

FABIAN GINSBERG

Falschgeld

Glitches sind Fehler, die in elektronischen Schaltungen auftreten, weil keine vollkommene Gleichzeitigkeit im Lauf der Signale durch die Verbindungsleitungen und die Gatter der Schaltung erreicht werden kann. Ein Gatter, oder Logikgatter, verwandelt mehrere Eingangssignale (0 oder 1) mittels logischer Operatoren wie Und, Oder, Nicht, zu einem Ausgangssignal. Wenn verschiedene Eingangssignale unter bestimmten Bedingungen ein Ausgangssignal ergeben sollen, können die unterschiedlichen Vorgänge dann kurzzeitig eine Falschaussage ergeben, wenn die Voraussetzung der Gleichzeitigkeit der Impulse nicht erfüllt ist, weil zum Beispiel ein Nicht-Glied eine Information langsamer tauscht als das entsprechende Und-Glied, sodass ein beiden nachgeordnetes Oder-Glied zu einem falschen Schluss kommt und eine Fehlinformation weiterleitet.

Vollkommene Effizienz der Informationsverarbeitung, die sich der Strenge des logischen Schlusses annäherte, benötigte in der physischen Welt Gleichzeitigkeit, also Vernichtung der Zeit als Kontingenz. Zeit ist Risiko, Logik bedeutet Kontrolle. Kunst als Ware ist Verherrlichung des Risikos, ihr Kauf ist Spekulation auf Kontrolle. Der Hedgefonds-Manager mit dem Hirstschen Hai sichert sich Anteile an der symbolischen Überhöhung der Antiproduktion von Zeit.

Wenn das Hacken die Metapher ist für die Analyse eines Systems mit dem Ziel, in es einzudringen, es umzufunktionieren oder lahmzulegen, so ist der Glitch die Störung, die Freude am Dysfunktionalen, die Simulation des Möglichen aber nicht Nötigen.

Der Begriff hat Eingang in andere Bereiche gefunden. Er bezeichnet Fehlfunktionen und nicht vorgesehene Möglichkeiten in Computerspielen, sowie Bild- und Tonstörungen im digitalen Fernsehen und Video. Als Subgenre der Clicks & Cuts steht Glitch für eine Musik, die nicht durch einen einheitlichen Stil charakterisiert ist, sondern auf der Artefaktbildung ihrer digitalen Produktionsmethode aufbaut, also nicht zufälligen, sondern technisch-systematischen Fehlern. Während Glitches auf einer primären Ebene die Störung eines logischen Prozesses bedeuten, erlauben sie auf sekundärer Ebene ein methodisches Vorgehen in der Herstellung von Fehlern. Digitale Störeffekte schaffen nicht, wie die analogen, verunklärnde Abweichung vom gewünschten Kontinuum, sondern eine neue Struktur bei gleicher Komplexität. Es gibt Falschmeldungen, inhaltlich betrachtet, aber keinen Informationsverlust, denn jede vorgesehene diskrete Einheit sagt ja etwas. Wie unter einer inhaltlichen Tarnkappe, ohne etwas zu repräsentieren, erlaubt das Glitchen den Einsatz wirklichen Zufalls, systematischer Fehler, systematischer Kontrolle, und den Einsatz von Effekten, oder wieder Komposition.

Unter den Artefaktbildungen analoger Technik sind Lens Flares – durch in die Linse fallendes Sonnenlicht hervorgerufene Flecken und Ringe im Bild – besonders berühmt geworden. Von der einst zu vermeidenden Panne über die erste Verwendung als Unmittelbarkeitseffekt in Easy Rider, zum festen Stilmittel in Weltraumfilmen, bis in jede zweite Käse- oder Versicherungswerbung, reicht die Konjunktur dieses Fehlers.

Betrachter müssen die Apparatur kennen, mit der das Bild erzeugt wurde, hier den Gebrauch von Linsen, sie müssen sie verinnerlicht haben, um den Effekt als illusionssteigernd, statt -störend zu empfinden. Freilich sind

Linsen, ob vor einer analogen oder einer digitalen Kamera, ein Medium, das körperlich sehr leicht nachvollziehbar ist. So sitzt jeder mit einem imaginären Objektivglas vor dem Kopf im Kino und der Bezug auf es von Seiten des Films integriert den Betrachter ins gefilmte Geschehen. Ideologiekritik (Käsewerbung) müsste also den Weg über die unbewusste Augmentierung des eigenen Körpers mit Linsen zurück zum Apparat und den historischen Aufladungen der von ihm erzeugten Effekte nehmen. Kritische Rezeption analoger Technik fordert die Vorstellbarkeit des Apparats; digitale Technik, wo sie programmiert, und nicht nur analoge Information speichert und weiterverarbeitet, erfordert die Kenntnis des Codes. Wer den nicht lesen kann, der sieht nur das generierte Bild, aber weiß nichts von seiner Herstellung.

Ernst Gombrich beschrieb, wie Kunstfertigkeit und Wissen den realistischen Malern die Rezeption verstellt. Sie projizieren, anstatt zu sehen. Ab und zu passiert es, dass einer das Wissen durchbricht und etwas Neues macht. Dann entstehen neue Möglichkeiten und neue Regeln. Rezeption und Projektion bedingen einander.

Die Fotografie denkt nicht, sie wählt nicht, sie schließt den Fehler nicht aus. Sie kann abbilden, wie zufällig alles in Wirklichkeit aussieht; sie zeigt den Mangel an Kunst, die vom Geist undurchdrungene, indifferente Welt. Auf ihre Vermittlungen projiziert sie nicht ein Bewusstsein, sondern ein technisches Verfahren. Während das Gemälde Zeit körperlich abbildete, als die Zeit der Wahrnehmung, des Malens und des Betrachtens, zeigt die Fotografie Zeitlichkeit als die Potentiale der Zufälligkeit. Im Zufall, als dem Nicht-Gewussten und -Ausgedachten, dem von niemandem Projizierten, liegt ein Versprechen auf Vermittlung des Neuen. Evolution braucht Kontingenz. Der malerische Realismus wurde verdrängt von den Kontingenzbatterien analoger Repräsentationsverfahren und die Malerei konnte sich wieder auf ihre eigentliche Kunst beschränken: die Gesetze der eigenen Verfahrensweise. Determinismus ermöglicht Revolution.

Das ist alles lange her. Aber vielleicht hat digitale Programmierung einiges zu tun mit der alten Malerei, als Kunst und Realismus noch verbunden waren.

Der Begriff Multimedia ist ziemlich aus der Mode gekommen und so geht es kaum noch um die Frage der Vermittlung und Abbildung von Welt als um ihre Herstellung. Die Herstellung der Welt durch Digitalität begann allerdings schon mit dem ersten Alphabet; Digitalität bedeutet nicht Binarität. Inzwischen können aber immer größere Bereiche der Wirklichkeit als Code verarbeitet werden und die letzten Reste cartesischer Modellierung werden zu Narrenschiffen der neuen Alphabeten.

Die Datenverarbeitung der Algorithmen erlaubt keinen fotografischen Blick auf Ungeordnetes als Distanzierung von subjektiver und kultureller Projektion. Sie ist, wie der Blick des geschulten Malers, immer schon vorstrukturiert. Was sie zeigt, ergibt sich aus innerer Notwendigkeit, aus dem Wiedererkennen des Indizierten, nicht aus dem Vergleich mit einem äußeren Kontinuum. Das bedeutet, dass sie nicht scheitern kann. Um an ihrer Projektion zu scheitern, müsste sie rezipieren können. Wenn Projektion sich selbst bestätigt, indem sie Welt herstellt, statt wahrnimmt, entsteht ein Kreislauf der Optimierung auf bestimmte Effekte hin. Damit der Kreislauf nicht im Leeren dreht, braucht der Algorithmus Kontrolle durch Kommunikation. Er beobachtet seine Benutzung. Das Außen des Algorithmus, das was außerhalb der Zeichen steht, ist der knappe Körper. Lebenszeit. Die kleinste Währungseinheit des Körpers ist der Click. Körper als Daten, indizierte Körper, sind Geld. Das Geld gehört den Beobachtern der Benutzung, die die Indexmengen verwalten und die Daten abschöpfen. Die autonomen Leibeigenen haben von ihren werten Körpern nur den Hunger. Oder Schulden. Weil

nicht alle sich selbst denunzieren, braucht es einen Staat, der die entscheidenden Schnittstellen zwischen digitaler, programmierter und analoger, materieller Wirklichkeit bewacht.

Überwachung ist eine technische Notwendigkeit im optimierenden Abgleich zwischen der Datenverarbeitung der Algorithmen und ihrer Wirklichkeitsherstellung. Einseitige Überwachung ermöglicht den für kapitalistische Verhältnisse notwendigen, einseitigen Tausch, also Raub. Ökologisch, oder global gesehen, ist das nicht nur nicht nötig, sondern selbstzerstörend. Algorithmen sind als Besitz Herrschaftswissen und ermöglichen die Beobachtung der Rezipienten. Die beobachteten Rezipienten, selbst wenn sie alphabetisiert sind, kennen den Quellcode nicht und können daher von der Wirklichkeitsdarstellung nicht auf ihre Herstellung schließen.

Für die Rezeption, oder Benutzung, bedeutet diese optimierende Kontrolle der zur Verfügung gestellten Perspektive am Verhalten des Nutzers, dass nicht Nicht gesagt werden kann. Das Kollektiv wählt immer positiv, das Ausgeschlossene ist irrelevant. Nichts fehlt.

Das Programm ist ein Modell, kein Abbild. Die Rückkopplung der eigenen Wahlen innerhalb der gegebenen Auswahl liefert dem User immer mehr Information und immer weniger Differenz. Damit dies nicht zur selbstbestätigenden Weltausschnittsverengung und rapiden Verblödung führt, müsste der User eine immer größere Informationsmenge verarbeiten. Oder es werden einfache Alternativen zur intuitiv abgelehnten, sich entdifferenzierenden Schwarmperspektive gewählt: Lügenpresse.

Für das, was da ist, also für das, was wert ist, genannt zu sein, bedeutet der Kreislauf der Selbstoptimierung, dass das Bestehende bestätigt und bestärkt wird. Unwahrscheinlicher wird, was nicht den hegemonialen Indexmengen entspricht. So kommt es zur Inflation des Mittelmaßes, zu leeren Formalismen und Abnahme von Komplexität. Es ist der Moment der Aufsteiger und Distinktionsgewinnler. Sollte da eine Person sein, die etwas Neues sieht, sollte sie eine Tarnkappe tragen, andernfalls bleibt sie unsichtbar.

Auch für die Produktion besteht die Gefahr des Scheiterns am eigenen Erfolg. Wenn Kontrolle (die Kommunikation ist, die Welt ist) Steuerung wird, bestätigt sich Herstellung (die Ausbeutung ist) an sich selbst. Den Regress verhindert die zunehmende Datenmenge. Das System ist stabil, solange es immer mehr Daten generiert, also die sogenannte materielle Welt erschließt. Die materielle Welt ist nichts anderes als die Zeit, Körperzeit. Körper als Möglichkeit. Das System stabilisiert sich über die Ausbeutung der Zeit als Ressource neuer Daten, während die dabei hergestellte Wirklichkeit die stetige Einschränkung der Zeit als Möglichkeit bedeutet. Es ist kaum vorstellbar, dass die enorme Ressource der Zeit der Körper, Leben, irgendwann keine neuen Daten mehr abwerfen sollte. Das hieße: totale Gegenwart, Gleichzeitigkeit; Überwachung und Steuerung fallen zusammen. Andererseits ist ja genau dies das Ziel der Optimierung. Wäre das System erfolgreich und näherte sich der Synchronizität an, müsste es implodieren, denn es hätte das Außen aufgebraucht von dem es ausbeutend zehrt. Stabilität könnte es nur erlangen, wenn es in einen wechselseitigen Austausch mit seiner Umwelt träte und die Dynamik sich beschleunigender Ausbeutung aufgeben könnte.

Das sind theoretische Möglichkeiten, Horizonte, an die man nie stößt. Sie geben Orientierung. Widerstand macht irrelevant. Terror geht immer. Kunst ist eine Strategie zur Aufstandsbekämpfung. Die Zeit wird enden, die Schulden werden wachsen, der nächste Krieg wird in Nanosekunden entschieden, aber gewinnen wird das gleichzeitigere Modell. Die Zeit wird wieder losgehen, Kunst wird wieder mit Erkenntnis zu tun haben. Ausbeutung wird schön gleichmäßig verteilt werden. Der Tod ist platt.

Ich habe gehört, man habe gehört von der Optimierung durch Kritik, der Mutation durch Zufall – bei der Zucht neuer Algorithmen werde geglicht.

Matthias Hesselbachers Ausstellung *Glitches* in der Bourouina Gallery führt einen Transformationsprozess vor. Von der Rezeptionsseite her sind gegeben: ein kleiner Raum mit Bildern, zwei Plattenspieler, Kopfhörer. Sound. Die Bilder: alle gleich groß, Indices, Bonbon - Farben. Der Sound: strukturierter Krach, ziemlich schmerzhaft. Wir verfolgen die Produktion vom Ohr rückwärts: Der Ton, den wir wahrnehmen, kommt aus dem Verstärker, der gespeist wird von der den Rillen der Schallplatte folgenden Nadel. Sie registriert die kontinuierlichen Höhen und Tiefen, die ins Vinyl geschnitten wurden. Wir stehen mit unseren Körpern im Raum der Ausstellung, bereit. Was davor geschah: Wir sind in der Werkstatt der Toningenieur, anhand der Information eines digitalen File werden die Wellen mit einem Diamantstichel in den Rohling geschnitten. Der Digitalfile, bevor er an die Werkstatt geschickt wird: Der Künstler sitzt am Computer, am Bildschirm stehen sichtbare Wellen, auf Kopfhörer hört der Künstler akustischen Wellen, er hat ein digitales Geräusch vervierfacht, die Digital Audio Workstation darf die Länge des jeweiligen Ausschnitts wählen, sie darf die Position innerhalb dieses Ausschnitts wählen und sie kann die Abspielrichtung verändern. Dies auf je vier Spuren, wobei ein Wechsel nach mindestens einem Takt jederzeit stattfinden kann. Was war davor? Der Digitalwandler hat ein Geräusch vom Verstärker übernommen, diesem wurde es vom Plattenspieler übertragen. Wir nähern uns dem Plattenspieler. Die Nadel hüpf und kratzt über den Teller, es liegt ein Fetzen darauf, es ist Papier, ein Stück Raufasertapete, zusammengesprengt und gefaltet durch eine Druckerpresse. Davor, zum Ursprung, wir sehen den Künstler in seinem Studio, er legt sich eine Rolle Raufasertapete um den Körper, er formt ihn ab und reißt ein entsprechendes Stück von der Rolle. Er legt das Stück Tapete auf die Druckerpresse und walzt es platt, wir sehen nun den ganzen Vorgang von Neuem, vorwärts. Das Stück Tapete als Medium des wirklichen Körpers des Künstlers, zusammengesprengt zur Fläche in der Druckerpresse, wird zum analogen Tonträger auf dem Plattenteller. Wir sehen, wie der Teller sich dreht, die Nadel hüpf. Der Ton wird digitalisiert, geglicht, programmiert. Es wird eine Schallplatte geschnitten. Besucher kommen in eine Ausstellung, sie stehen da rum, sie hören den im Klang verräumlichten Körper des Künstlers und verkörpern ihn so in sich, in ihren echten Ohren im Raum der Ausstellung. Die Platten und Bilder werden gekauft. Geld fließt. Um welche Körperteile handelt es sich? Es handelt sich um Kopf und Hintern. Es fragt sich nur noch, was daran Kunst sein soll.