit einer »Manipulation« von Medien, einhergeht. Glitch als Kunstform vermag also durch eine untypische Verwendung von Medien auf die kulturellen Bedeutungen digitaler Kultur verweisen. Gleichwohl Cascones theoretischer Entwurf sich experimentellen Praktiken elektronischer Musik widmete, entsprang dem Konzept eine – enorm partizipative – visuelle Ausdrucksform. Entsprechende Designs sind unter anderem in Social Media zu beobachten, in Gruppen mit zigtausenden Mitgliedern. Eine Gruppe auf Facebook nennt sich etwa *Glitch Artists Collective*,<sup>29</sup> dort teilen Amateur\*innen

21 Cascone 2000. Es verweisen etwa Menkman 2011, S. 33, Moradi 2004, S. 5 (organised.info), Betancourt 2017, S. 3–4 darauf.

22 Cascone (2000) schließt visuelle Vorgehensweisen zu Beginn seines Artikels mit ein, bezieht sich im weiteren Verlauf jedoch primär auf Musik.

23 Cascone 2000

24 Ebd., S. 15

25 Ebd. (Herv. i. O.).

26 Ebd.

27 Ebd.

28 Cramer (2016, S. 66) übersetzt den Begriff »failure« in Cascones Titel mit »Störung«.

29 Die Gruppe *Glitch Artists Collective* hat etwa über 60.000 Mitglieder (Stand: November 2023).

ihre kreativen Arbeiten. Weiter ist dies etwa anhand zahlreicher Filter auf Instagram zu beobachten, die ›Glitch‹ im Namen tragen.

Auf Basis der zuvor skizzierten kunsthistorischen und kunsttheoretischen Ursprünge werden im Folgenden exemplarische visuelle Merkmale der ästhetischen Kategorie in einem Überblick vorgestellt. Dies geschieht, um eine genuin bildliche Annäherung an das Themenfeld vorzunehmen. Ferner erfolgt dieser Überblick, um im weiteren Verlauf des Kapitels eine Konjunktur jener visuellen Merkmale in Kunst, Design und populärer Kultur aufzuzeigen.

### Eine exemplarische Auswahl visueller Charakteristika von Glitch

Die ästhetische Kategorie kennzeichnet sich durch eine Vielzahl visueller Charakteristika, die intuitiv wie ein diffuser interner Störvorgang digitaler Technik wirken: Glitches entziehen sich der ästhetischen Logik akkurater, hochauflösender und makelloser Wiedergabe, wie sie im regulären Gebrauch digitaler Medien üblich ist.

Abb. 8 & 9: Fragmentierungen bei Glitches<sup>30</sup>



Die Abbildungen 5–14 zeigen eine exemplarische Auswahl an Bildern mit Glitch-Charakteristika. Auf Grundlage von Moradi<sup>31</sup> lassen sich diese Gestaltungen durch die Merkmale ›Fragmentierung‹, ›Vervielfältigung‹, ›Linearität‹

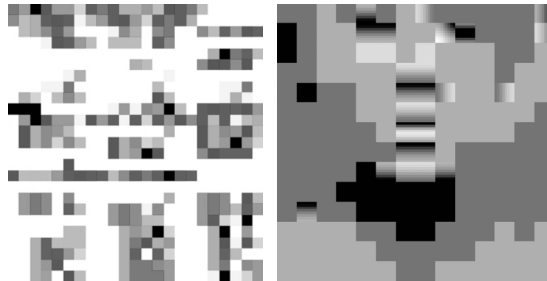
30 Abb. 8: Rosa Menkman – A Vernacular of File Formats (Standbild, 2010), Bildquelle: Rosa Menkman, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam: Network Notebook 2011, S. 19, [https://networkcultures.org/\\_uploads/NN%234\\_RosaMenkman.pdf](https://networkcultures.org/_uploads/NN%234_RosaMenkman.pdf); Abb. 9: Megan Sproat – Neige 1 (Standbild, o.J.), Bildquelle: Megan Sproat, *Neige 1* (2005) (Selbst aufgenommenes Foto), in: Iman Moradi/Ant Scott/Joe Gilmore/Christopher Murphy (Hg.), *Glitch: Designing Imperfection*, New York: Mark Batty 2009, S. 53

31 Die folgenden Absätze beruhen auf der Struktur und dem Inhalt von Iman Moradi (2004, S. 28–33 (organised.info)).

und ›Komplexität‹ strukturieren. Moradis Ordnung wird nachfolgend übernommen und durch Unterkategorien ergänzt.<sup>32</sup> Nachfolgende Eigenschaften können in vielen als ›geglitcht‹ bezeichneten Darstellungen vorkommen. Typische Glitch-Designs sind in der Regel durch eines oder mehrere der folgenden Merkmale erkennbar.

Glitches sind durch eine ›Fragmentierung‹ zu erkennen. Mit dem Begriff ist die Aufteilung eines Bildes in einzelne Strukturfelder gemeint. Jene Bildflächen werden separat wahrgenommen, da etwa die Konturen innerhalb einzelner Bildfelder unpassend nebeneinander platziert sind – ergo eine ›Verzerrung‹ des Bildsujets vorliegt (vgl. Abb. 8, 9). In diesem Zusammenhang weisen die Farben der nebeneinander liegenden Bildfelder häufig einen starken Kontrast auf.<sup>33</sup>

Abb. 10 & 11: ›Verpixelungen‹ bei Glitches<sup>34</sup>



Eine Fragmentierung drückt sich auch in einer ›Verpixelung‹ aus: der groben Aufteilung eines Bildes in monochrome quadratische Flächen. Abstrakte Glitch-Darstellungen bestehen ausschließlich aus größeren quadratischen

32 Moradi (ebd., S. 28) verweist neben seiner Struktur auch auf Vorbehalte hinsichtlich einer eindeutigen Kategorisierung der ästhetischen Kategorie.

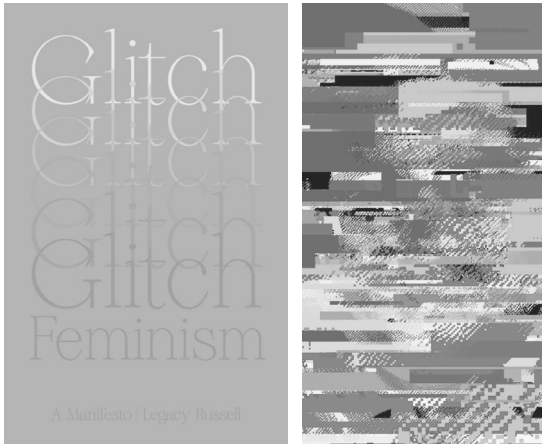
33 Ebd., S. 28–29

34 Abb. 10: Cory Arcangel – Data Diaries (Ausschnitt, 2003, Bildquelle: Cory Arcangel, *Data Diaries* (eigener Screenshot), coryarcangel.com, <https://coryarcangel.com/things-i-made/2003-002-data-diaries>; Abb. 11: Rosa Menkman – A Vernacular of File Formats (Ausschnitt, 2010), Bildquelle: Rosa Menkman, *A vernacular of file Formats – an edit guide for compression design*, S. 14, <https://beyondresolution.nyc3.digitaloceanspaces.com/hifi%20Rosa%20Menkman%20-%20A%20Vernacular%20of%20File%20Formats.pdf>



Flächen (Abb. 10), figurative Sujets wirken durch die Aneinanderreihung größerer Flächen unscharf. Dies erinnert an Bildschirmdarstellungen der 1980er- oder 1990er-Jahre und kann somit als »retro aesthetic«<sup>35</sup> bezeichnet werden (vgl. Abb. 11).

Abb. 12 & 13: »Vervielfältigungen« (links) und »Linearität« (rechts) bei Glitches<sup>36</sup>



Glitch-Darstellungen weisen wiederholt »Vervielfältigungen« einzelner Bildelemente auf. Diese Wiederholungen sind leicht versetzt, systematisch und präzise neben- oder übereinander dargestellt, wodurch eine Darstellung unnatürlich reproduziert wirkt. Das Buchcover Legacy Russells *Glitch Feminism* (Abb. 12) verwendet eine solche Vervielfältigung.<sup>37</sup>

Mit »Linearität« ist die geordnete Abfolge fragmentierter Bildflächen gemeint. Gleichfarbige Pixel werden etwa beieinander platziert (Abb. 13). Zusammenhängende einfarbige Pixel, die sich linienförmig oder als Farbfeld anord-

35 Ebd., S. 19

36 Abb. 12: Legacy Russell – *Glitch Feminism* (Buchcover, 2020), Bildquelle: Legacy Russell, *Glitch Feminism – A Manifesto* (Cover), <https://www.penguinrandomhouse.com/books/646946/glitch-feminism-by-legacy-russell/>; Abb. 13: Casey Reas – *AYFABTU* (Followers 3K) (2015), Bildquelle: Casey Reas, *AYFABTU* (Followers 3K), 2015, reas.com, <https://reas.com/ultraconcentrated>

37 Ebd., S. 29–30

nen, stellen eine Unterkategorie der Linearität dar. Figurative Glitch-Designs können Bildbereiche aufweisen, die wie ein (linienartiger oder quadratischer) Zusammenschluss einzelner Pixel wirken.<sup>38</sup> Dies ist in dem Bild der Mona Lisa zu beobachten (Abb. 5).

Die eben genannten Beispiele zeigen einen kleinen – wenngleich typischen – Teil aller Möglichkeiten, wie sich die ästhetische Kategorie Glitch visuell charakterisieren lässt. Dennoch drücken sich Glitches durch eine enorme Bandbreite an Designs aus. Glitch-Erzeugnisse lassen sich also ebenso durch die ›Komplexität‹ ihrer zahlreichen Muster und Strukturen charakterisieren.<sup>39</sup> Die Übersetzung technischer Prozesse auf einen Bildschirm und die dabei entstehenden Fehler führen zu einem enormen Repertoire an Designs. Glitches drücken sich also vielseitig aus. Das breite Spektrum visueller Merkmale von Glitches ist auf den Entstehungsprozess zurückzuführen. Dieser Ursprung von Glitch-Gestaltungen ist nun darzulegen, da dadurch eine erste Annäherung an die visuellen Anteile rechtsalternativer Fake News erfolgt.

### Glitches als Resultat einer technischen Fehlleistung

Oben genannte visuelle Eigenschaften sind Bestandteile einer Definition von Glitch-Ästhetiken. Für ein Verständnis jener ästhetischen Ausdrucksform sind, neben dem zuvor umrissenen Ursprung in Noise Art sowie Cascones Anmerkungen, weitere Faktoren unverzichtbar.

Das visuelle Ergebnis ist bei Glitch Art das *Resultat* einer technischen Fehlleistung. Denn die Erzeugung eines digitalen Bildes auf dem Bildschirm setzt diverse vorherige und im Hintergrund ablaufende technische Prozesse voraus. Diese Abläufe sind für Rezipierende üblicherweise unsichtbar, da sie auf dem Bildschirm nicht dargestellt werden.<sup>40</sup> Gleichwohl können bei einem Informationsfluss technischer Daten Störungen auftreten, die sich mitunter visuell manifestieren und somit für Rezipierende kurz sichtbar werden. Diese flüchtig in Erscheinung tretenden Medienstörungen werden von Benutzer\*innen in der Regel als lästig wahrgenommen. Bei Glitch Art hingegen werden diese Vorkommnisse glorifiziert und akzentuiert. Die Kunstrichtung hebt technisches Scheitern in digitalen Systemen hervor, begrenzt sich jedoch auf Störungen, die keinen *kompletten* Abbruch des Systems zur Folge haben. Glitches

38 Ebd., S. 31–32

39 Ebd., S. 32–33

40 Spill nach Moradi 2004, S. 32 (organised.info)

sind in der Kunstrichtung als »courting disaster«<sup>41</sup>, als ein »umworfenes Disaster« zu verstehen, sie sind »flirtation with failure«<sup>42</sup>. Diese kleinen »attraktiven« technologischen Fehler werden von Künstler\*innen selbst ausgelöst (»domesticated«<sup>43</sup> Glitch) oder technische Fehler des Computers selbst werden von den Künstler\*innen archiviert (»wild«<sup>44</sup> Glitch).

Für kunst- und bildwissenschaftliche Perspektiven ist entscheidend, dass die Ästhetiken bei Glitch Art das *Produkt* einer Störung sind. Im Vordergrund steht die Unvollkommenheit, das Nichtfunktionieren digitaler Medien selbst, und eine dabei entstehende Ästhetik bringt dies zum Ausdruck.<sup>45</sup> Die visuelle Erscheinungsform, die als »Glitch« bezeichnet wird, ist daher nicht die Störung selbst, sondern das bei einer Störung entstehende, »postprozessuale« Ergebnis.<sup>46</sup> Entscheidend ist, dass Glitch Art destruktive Praktik *vor* Kreation betont: Bilder, die diese Ästhetiken aufweisen, sind somit nicht die *vorsätzlichen* und in ihren Resultaten geplanten Ergebnisse.<sup>47</sup> Vielmehr ist das künstlerische Schaffen als »creation through destruction«<sup>48</sup> zu bezeichnen. Zentral ist, dass den Bildern Zerstörung und Zufälligkeit vorausgehen. Dies erklärt eine o.g. »Komplexität« der visuellen Erscheinungsformen. Aus dieser Kausalität zwischen Störung und visuellem Ausdruck ergibt sich eine Schnittmenge zu Fake News, die gegen Ende des Kapitels erläutert wird. Vorerst ergeben sich durch die Logik »creation through destruction« ebenso erste Spannungsfelder, die für eine zeitgenössische Verortung der ästhetischen Kategorie zentral sind.

### **Punk vs. Design: Die Debatte um »Glitch-Alikes«**

Mittlerweile sind Glitch-Designs auf zwei verschiedene Arten erstellbar: Einerseits durch ein im letzten Abschnitt dargelegtes destruktives Einwirken auf Technik. Andererseits können die oben genannten Gestaltungsmerkmale bewusst von Software oder Zusatzsoftware (Plug-Ins) wie Filtern erzeugt werden. Sie widersprechen hiermit oben genannter Chronologie (Kreation durch (Zer-)Störung). Diese Designs sind somit nicht mehr postprozessual, zufällig

41 Betancourt 2017, S. 3

42 Kane 2019, S. 16

43 Ebd., S. 15 mit Bezug auf Moradi

44 Ebd. ebs. mit Bezug auf Moradi

45 Moradi 2009, S. 8

46 Ebd., Menkman (2011, S. 34) betitelt diese Praktik als »post-procedural«.

47 Moradi 2004, S. 9 (organised.info)

48 Menkman 2011, S. 35

und kurzweilig sowie das Produkt technischen Scheiterns. Software erzeugte Glitch-Designs werden direkt erzeugt, sind geplant und – von sich aus – unbeschädigte, fortbestehende Dateien. Daher werden die so erzeugten Designs, mitunter despektierlich, als »Glitch-alike«<sup>49</sup> bezeichnet. Im Gegensatz zu den bei einer Störung entstehenden visuellen Darstellungen, die als »Pure Glitch«<sup>50</sup> betitelt werden, erzeugen jene Glitch-Apps oder Design-Programme lediglich die visuellen Charakteristika und sparen das ungewisse und störende Einwirken auf digitale Technik aus. Dieser Vorgehensweise wird vorgeworfen, technisches Stören zu vernachlässigen und sich »lediglich« auf das Design zu fokussieren.

Gestalter\*innen, die die Formgebungen von Glitches übernehmen, diese jedoch mit Software erzeugen, kann die Aneignung eines mit der Ästhetik assoziierten Effekts unterstellt werden. »Pure Glitches« können als Ausdruck eines ungehorsamen, aufrührerischen und zweckentfremdenden Umgangs mit digitalen Medien gedeutet werden. Das genaue Ergebnis ist ungewiss und die Nerds oder Künstler\*innen gehen – bei selbst erzeugten Glitches – das Wagnis eines kompletten Abbruchs technischer Systeme ein. Infolgedessen üben die Bilder eine subversive Wirkung auf die Rezipient\*innen aus. Die Akteur\*innen verorten sich selbst im Bereich einer abnormen subkulturellen Bewegung und werden mitunter als »Hacker Punks« bezeichnet.<sup>51</sup> »Glitch-Alike«-Ergebnissen von Designer\*innen wird hingegen vorgeworfen, auf den ungewissen und schockierenden Moment einer experimentellen Medienstörung (Glitch) zu verzichten, um sich stattdessen mit einem von Filtern oder Software erzeugten sowie rebellischen Design zu schmücken.<sup>52</sup> Glitch-Alikes werden folglich nicht als Ausdruck tatsächlicher Nonkonformität, sondern lediglich als gestalterische Verzerrungen verstanden, die einen rebellischen Eindruck erwecken sollen.

Kontroversen bestehen in kunstwissenschaftlicher Theorie darüber, ob durch Software erzeugte Glitch-Bilder noch Teil einer Kunstrichtung sind, die primär zerstörend auf Technik einwirken möchte und ein dabei entstehendes Endprodukt ausstellt. Iman Moradi führt tabellarisch die Unterschiede

---

49 Moradi 2004, S. 10 (organised.info)

50 Ebd., S. 9

51 Kane 2019, S. 65, siehe auch Tschirren 2013 (srf.ch): »Glitch ist der Punkrock der Computerkunst«.

52 Menkman 2011, S. 35

der für ihn separaten Entitäten auf.<sup>53</sup> Rosa Menkman zufolge sind sowohl postprozessuale, dekonstruktive sowie unbeabsichtigt entstehende Bilder miteinzuschließen, also klassische Glitch Art. Und andererseits gehörten laut Menkman Arbeiten hierzu, die lediglich Simulationen des dabei entstehenden Endprodukts, also Glitch-Designs, zeigen.<sup>54</sup> Glitch Art kann weiterhin im Bereich subkultureller Medienkunst verortet werden, wohingegen es primär Glitch-Designs sind, die häufig in der Populärkultur (Filter etc.) zu beobachten sind.

Entscheidend ist, dass sowohl bei der Produktion von Glitch Art als auch bei der Erzeugung von Glitch-Alikes Bilder mit entsprechenden Ästhetiken erzeugt werden. Somit führt die Betrachtung eines Endprodukts bei beiden Vorgehensweisen zu ähnlichen Wahrnehmungen. Die im Rahmen der Betrachtung von Glitch-Bildern naheliegenden Wahrnehmungen sollen nun dargelegt werden, um anschließend die Verbindung zur ästhetischen Kategorie im Kontext von Fake News zu diskutieren. Im Folgenden werden also die Interpretationen von Glitch dargelegt und zusammengefasst, die von Theoretiker\*innen angeboten werden.

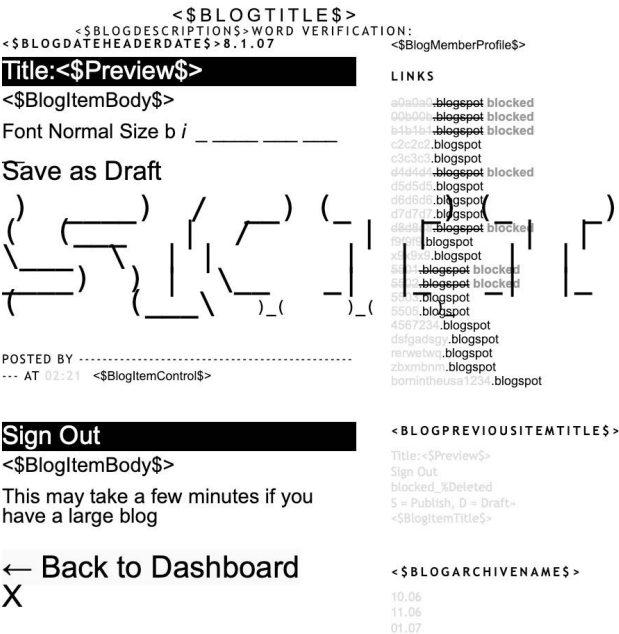
### Der ästhetischen Kategorie zugeschriebene Sinngehalte

Exemplarisch verdeutlicht die 2007 entstandene Arbeit *\$BLOGTITLE\$* (Abb. 14) des Künstler\*innen-Duos JODI mehrere Wahrnehmungen, die durch Glitch Art erzeugt werden. Auffallend ist: Die o.g. visuellen Charakteristika von Glitches (wie »Fragmentierung« usw.) fehlen und Ästhetiken der Störung entstehen anhand anderer visueller Merkmale. In *\$BLOGTITLE\$* sind diverse Begriffe wie in einer Timeline sozialer Netzwerke dargestellt. Die Wörter wirken wie ein Quellcode und sind somit für Benutzer\*innen ungewöhnlich: »Title:<\$Preview\$>« oder »blocked\_%Deleted« (Abb. 14). Separate Linien und Klammern sind in der oberen Bildhälfte platziert. Auf der rechten Seite wiederholt sich beispielsweise der Begriff »blocked« in roter, dicker Schrift mehrere Male untereinander. Zudem wirkt der mittige Schriftzug »Sign out« deplatziert.

53 Moradi 2004, S. 10–11 (organised.info)

54 Menkman 2011, S. 35–36

Abb. 14: JODI – \$BLOGTITLE\$ (Ausschnitt, 2007)<sup>55</sup>



JODI modifizierten in ihrer Arbeit das Google-Programm *Blogger*, wodurch eine ungewöhnliche Nutzer\*innenoberfläche entstand. *Blogger* war ein Veröffentlichungsmedium für Laien, quasi der Vorläufer sozialer Netzwerke wie Facebook oder Instagram. Derartige Blogs wurden in den 2000er-Jahren häufig mit einer Demokratisierung öffentlicher Debatten in Verbindung gebracht. Dies entsprach dem Leitgedanken: Jede\*r kann publizieren; traditionelle Gatekeeper\*innen können umgangen werden. JODIs Modifizierung führte zu einer partiellen Sperrung ihres Blogs durch die Betreiber\*innen. Die Arbeit verweist dadurch auf sich neu etablierende Machtdynamiken und Infrastrukturen eines digitalen Raums: Google gab die Richtlinien für die Benutzung von *Blogger* vor, Eigengestaltung oder Norm-Abweichungen, wie sie JODI vornahmen, wurden sanktioniert. Mit ihrer Arbeit sorgten JODI für das Entstehen von Wahrnehmungen, die verdeutlichen, dass digitale Systeme für Störungen von Dritten anfällig sind und sich bei der Benutzung von Blog-Software an die vorgegebene Infrastruktur anzupassen ist. Die Arbeit konnte – ganz im Sinne

55 Bildquelle: JODI, \$BLOGTITLE\$, <http://blogspot.jodi.org>

von Glitch Art – als Äußerung sozialer Kritik, auch an ähnlichen Plattformen, verstanden werden.<sup>56</sup>

JODIs künstlerische Arbeit verdeutlicht das Bestreben der Kunstrichtung Glitch Art, den Begriff *Glitch* – eingangs unterteilt in eine allgemeine sowie eine elektronische Störung – zusammenzuführen und metaphorisch zu denken. Die künstlerischen Arbeiten der Kunstrichtung sind, gleichwohl sie ausschließlich in computerbasierten Netzwerken stattfinden können, nicht auf die Störung des rechnerbasierten Informationsflusses begrenzt, sondern entfalten ihre Bedeutung durch kontextuelle und soziale Prozesse.<sup>57</sup> Deutlich wird dies an der Auslegung der Kuratorin Legacy Russell: Als *Glitch-Feminism* begreift Russell etwa eine produktive Verweigerung soziokultureller Geschlechternormen, die durch den Cyberspace ermöglicht wird. Nach ihrer Auffassung stellt der Glitch eine positiv konnotierte, aktivistische Störung binärer Genderzuschreibungen dar, die durch anonyme und fluide Interaktionen in digitalen Räumen ermöglicht wird.<sup>58</sup> Laut der Autor\*in eröffnet sich für Nutzer\*innen sozialer Netzwerke, Internetforen oder *imageboards* die Möglichkeit, ein anonymes Profil zu erstellen. Dadurch müssen Nutzer\*innen ihre Identität nicht geschlechtlich festlegen, sondern können sich einer binären Kategorisierung entziehen.

### Drei Lesarten der ästhetischen Kategorie Glitch

Glitch als ästhetische Kategorie wird also grundlegend mit rebellischen und normabweichenden Haltungen in Verbindung gebracht. In den folgenden Abschnitten wird dargelegt, wie die ästhetische Kategorie Glitch kunsttheoretisch gedeutet wird. Dies basiert überwiegend auf der Kunstströmung Glitch Art. In vorliegender Publikation sind diese Lesarten in drei Bereiche unterteilt: (a) Kritik am Fortschrittsnarrativ digitaler Kultur, (b) Akzentuierung der ›Materialität‹ digitaler Technik und (c) Dualismus menschlicher Beziehungen zu digitalen Medien. Diese drei Bereiche ermöglichen es am Ende der Publikation, die ästhetische Kategorie Glitch mit Fake News in Verbindung zu bringen.

**(a) Kritik am Fortschrittsnarrativ digitaler Kultur:** Glitch-Designs kritisieren erstens eine Sichtweise, die digitale Kultur mit gesellschaftlichem Fortschritt

56 Menkman 2011, S. 42

57 Ebd., S. 34, Kane 2019, S. 5

58 Russell 2020, S. 8–11

assoziiert. »Geglitchte« Bilder sollen die Fehleranfälligkeit digitaler Medien sichtbar machen und ins Bewusstsein rücken. Entsprechende Designs können somit dazu führen, dass kritische Wahrnehmungen auf digitale Technik entstehen.<sup>59</sup> Dahingehend sind Glitch-Ästhetiken als Konter-Ästhetiken (»counter-aesthetics«<sup>60</sup>) oder kritische Medienästhetiken (»critical media aesthetics«<sup>61</sup>) zu bezeichnen. Glitches fungieren als ästhetisches Mittel, das eine naive Idealisierung digitaler Medien bewusst irritiert und hinterfragt.<sup>62</sup>

Neben einer Kritik dieses kulturellen bzw. ideologischen Fortschrittsgedankens digitaler Kultur wird mit Glitch ein weit verbreitetes Verständnis kritisiert, *interne* Prozessabläufe digitaler Technik seien perfekt. Es wird einer Auffassung widersprochen, das Menschliche sei fehlerhaft und Computer funktionierten reibungslos. In digitalen Prozessabläufen entstehen permanent Fehler, die mitunter anhand von Verzerrungen oder Verpixelungen auf Benutzer\*innenoberflächen (also durch Glitches) ersichtlich werden. Diese internen Ablauffehler werden von Computern in der Regel eigenständig eliminiert. Das Auslösen dieser digitalen Ablauffehler und/oder das Archivieren ihrer visuellen Ergebnisse ist hier also wie folgt zu verstehen: Es fokussiert die *Fehlerhaftigkeit* von Computern, denen ansonsten gemeinhin *Fehlerlosigkeit* attestiert wird.<sup>63</sup>

Diese Kritik an einer Fortschrittseuphorie durch digitale Medien drückt sich auch durch eine visuelle Nostalgie aus. Anstelle einer Fortentwicklung zu tendenziell höheren Bildschirmauflösungen weisen manche Glitch-Gestaltungen wenige farbige Flächen auf. Diese Darstellungen erinnern an frühere, niedrig aufgelöste Bildschirmformate und werden daher im Zusammenhang mit Glitch z. T. als *retro aesthetics* interpretiert.<sup>64</sup> Auch durch diese Verklärung vergangener Designs digitaler Medien können Wahrnehmung bei Rezipierenden entstehen, die einen Wettlauf um immer höhere Pixeldichten hinterfragen.<sup>65</sup>

59 Menkman 2011, S. 33

60 Ebd., S. 44

61 Ebd.

62 Moradi 2009, S. 8

63 Ebd., S. 8–9

64 Etwa: Moradi 2004, S. 17 (organised.info)

65 Ebd.



**(b) Akzentuierung der ›Materialität‹ digitaler Technik:** Glitch-Ästhetiken sollen zweitens die ›Materialität‹ digitaler Technik hervorheben.<sup>66</sup> Anstelle eines akkuraten Bildes entstehen bei ›geglitchten‹ Bildern abstrakte Formen oder verzerrte Darstellungen. Dies führt dazu, dass sich Wahrnehmungen auf die physischen Gegenstände von digitalen Medien selbst verschieben. Andernfalls erfahren sie kaum oder gar keine Aufmerksamkeit. Ein digitales Bild wird dann weniger anhand seiner sichtbaren Oberflächenstruktur (ein *Bildinhalt*/ein *Bildsujet*) wahrgenommen, sondern durch die informative Leere (*void*) des Bildes, hinsichtlich seiner ›Körperlichkeit‹.<sup>67</sup> Die Erzeugung von Glitch-Bildern folgt dem Wunsch, Betrachter\*innen zum Nachdenken über Inhalte jenseits ihrer gewohnten Wahrnehmungsroutinen zu bewegen.<sup>68</sup> Es sollen Wahrnehmungen für die digitalen Objekte selbst geschaffen werden: Laptop, Bildschirm oder Tablet.

Anschlussfähig daran ist Glitch als Design des Innenlebens eines Computers aufzufassen. Glitch-Ästhetiken werden dann als Metapher dafür gelesen, einen flüchtigen Blick in die inneren Strukturen einer Software zu ermöglichen.<sup>69</sup> Die Interaktion zwischen Nutzer\*innen und digitaler Technik beschränkt sich üblicherweise auf die Schnittstelle einer Benutzer\*innenoberfläche. Ein User-Interface nimmt häufig Bezug auf Objekte aus der Alltagswelt: Ein Desktop orientiert sich an der Gestaltung eines Schreibtischs, Icons, wie das des Mülleimers, sind auf den Bildschirm übertragene Gestaltungen von tatsächlichen Objekten.<sup>70</sup> Betrachten Nutzer\*innen etwa ein digitales Bild, gilt ihre Wahrnehmung lediglich der dargestellten visuellen Oberfläche, wohingegen die für die Darstellung notwendigen technischen Prozesse verborgen bleiben. Visuelle Glitch-Charakteristika sind hingegen die Abweichungen eines üblichen visuellen Resultats, das Nutzer\*innen im Umgang hiermit erwarten.<sup>71</sup> Dadurch können sie als visueller Ausdruck des Innenlebens eines Computers aufgefasst werden.

**(c) Dualismus menschlicher Beziehungen zu digitalen Medien:** Glitch Art greift drittens einen Dualismus auf, der eine menschliche Beziehung zu

66 Betancourt 2017, S. 8

67 Menkman 2011, S. 33

68 Ebd.: »there is a desire to force the viewer to think beyond his comfort zones.«

69 Goriunova/Shulgin 2008, S. 114, Moradi 2009, S. 8

70 Goriunova/Shulgin 2008, S. 111–113

71 Moradi 2009, S. 8

digitalen Medien charakterisiert. Einerseits sind Glitches die Ergebnisse menschlicher Praktiken und zeigen, dass Menschen Computer durch Störungen beeinflussen können. Dadurch ähnelt Glitch Art der Fetischisierung des Pinselstriches in der Malerei der klassischen Moderne.<sup>72</sup> Denn der menschliche Einfluss auf die Erzeugung eines Bildes wird hervorgehoben. Andererseits wirken Glitch-Künstler\*innen auf technische Prozesse ein und erzeugen dabei ein visuelles Ergebnis, das für sie ungewiss ist. Dies bringt einen menschlichen Kontrollverlust im Umgang mit digitalen Medien zum Ausdruck. Sie erzeugen also ein »*dangerous momentum*«<sup>73</sup>. Infolgedessen erzeugen die bei Glitch Art entstehenden Ästhetiken ein Bewusstsein dafür, dass viele Bereiche digitaler Technik unkontrollierbar sind.<sup>74</sup> Glitch steht somit für eine ästhetische Dialektik von menschlicher Kontrolle und menschlichem Kontrollverlust im Umgang mit digitalen Medien.

Vorerst sind die Erkenntnisse über Glitch-Ästhetiken somit wie folgt zusammenzufassen. Gemeint sind damit unterschiedliche, schwer eindeutig abgrenzbare visuelle Phänomene, die entweder auf reale digitale Störungen zurückzuführen sind oder diese simulieren. Diese beiden Ebenen sind aus ästhetischer Perspektive miteinander verbunden, da sie vergleichbare Bilder hervorbringen. Als exemplarische Gestaltungsmerkmale sind Fragmentierung, Verpixelung oder Wiederholung zu nennen. Die ästhetische Kategorie soll als Ausdruck davon gelesen werden, gesellschaftliche Normen, die den Umgang mit digitalen Medien bisweilen bestimmen (Fortschritt, Perfektion, Fokussierung auf Benutzer\*innenoberfläche, menschliche Kontrolle) zu hinterfragen. Verschiedene visuelle Merkmale, die exemplarisch für Glitch stehen, lassen sich auch mithilfe von Software generieren. Diese »Glitch-Alike«-Gestaltungen verbreiteten sich in den letzten Jahren enorm und tauchen auch abseits künstlerischer und subkultureller Nischen auf. Diese »Popularisierung« von Glitch-Designs wird nun anhand von Fallbeispielen dargelegt. Darauf aufbauend wird anhand journalistischer Bildpraktiken eine Interpretation angeboten, wie dieser augenfällige Anstieg der Ästhetik in Kunst, Design und populärer Kultur erklärt werden kann.

72 Moradi 2009, S. 9, Betancourt 2017, S. 7–8

73 Goriunova/Shulgin 2008, S. 115

74 Goriunova/Shulgin 2008, S. 115, Moradi 2009, S. 9

## Die Popularisierung von Glitch-Designs

Gestaltungsmerkmale wie ›Fragmentierung‹, ›Verzerrung‹, ›Verpixelung‹ oder ›Wiederholung‹ stehen exemplarisch für Glitch Art. Sie sind mittlerweile allgegenwärtig in digitalen Design-Praktiken und etwa in der Werbung, auf Plattencovern, Plakaten von Musiker\*innen oder Kleidungsstücken wahrnehmbar. Zahlreiche Designer\*innen verwenden ›Glitch-Alikes‹. In diesem Zusammenhang verlässt Glitch-Ästhetik mitunter digitale Sphären und findet sich auf physischen Objekten wieder. Diese Tendenz setzt sich seit Ende der 2010er-Jahre fort und erfährt einen enormen Schub der Popularisierung. Während dieses Forschungsprojekts (2018–2024) konnte die Ästhetik in zahlreichen Kontexten beobachtet werden. Etwa in Werbungen hochpreisiger Marken wie Prada (Abb. 15) oder auf Tourplakaten bekannter Sängerinnen wie Nena (Abb. 16).

Abb. 15 & 16: Glitches in einer Werbung (links) und auf einem Tourplakat (rechts).<sup>75</sup>



Gegenwartskünstlerische Positionen, die im o.g. engeren Sinn keine Glitch Art sind, verwenden jene visuellen Merkmale ebenso in ihren Arbeiten. Kunstschaffende wie Banksy (Abb. 17) oder Ole Scheeren, der Architekt des MahaNakhons (Abb. 18), sind keine ›Glitch Artists‹ im engeren Sinne, die, wie oben dargelegt, experimentell auf Hard- oder Software einwirken und das

75 Abb. 15: Standbild aus einer Werbung von Prada (2018), Bildquelle: @prada, instagram.com vom 24.10.2018, eigener Screenshot; Abb. 16: Tour-Plakat der Musikerin Nena (2021), Bildquelle: @NENA, facebook.com vom 07.09.2020, <https://www.facebook.com/NENAOfficial/photos/a.367109538870/10157852018923871/>

dabei entstehende Resultat ausstellen. Sie können, kritisch beäugt, als Künstler\*innen oder Architekt\*innen verstanden werden, die sich einer Glitch-Alike Gestaltung bemächtigen.

Eine Popularisierung der Ästhetik kann aus kulturkritischen Perspektiven als »Verunreinigung« ästhetischer Praktiken *durch* die Gesellschaft<sup>76</sup> verstanden werden, in der die mit der Gestaltung einhergehende Wahrnehmung ihren Nimbus einbüßt.<sup>77</sup> In Glitch, so der Vorwurf aus kulturkritischer Perspektive, könnte dahingehend weniger eine medienkritische Ästhetik zum Ausdruck gebracht werden, als vielmehr eine – sich dem unangepassten, punkigen Effekt bedienende – gestalterische Neuerung. Dem künstlerischen Schaffen Banksys und der Architektur von Ole Scheeren kann mitunter eine Glitch Art ähnelnde inhaltliche Tiefe attestiert werden. Popkulturellen Anleihen der Glitch-Designs wird dies von manchen Kunstschaffenden und Kulturkritiker\*innen abgesprochen.

*Abb. 17 & 18: Glitch-Charakteristika beim Künstler Banksy (links) und beim Architekten Ole Scheeren (rechts).<sup>78</sup>*



76 Reckwitz 2017, S. 15 (Herv. i. O.)

77 Ebd.

78 Abb. 17: Banksy – »Bad reception for some paintings in the Hotel« (Instagram-Beitrag, 2017), Bildquelle: @banksy, instagram.com vom 10.03.2017, <https://www.instagram.com/p/BR4GH9aDqKn/?igshid=YmMyMTA2MzY=>; Abb. 18: Ole Scheeren – MahaNakhon (2018), Bildquelle: Ole Scheeren, MahaNakhon, buro-os.com o. D., <https://buro-os.com/projects/mahanakhon>

Abb. 19: Kanye West – *Welcome to Heartbreak* (Musikvideo, 2009)<sup>79</sup>



Eines der ersten Design-Beispiele, an denen diese kulturkritische Perspektive diskutiert wurde, war Kanye Wests und Kid Cudis 2009 veröffentlichtes Musikvideo zum Song *Welcome to Heartbreak* (Abb. 19). Der Produzent des Videos, Nabil Elderkin, »bemächtigte« sich der Ästhetik. Künstler\*innen nahmen Elderkins Verwendung von Glitch-Designs in einem massenmedialen Musikvideo mit Unbehagen auf: Etwa drückte ein Kunstschafter seine Abneigung zur Popularisierung der Ästhetik folgendermaßen aus:

»I woke up one morning in March to a flood of emails telling me to look at some video on YouTube. Seconds later saw I Kanye West strutting around in a field of digital glitches that looked exactly like my work. It fucked my show up...the very language I was using to critique pop content from the outside was now itself a mainstream cultural reference.«<sup>80</sup>

Das Zitat verdeutlicht das o.g. medienkritische Bestreben der Kunstrichtung Glitch Art, das eine avantgardistische sowie punkige Sonderstellung für sich in Anspruch nehmen möchte und sich außerhalb des Mainstreams verortet. Intendiert wird eine Kritik der Musikindustrie, die hochauflösende, vermeintlich perfekte Bilder produziert. Vergleicht man *Welcome to Heartbreak* mit Wests im Vorjahr erschienenen Musikvideo zu *Love Lockdown*, so verwendete West in seinem Video aus dem Vorjahr eine von ihm als »clean«<sup>81</sup> bezeichnete Ästhetik mit makelloser Bildqualität. Dem im darauffolgenden Jahr erschienenen Video zu *Welcome to Heartbreak* wurde durch die Verwendung von Glitches eine beliebige Anleihe an gestalterischen Neuerungen unterstellt. West bediente

79 Bildquelle: @Kanye West, Kanye West – Welcome To Heartbreak ft. Kud Cudi, youtube.com vom 16.06.2009, <https://www.youtube.com/watch?v=wMHoe8kIZtE>

80 Davis 2009 (seventeengallery.com), auch: Menkman 2011, S. 46

81 Vena 2008 (mtv.com)

sich – so die Kritik – dieser Gestaltung, um als zeitgeistig und rebellisch wahrgenommen zu werden.

### **Die Lesart der Popularisierung von Glitch-Designs in dieser Publikation**

Die kommerzielle Entwicklung von Glitch-Designs oder eine Kritik an dessen Popularisierung wird bereits seit den ersten theoretischen Ausarbeitungen über Glitch Art beständig diskutiert.<sup>82</sup> Zentral ist wiederholt die Frage, wann die ursprünglich als Hacker\*innen-Ästhetik gedachte Gestaltung noch eine politische Geste oder institutionelle Kritik ist, und ab wann sie – lediglich – zum trendigen Design werde, eine temporäre Mode sei.<sup>83</sup>

Diese Unterscheidung ist hinfällig, denn das vermehrte Aufkommen von Glitch-Designs in Kunst, Design oder populärer Kultur, so vorliegende Lesart, ist als Verweis auf einen gesamtgesellschaftlichen Zustand zu verstehen, in dem mit digitaler Technologie keinesfalls makellose Verheißung oder Fortschritt verbunden werden. Denn es zeichneten sich in den 2010er-Jahren – parallel zu großartigen Entwicklungen – kontinuierlich negative Auswirkungen durch eine Digitalisierung vieler Lebensbereiche ab. Es entstand ein auf der Fehlerhaftigkeit digitaler Technik basierendes ästhetisches Paradigma.<sup>84</sup> Edward Snowdens Enthüllungen über die Überwachungen digitaler Kommunikation durch den Geheimdienst NSA im Jahr 2013 markieren eine Zäsur dieser Entwicklung. Spätestens seit dieser Zeit wird digitale Technologie wohl von wenigen Nutzer\*innen vollkommen unkritisch wahrgenommen. Kritische Diskussionen über soziale Netzwerke oder prominente Diskurse über mangelnden Datenschutz von Messengerdiensten sind Ausdruck dieses medienkritischen Zeitabschnitts. Diese Diskussionen stehen für einen Niedergang verheißungsvoller Tech-Utopien. Das vielfache Auftreten von Glitch-Designs ist damit zu koppeln.

Um diese kulturkritische Deutung mit kunstphilosophischen Theorien zu verflechten, sind die Überlegungen des Philosophen Arthur C. Danto hilfreich. In *Die Verklärung des Gewöhnlichen* schrieb Danto die für die Kunstphilosophie der Gegenwart wohl mit am meisten beachtete Theorie.<sup>85</sup> Danto

82 Goriunova/Shulgin 2008, S. 118, Moradi 2004, S. 39 (organised.info), Menkman 2011, S. 45

83 Moradi 2004, S. 48 (organised.info), Menkman 2011, S. 45, Betancourt 2017, S. 1

84 Kane 2019, S. 4

85 Majetschak 2016, S. 158

sieht künstlerische Positionen als ›Interpretationskonstrukte‹, was er wie folgt ausführt: »Ein Werk zu interpretieren heißt, eine Theorie anzubieten, worüber das Werk ist und was sein Sujet ist. Dies muß [sic] jedoch durch Identifikationen begründet werden«<sup>86</sup>. Besagte Identifikation muss gemäß Danto anhand von drei Komponenten hergeleitet werden: Erstens durch »eine Atmosphäre der Kunsttheorie, [zweitens durch (Ergänzung N.R.)] eine Kenntnis der Kunstgeschichte[]«<sup>87</sup> sowie drittens durch ein Verständnis der jeweiligen Welt der Künstler\*innen. Das Verständnis über die jeweilige Welt drückt Danto wie folgt aus: »was [...] [die Künstler\*innen (N.R.)] glaubten [, (N.R.)] [...] wie die Welt für [...] [die Künstler\*innen N.R.)] aussah.«<sup>88</sup> Ein Kunstwerk wird folglich neben einer kunsthistorischen Herleitung und einer kunsttheoretischen Einordnung durch eine zeitgebundene Perspektive analysiert. Künstlerische Arbeiten sind demnach mit kulturellen Dynamiken zu verflechten. Ästhetische Diskurse – wie hier über Glitch – müssen daher im Nexus zeitgenössischer Ästhetisierungsformen analysiert werden.<sup>89</sup> Ein gegenwärtiger Blick auf Glitch (und Glitch Art) muss also drei Punkte berücksichtigen: (a) Den kunsthistorischen Hintergrund (vgl. oben) und (b) eine kunsttheoretische Perspektive (vgl. oben). Zudem muss (c) eine zeitgebundene Einordnung erfolgen: Welche Perspektive auf Glitch (und Glitch Art) ergibt sich momentan auf die ästhetische Kategorie, also mehr als zwanzig Jahre nach Cascones Beobachtungen?

Wie zu Beginn der Einleitung formuliert, versucht vorliegende Publikation die in den 2000er-Jahren über Glitch formulierten Sinngehalte auf rechtsalternative Desinformationen zu übertragen. Daher ist das vermehrte Aufkommen von Glitch-Alikes folglich Ausdruck eines neuen medienkritischen Paradigmas. Die menschlichen Störungen digitaler Technologie, die mangelnde menschliche Kontrolle digitaler Entwicklungen und die damit einhergehenden Gefahren der Manipulation sind großen Teilen westlicher Gesellschaften bewusst. Zahlreiche Debatten, die sich mit Cyberattacken, Datenweitergaben oder Desinformations-Kampagnen beschäftigen führen zu diesem Bewusstsein bei vielen Menschen. Diese Verknüpfung zeigt sich an folgenden weiteren Beispielen.

---

86 Danto 1991, S. 184

87 Ebd., S. 207

88 Ebd., S. 199

89 Reckwitz 2017, S. 31

### Glitch-Ästhetiken als journalistische Medienstörungen

Eine Perspektivierung der ästhetischen Kategorie Glitch auf rechte Desinformationen soll nun anhand von drei Fallbeispielen untermauert werden. Das TIME-Magazine verwendete 2019 eine ›geglitchte‹ Darstellung (vgl. Abb. 20) zu einem Artikel über die russische Einmischung in den amerikanischen Wahlkampf 2016. Hier wurde ein seit mehreren Jahren schwelender sowie allgegenwärtiger »*information war*« diskutiert.<sup>90</sup> Der Autor des Artikels, Richard Stengel, schrieb von russischen Nutzer\*innen, die seine Twitter-Posts 2014 in Scharen kommentierten, nachdem er auf der Plattform als US-amerikanischer Diplomat die russische Annexion der Krim kritisierte. Stengel diskutierte die enorme Anzahl an weltweiten Cyberattacken, den Versand von Schadsoftware, Datendiebstähle und eine ›emporsteigende Flut an Desinformationen‹.<sup>91</sup> Der Autor verwies auf ein von der Realität abweichendes Narrativ, das nicht-staatliche Akteur\*innen und Terrorist\*innen mit Hilfe sozialer Netzwerke kreierten.<sup>92</sup> Die zu Stengels Artikel gehörenden Illustrationen stammten von dem Gestalter Lincoln Agnew und zeigten unter anderem ein Smartphone, auf dessen Bildschirm einfarbige, horizontale Linien sowie fragmentierte, verrückte Bildfelder dargestellt waren. Sie ähnelten den typischen Glitch-Charakteristika (vgl. oben).

Die *New York Times* verwendete 2018 eine ›geglitchte‹ Darstellung (Abb. 21) von Yoshi Sodeoka. Sie illustrierte einen Kommentar über Störungen der amerikanischen Demokratie durch auswärtige Akteur\*innen mittels mächtiger Datentechnologien. Der Autor des Artikels, Colin Koopman, diskutierte, warum große Datenmengen sozialer Netzwerke einen so wesentlichen Einfluss auf die Zerstörung der amerikanischen Demokratie haben konnten.<sup>93</sup> Sodeokas Glitch-Design, mit dem der Inhalt des Artikels visualisiert wurde, zeigte verschiedene Personen und Fragmente der US-amerikanischen Flagge. Die Verzerrung der Bildinhalte drückte im Sinne von Glitch Art ein Unbehagen, eine Skepsis gegenüber technologischen Entwicklungen aus. Sodeokas Darstellungen verbildlichten, wie mittels digital aufgezeichneter Datenmengen das US-amerikanische Gemeinschaftsgefüge ›gestört‹ wurde.

90 Stengel 2019 (time.com)

91 Stengel (ebd.) schreibt von »*the rising tide of disinformation*«

92 Ebd.

93 Koopman 2018 (nytimes.com). Hierbei wird der Datenskanal von *Cambridge Analytica* thematisiert, der mit politischer Einflussnahme verbunden wird.



Abb. 20 & 21: Glitch-Charakteristika im Time-Magazine (links) und in der New York Times (rechts).<sup>94</sup>



Ein ähnliches, gleichwohl deutlich dezenteres Design war einem Pressebeitrag des *Spiegels* zu entnehmen, der manipulative Praktiken russischer und rechtsextremer Hacker\*innen thematisierte (Abb. 22): Die Fotografien wirkten, als wären sie in verrutschte vertikale Felder zerteilt worden. Sie suggerierten ebenfalls digitale Beeinträchtigungen. Thematisiert wurden auch hier »Phishingmails, [...] Desinformationen und virtuelle[r] Rufmord.«<sup>95</sup>

Glitch-Ästhetiken drücken in journalistischen Abbildungen also eine Demokratiegefährdung aus, die durch digitale Technologie verursacht wird. Glitch-Designs verbildlichen somit auf plakative Weise digitale Störvorgänge von politisch motivierten Akteur\*innen. Diese journalistische Inanspruchnahme von Glitch-Ästhetiken ist emblematisch für eine zeitgenössische Verortung der ästhetischen Kategorie, die hier sinnbildlich für ein medienkritisches Paradigma steht. Schließlich evozieren Glitch-Künstler\*innen *technische* Störungen, die sozial- und kulturkritisch gelesen werden sollen, wie

94 Abb. 20: Bild zu einem Artikel des TIME Magazins über Cyberattacken und Fake News (Ausschnitt, 2019), Bildquelle: Richard Stengel, We're In the Middle of a Global Information War. Here's What We Need to Do to Win, time.com vom 26.09.2019, <https://time.com/5686843/global-information-war/>; Abb. 21: Bild zu einem Artikel in der New York Times über Störungen der amerikanischen Demokratie (2018), Bildquelle: Colin Koopman, How Democracy Can Survive Big Data, nytimes.com vom 22.03.2018, <https://www.nytimes.com/2018/03/22/opinion/democracy-survive-data.html>

95 Baumgärtner et al. 2021 (spiegel.de)

obiges Beispiel von JODI zeigt. Journalistische Redaktionen bedienen diesen Anspruch, indem sie Glitch-Gestaltungen im Feld manipulativer Einflussnahmen politischer Akteur\*innen verorten.

Abb. 22: Porträts auf [spiegel.de](https://www.spiegel.de), die im Zuge eines Artikels über Manipulationen der Bundestagswahl erschienen (2021)<sup>96</sup>



Bildquelle: Die Fotos zeigen keine echten Personen, sondern wurden von russischen Hackern erstellt. Porträts von russischen Hackern wurden häufig für Desinformationskampagnen genutzt. Foto: Bilder von Desinformationskampagnen genutzt. Foto: Bilder von Desinformationskampagnen genutzt. (JODI SPIN)

Gleichwohl Glitch charakteristische bildliche Merkmale aufweisen kann (etwa Fragmentierung, Vervielfältigung, Linearität), ist die Ästhetik unter visuellen Gesichtspunkten eine offene Kategorie (›Komplexität‹). Dies zeigt die o.g. künstlerische Arbeit *\$BLOGTITLE\$* von JODI. In einem metaphorischen Sinne können die Image Macros von Fake News somit als Bilder verstanden werden, die anschlussfähig an Glitch-Bilder sind. Die für ›geglitchte‹ Bilder verwendeten Begriffe sind übertragbar auf Bilder, die im Zuge von Fake News stören: Beide Bildgenres sind »*deliberate corruptions*«<sup>97</sup> – vorsätzliche Beschädigungen. Bilder von Fake News sind auch ›Artefakte‹, die im Zuge eines ›Zersetzungsprozesses‹ entstehen: »*corruption artefacts*«<sup>98</sup>. Auf visueller Ebene entsteht durch die Verbreitung der Bilder von Fake News eine »Verzerrung der Wahrnehmung«<sup>99</sup>, die in den Sozialwissenschaften rechten Akteur\*innen metaphorisch attestiert wird. Es findet durch die Verbreitung von Desinfor-

96 Bildquelle: Maik Baumgärtner u.A., *Wie russische Hacker und Rechtsextreme die Bundestagswahl manipulieren wollen*, [spiegel.de](https://www.spiegel.de/politik/deutschland/wie-russische-hacker-und-rechtsextreme-die-bundestagswahl-manipulieren-a-61681359-0002-0001-0000-000177062071) vom 09.04.2021, <https://www.spiegel.de/politik/deutschland/wie-russische-hacker-und-rechtsextreme-die-bundestagswahl-manipulieren-a-61681359-0002-0001-0000-000177062071>

97 Moradi 2004, S. 18 ([organised.info](https://www.organised.info))

98 Paul/Levy 2015, S. 31

99 Fuchs/Middelhoff 2019, S. 162

mationen »eine ›virtuelle‹ Verzerrung des Diskurses«<sup>100</sup> statt, die »ganz viele[] flackernde[] Versionen[]«<sup>101</sup> einer neuen Realität zur Folge hat.

Dieses Unterkapitel legte Erkenntnisse über die ästhetische Kategorie Glitch dar. Am Ende dieses Kapitels wird darauf eingegangen, welche Implikationen sich hieraus für die Grundthese und Forschungsfrage der Publikation ergeben. Um die bei Fake News in Erscheinung tretenden Bilder ganzheitlich einzuschätzen und abschließend wieder mit Glitch in Verbindung zu bringen, ist sich nun postdigitalen Ästhetiken zuzuwenden.

## 2.2 Postdigitale Ästhetiken: Negative Wahrnehmungen digitaler Medien

Eine Verknüpfung zwischen Glitch und rechten Desinformationen ist durch postdigitale Ästhetiken herzustellen. Als ›postdigital‹ werden neben Ästhetiken ebenso etwa Haltungen, Gesellschaftszustände und Medien bezeichnet. Dieses Unterkapitel bezieht diese Bereiche mit ein, um ein Bewusstsein für den Begriff und seine Verwendung zu schärfen. Zudem ist zu erklären, wie der Präfix ›post‹ zu verstehen ist. Hiernach wird ein Beispiel dargelegt, das als ›doppeltes postdigitales Bild‹ zu bezeichnen ist. Abschließend erfolgt eine Definition postdigitaler Ästhetiken für die vorliegende Publikation. Kapitel 6 greift die Inhalte dieses Unterkapitels erneut auf, um rechtsalternative Desinformationen mit dementsprechenden Ästhetiken zu bezeichnen.

Im Jahr 2000 lancierte der Musiktheoretiker Kim Cascone seine Anmerkungen zu Glitch. Dabei verwendete er diesen Begriff sinnverwandt zu Postdigital als eine bei technischen Störungen aufkommende Ästhetik.<sup>102</sup> Als postdigital zu bezeichnende Wahrnehmungen konnten etwa Musiker\*innen erzeugen, die »der technologischen Perfektionierung von Klangerzeugung und -wiedergabe eine Absage [erteilen], [...] die ›digitale Revolution‹ für beendet [erklärten]«<sup>103</sup>. Dezidiertes Rauschen oder Krächzen digitaler Musikgeräte sollte bei Hörer\*innen die Fehleranfälligkeit digitaler Geräte ins Bewusstsein rufen. Einer Tendenz zu immer besseren, feineren Klangerzeugnissen wurde somit entgegengetreten. Cascone beschrieb »die revolutionäre Phase des

100 Strick 2018, S. 122

101 Fielitz/Marcks 2020, S. 78

102 Cascone 2000, S. 15

103 Cramer 2016, S. 59

digitalen Informationszeitalters als vorüber [...] – nicht das Informationszeitalter per se, sondern seine Neuheit und umwälzerische Kraft.«<sup>104</sup> Die positiv konnotierte Idee einer ›digitalen Revolution‹ wurde durch die ästhetische Hervorhebung unsauberer Klänge bewusst infrage gestellt.

Cascones Artikel erschien zu einer Zeit, in der sich ein kritisches Bewusstsein von großen Teilen der Gesellschaft auf das Internet und digitale Geräte erst allmählich abzuzeichnen begann. Etwa platzte im selben Jahr, in dem sein Artikel veröffentlicht wurde, die Dotcom-Spekulationsblase. Ein gesamtgesellschaftliches Verständnis auf digitale Medien, das von Wikileaks, Snowden oder anderen Enthüllungen in den 2010er-Jahren beeinflusst wurde, konnte er freilich nicht vorhersehen. Auch konnte die Brisanz von Fake News, die sich im Web verbreiten, von dem Autor kaum vermutet werden. Dennoch eignet sich dieser Ansatz, der in den Folgejahren ausformuliert und auf andere Themengebiete perspektiviert wurde, für eine Charakterisierung der Ästhetiken rechtsalternativer Desinformationen.

Nicholas Negroponte verwendete den Begriff bereits im Jahr 1998. Er nutzte ihn in einer Kolumne des *Wired*-Magazins im Sinne eines postdigitalen Paradigmas (s. u.).<sup>105</sup> Cascone griff diesen Gedankengang im Jahr 2000 auf und perspektivierte ihn auf elektronische Musik. Seit Cascone wurde eine »Reihe sich ständig wandelnder Phänomene«<sup>106</sup> mit dem Begriff bezeichnet. In dieser Publikation wird sich primär mit postdigitalen Ästhetiken und einem damit einhergehenden Paradigma auseinandergesetzt.

### Postdigitale Wahrnehmungen

Postdigitale Wahrnehmungen artikulieren kritische und skeptische Perspektiven auf digitale Medien. Der Medientheoretiker Florian Cramer, dessen Ausführungen für die vorliegenden Zwecke besonders aufschlussreich sind, führt an, dass der Terminus als Ausdruck einer Infragestellung des Fortschrittsgedankens einer Medientechnologie zu verstehen ist. Als ›postdigital‹ sind Empfindungen ›gegenwärtiger Ernüchterung bezüglich digitaler Informationssysteme und Mediengeräte‹<sup>107</sup> zu versprachlichen. Er formuliert dies in zwei Abschnitten wie folgt:

104 Thalmeir 2016, S. 39

105 Negroponte 1998 (wired.com)

106 Ebd.

107 Cramer 2015, S. 19 (Übersetzung N.R.)

»the term ›post-digital‹ can be used to describe either a contemporary disenchantment with digital information systems and media gadgets, or a period in which our fascination with these systems and gadgets has become historical«<sup>108</sup>.

»the term ›post-digital‹ in its simplest sense describes the messy state of media, arts and design after their digitization (or, at least, the digitization of crucial aspects of the channels through which they are communicated). Sentiments of disenchantment and scepticism may also be part of the equation«<sup>109</sup>.

Folglich drücken postdigitale Ästhetiken eine nachlassende Faszination über einen mit der Digitalisierung einhergehenden Fortschritt aus. Mit dem Begriff werden ernüchternde und skeptische Empfindungen auf digitale Entwicklungsprozesse versprachlicht. Die dahingehenden Gedanken sind Ausdruck davon, »dass Digitaltechnologie nicht per se Fortschritt und Zukunft bedeute[t]«<sup>110</sup>, sondern ihr auch verhalten oder ablehnend zu begegnen ist:

»Post-digital‹ describes a perspective on digital information technology which no longer focuses on technical innovation or improvement, but instead rejects [...] techno-positivist innovation narratives«<sup>111</sup>.

Die Verwendung des Begriffs ermöglicht es, eine Widerspruchshaltung zu artikulieren, falls digitale Medien undifferenziert und affirmativ als erfolgversprechend und positiv dargestellt werden. Wer sich postdigitalen Sinesseindrücken bewusst ist und diese versprachlicht, möchte beispielsweise eine Enttäuschung hinsichtlich digitaler Informationssysteme und digitalen Geräten verbalisieren. Daran angrenzend sind auch Gefühle der Verunsicherung als charakteristisch zu nennen. Dahingehend verbalisiert der ehemalige Leiter des *Transmediale*-Festivals, Kristoffer Gansing, eine postdigitale Zeit unter dem Begriff eines Nachglühens (»*Afterglow*«<sup>112</sup>), was er wie folgt ausführt: »Das Digitale fasziniert uns noch, HD-Ästhetik lässt uns noch staunen, aber

---

108 Ebd., S. 13

109 Ebd., S. 19

110 Cramer 2016, S. 59

111 Cramer 2015, S. 20

112 *Transmediale*-Leiter Gansing im Interview: *Eine postdigitale Zeit imaginieren* 2014 (monopol-magazin.de)

der Hype ist eher schon vorbei. Wir fangen an, über die Konsequenzen des Rauschens nachzudenken.«<sup>113</sup>

Der Begriff dämpft also eine positiv konnotierte Sauberkeit des Digitalen, was etwa an einer Bildersuche veranschaulicht werden kann, wie Cramer darlegt. Gebe man ebendort ›digital‹ ein, erschienen vornehmlich Bilder in Blautönen. Die Farbe sei die kühlfte und werde mit Sauberkeit verbunden. Postdigital sei hierzu ein Gegenspieler, der diesen Perfektionismus, diese Reinheit, unterlaufe: »*The simplest definition of ›post-digital‹ describes a media aesthetics which opposes such digital high-tech and high-fidelity cleanness.*«<sup>114</sup> Bezeichnet werden hiermit also, allgemein gesprochen, ästhetische Impulse, die einem *cleanen* (im vorliegenden Fall: ›einwandfreien‹ oder ›anständigen‹) Charakter des Digitalen widerstreben. Postdigitale Ästhetiken sind also als ›schmutzige‹ Ästhetiken zu charakterisieren.

### Postdigitale Haltungen

Während sich die aufgeführten Zitate auf Emotionen und Ästhetiken beziehen, kann postdigital auch Haltungen und sich daraus ergebende Handlungen zum Ausdruck bringen. Diese Haltungen und Handlungen sollen für ein besseres Verständnis des dahinterliegenden Konzepts ebenso aufgeführt werden. Als »[r]adikal-postdigitale Ausstiegs- und Verweigerungshaltungen«<sup>115</sup> gelten Ablehnungen technologischer Geräte, wie sie etwa in Workshops, die ein »Abtauchen aus allen elektronischen Systemen«<sup>116</sup> anleiten, zu beobachten sind. Diese Praktik wäre eine vollkommene Negierung digitaler Technik. Postdigitalität meint jedoch üblicherweise keine vollkommene Abkehr, sondern eine Problematisierung digitaler Technologie.<sup>117</sup> Zentral ist eine »Neubewertung eben jener Medientechnologien und -praxen, die [...] Teil unserer Lebensrealität geworden sind.«<sup>118</sup> In dieser Neubewertung schwingt eine pessimistische Sicht mit und eine Techno-Euphorie wird revidiert.<sup>119</sup>

---

113 Ebd.

114 Cramer 2015, S. 16

115 Cramer 2016, S. 55

116 Ebd.

117 Apprich 2016, S. 83

118 Ebd.

119 Ebd.

## Postdigitales Paradigma

Postdigital bezeichnet zudem ein Paradigma. Der Begriff meint dann eine Banalität digitaler Geräte,<sup>120</sup> was Negroponte bereits im Jahr 1998 auf folgende, häufig zitierte Formel bringt: »*Like air and drinking water, being digital will be noticed only by its absence, not its presence.*«<sup>121</sup> Lediglich durch die Abwesenheit digitaler Geräte nehme man digitale Geräte somit wahr. Die Anwesenheit digitaler Geräte sei diesem Paradigma entsprechend »langweilig«, denn viele Lebensbereiche und Kulturpraktiken sind bereits digitalisiert.<sup>122</sup> Heute ist Negropontes Aussage dahingehend korrekt, dass digitale Medien mittlerweile allgegenwärtig sind.

Zudem bezieht sich der Begriff dann darauf, dass Analoges und Digitales nicht als zwei klar voneinander getrennte Bereiche zu verstehen sind. Vielmehr werden analoge und digitale Praktiken parallel genutzt – ohne dabei Analoges als obsolet zu markieren.<sup>123</sup> In diesem Sinne verwenden auch die einleitend erwähnten Sozialwissenschaftler Maik Fielitz und Nick Thurston den Ausdruck: Rechte Akteur\*innen führen ihre Strategien parallel online und offline durch, um dadurch effektiver agitieren zu können. Die Herausgeber fassen dies wie folgt zusammen:

»This book introduces the concept of the »post-digital« to social science discussions about the resurgent far right, re-contextualizing their shocking power to mobilize online and offline in terms of this pervasive inter-effectivity.«<sup>124</sup>

Ein weiteres Beispiel für dieses Paradigma ist die gemeinsame Nutzung digitaler und analoger Zeitungen durch große Teile der Gesellschaft. Eine reißerische Online-Berichterstattung kann somit dazu beitragen, sich über die Vorzüge eines gedruckten journalistischen Blatts im Klaren zu sein. Dennoch informieren sich große Teile der Gesellschaft nicht ausschließlich über Printausgaben, um sich den Vorzügen digitaler Entwicklung nicht zu versperren.<sup>125</sup>

120 Negroponte 1998 (wired.com)

121 Ebd.

122 Apprich 2016, S. 83

123 Cramer 2015, S. 20/24

124 Albrecht/Fielitz/Thurston 2019, S. 10 (Anm.: Albrecht ist ebenso Autor der Einleitung)

125 Cramer 2015, S. 20

In einem ähnlichen Sinne verdeutlicht Cramer diese Auffassung anhand eines Beispiels:

»Likewise, when printed newspapers shift their emphasis from daily news (which can be found more quickly and cheaply on the internet) to investigative journalism and commentary – like The Guardian's coverage of the NSA's PRISM programme – they effectively transform themselves into post-digital or post-digitization media.«<sup>126</sup>

Eine postdigitale gedruckte Zeitung wäre demnach eine, die ihre journalistische Arbeit durch die Schnellebigkeit webbasierter Nachrichtenzirkulation weniger auf Schlagzeilen ausrichtet, sondern sich beispielsweise ausführlichen investigativen Berichterstattungen widmet.

Für ein besseres Verständnis des Begriffs ›postdigital‹ ist auch auf den Begriffsteil ›post‹ einzugehen. Damit ist bei dem Konzept kein linearer Prozess ›nach dem Digitalen‹ gemeint, in dem eine Digitalisierung vieler Bereiche des Alltags beendet ist und nun eine Phase *nach* der Digitalisierung stattfindet.<sup>127</sup> Vielmehr markiert die Vorsilbe das Eintreten in einen neuen (Bewusstseins-)Zustand und in eine Phase eines veränderten Umgangs mit digitalen Medien.<sup>128</sup> Diese Veränderungen durch digitale Medien gelten mittlerweile nicht mehr als ›neu‹,<sup>129</sup> sie sind fester Bestandteil öffentlicher Diskurse. Aufschlussreich ist Cramers Bezugnahme auf den Präfix ›post‹ im Sinne einer Lesart, wie sie im Diskurs über Postkolonialismus angewendet wird. Das Konzept bezeichnet keinen linearen Prozess *nach* der Kolonialisierung, vielmehr meint es eine Veränderung hin zu neuen Machtstrukturen und Einflüssen, die weiterhin, jedoch mitunter unterschwelliger, bestehen.<sup>130</sup> Der Terminus Postdigital verspricht also eine neue Betrachtungsweise oder Auffassung von digitalen Mediengeräten und -praktiken.

### **Eine Nähe zu ›Post-Internet‹**

Das Konzept des Postdigitalen weist zudem eine Nähe zu Diskussionen rund um ›Post-Internet‹ auf. Hiermit sind künstlerische Praktiken gemeint, die »ei-

126 Ebd.

127 Ebd., S. 14

128 Ebd., S. 14–15

129 Ebd., S. 20

130 Ebd., S. 15



ne durchs kommerzielle Internet geprägte Gegenwarts- und Alltagskultur [reflektieren]«<sup>131</sup>. Ein Beispiel hierfür wäre Amalia Ulmans Performance »Excellences & Perfections«<sup>132</sup>. Die Künstlerin erstellte ein Instagram-Profil und inszenierte anhand der geposteten Bilder ein exzentrisches Leben vor den Augen zigtausender Follower\*innen. Ulman kritisierte Strukturen *des* Internets durch einen Auftritt *im* Internet: »Post-Internet« [affirmiert] die »neuen Medien« statt sie zu relativieren.«<sup>133</sup>. Der Begriff »Post-Internet« ist jedoch dezidiert auf künstlerische Praktiken zu perspektivieren.<sup>134</sup> Der Ausdruck findet in dieser Forschungsarbeit über rechtsalternative Desinformationen daher keine weitere Berücksichtigung.

### Postdigitale Impulse

Postdigitale Ästhetiken können also durch ästhetische Impulse entstehen, die Rezipierende über digitale Dynamiken ernüchtern. Edward Snowdens Veröffentlichungen digitaler Überwachungspraktiken im Jahr 2013 sind dahingehend eine Zäsur für diese Entwicklung.<sup>135</sup> Ein Beispiel für einen Impuls, der zum Aufkommen einer postdigitalen Ästhetik beiträgt, wäre somit ein journalistischer Artikel über Snowdens Veröffentlichung von Dokumenten der NSA: Dokumente, die aufdecken, dass über digitale Medien geführte Kommunikation von Geheimdiensten überwacht wird. Ebenso könnten bei Berichterstattungen über die Dominanz von Google, Apple oder Facebook solche Empfindungen entstehen. Zudem können diese Assoziationen bei künstlerischen Praktiken aufkommen, die das Anwachsen von Videoüberwachungen in öffentlichen Räumen zum Thema haben. Darüber hinaus sind Bilder dazu befähigt, postdigitale Wahrnehmungen zu erregen: Ein Bildschirm, der ein nicht funktionierendes Software-Programm zeigt, zudem ein »geglitchtes« Bild, dessen Datencode nicht korrekt geladen wird. Oder eben hasserfüllte Memes, die bewusst werden lassen, dass rechtsradikale Aktivist\*innen ihre Ideologien im Internet verbreiten können. Bei all diesen Beispielen entstehen bei manchen Rezipierenden Wahrnehmungen auf digitale Medien, mit denen skeptische, zweifelnde oder ernüchternde Empfindungen einhergehen. Ein

---

131 Cramer 2016, S. 57

132 Ebd.

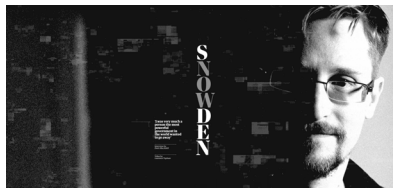
133 Ebd., S. 59

134 Ebd.

135 Ebd., S. 66

Beispiel, das zwei dieser Thematiken, nämlich Snowdens Veröffentlichungen und Glitches, miteinander verband, war eine Visualisierung, die im *Guardian* im Zuge eines Interviews mit Snowden erschien (Abb. 23). Sowohl das »defekte« technische Design als auch die Kontextualisierung des Bildes durch das Interview dürften Anteile besagter Empfindungen auslösen. Das Bild wies somit auf zwei Ebenen postdigitale Ästhetiken auf. Darin ähnelte diese Abbildung des *Guardian* den eingangs dargelegten Abbildungen des *New Yorkers* und *Spiegels*.

*Abb. 23: Standbild einer Glitch-Animation, die ein Interview mit Snowden über seine Enthüllungen im Guardian illustrierte (2019)<sup>136</sup>*



Eben solche postdigitalen Wahrnehmungen entstehen auch, wenn Bilder von Desinformationen betrachtet werden. Denn eine Nähe zwischen Desinformationen und rechten Strategien, Ideologien sowie Bildpraktiken führt bei manchen Rezipierenden zu Unbehagen: Sie problematisieren dadurch digitale Medien. Vorliegende Arbeit möchte dementsprechend eine Referenz von desinformierenden zu rechten Darstellungen aufzeigen, um dadurch Bildern von Fake News postdigitale Ästhetiken zuzuschreiben.

### **Vorliegende Definition postdigitaler Ästhetiken**

Postdigitale Ästhetiken sollen für die vorliegende Publikation wie folgt definiert werden. Mit dem Begriff werden Wahrnehmungen auf digitale Medien versprachlicht, mit denen pessimistische, skeptische und/oder ernüchternde

<sup>136</sup> Bildquelle: Ewen MacAskill, Snowden (Animationsstandbild), theguardian.com vom 13.09.2019, <https://www.theguardian.com/us-news/ng-interactive/2019/sep/13/edward-snowden-interview-whistleblowing-russia-ai-permanent-record>

Emotionen einhergehen. Auch Verunsicherung ist in den Kanon entstehender Gefühle mit aufzunehmen. Bei vielen Rezipierenden werden diese Wahrnehmungen zudem von Gefühlen der Angst begleitet.

Diese Arbeit untersucht Wahrnehmungen, die durch die Betrachtung von Bild-Text-Kombinationen ausgelöst werden können und bei Fake News in Erscheinung treten. Diese Bilder als postdigital zu bezeichnen, ergibt sich aus einer memetischen Kontextualisierung mit rechten Bildpraktiken: Die Bilder von Fake News führen insbesondere dann zu einem von Ernüchterung oder ähnlichen Empfindungen geprägten Blick auf digitale Medien, wenn sie rechten Akteur\*innen dienen, ihre Ideologien als vermeintliche Tatsachen in die Gesellschaft zu tragen. Diese Wahrnehmung ergibt sich aus der Perspektive von Personen, die linke oder linksliberale Werte aufweisen. Für manche Betrachter\*innen sind rechte Desinformationen keinesfalls negativ konnotiert und führen infolgedessen nicht zu pessimistischen Wahrnehmungen. Bei Rezipierenden mit libertären, wertkonservativen oder rechtsalternativen Weltbildern entstünden durch ein Bewusstsein der Anschlussfähigkeit mancher Desinformationen an rechte Ideologien, Strategien und Bildpraktiken keine von Ernüchterung geprägte Wahrnehmung digitaler Medien.

Dahingehend konterkarieren die Bilder von Desinformationen eine Sauberkeit, die mit digitalen Medien einst verbunden wurde. Denn sie sind Ausdruck ›schmutziger‹ politischer Dynamiken im Netz. Die hier verwendete Auslegung des Begriffs widerspricht somit in Teilen der Einschätzung von Negroponte. Denn digitale Medien werden nicht als langweilig verstanden. Obwohl sie wie Wasser und Luft allgegenwärtig sind, werden sie selbst thematisiert und gelten vielen Personen als problematisch. Durch ›schmutzige‹ politische Dynamiken im Netz erhalten digitale Medien also viel Aufmerksamkeit.

Dieses Kapitel führte in das Forschungsvorhaben ein, indem sich mit ›geglitchten‹ und postdigitalen Ästhetiken auseinandergesetzt wurde. Einerseits wurde durch dieses Kapitel der Ausgangspunkt der Publikation nachvollziehbar. Zudem erläuterte die Nennung gestalterischer Glitch-Charakteristika, welche Bilder erhoben wurden. Es wurde dargelegt, in welcher Beziehung Glitch-Designs zu Glitch Art stehen: Die archivierten Bilder aus Werbung oder Popkultur sind vorwiegend Glitch-Alikes. Andererseits war zu erklären, welche Wahrnehmungen mit der ästhetischen Kategorie einhergehen: ›Geglichtete‹ Bilder führen beispielsweise dazu, digitale Medien kritisch wahrzunehmen, digitale Medien zu hinterfragen oder sich einen menschlichen Kontrollverlust im Umgang mit digitaler Technik zu vergegenwärtigen. Vor diesem Hintergrund wurde ein vermehrtes Auftreten von Glitch-Designs

in der Gegenwart aufgezeigt und dies im Sinne Arthur Dantos mit einem Paradigma politischer Medienstörungen ausgedeutet. Dadurch erklärte sich die Bezugnahme des zweiten Unterkapitels auf den Begriff des Postdigitalen. Diese Übereinstimmungen hinsichtlich der entstehenden Wahrnehmungen erklärten die Kopplung von Glitch und rechtsalternativen Fake News. Denn Bilder mit Glitch-Designs (Abb. 1.1-1.3, 2) und rechte Störungen im Netz, etwa durch Fake News, erzeugen pessimistische Wahrnehmungen auf digitale Medien. Dadurch ergibt sich der Bezug zu postdigitalen Ästhetiken. Diese Ausführungen erklären die Grundthese dieser Publikation, wonach rechtsalternative Desinformationen postdigitale Ästhetiken aufweisen.

Die Grundthese vorliegender Publikation gründet auf dem Verständnis von Glitches als Ästhetiken von Medienstörungen. Im folgenden Kapitel ist nun zu vertiefen, inwieweit die Begriffe Störung und Sabotage auf die Verbreitung der Bilder von Desinformationen anzuwenden sind. Rechtsalternativen Desinformationen postdigitale Ästhetiken zu diagnostizieren, verlangt zudem, ein Schlaglicht auf den Begriff einer Alternativen Rechten zu werfen. Denn in rechtsalternativen Fake News sind, gemäß der Subhypothese, Referenzen auf dahingehende Ideologien, Strategien und Bilder herauszuarbeiten. Darauf aufbauend gilt es abschließend zu klären, was mit dem Begriff Desinformationen zu bezeichnen ist.