

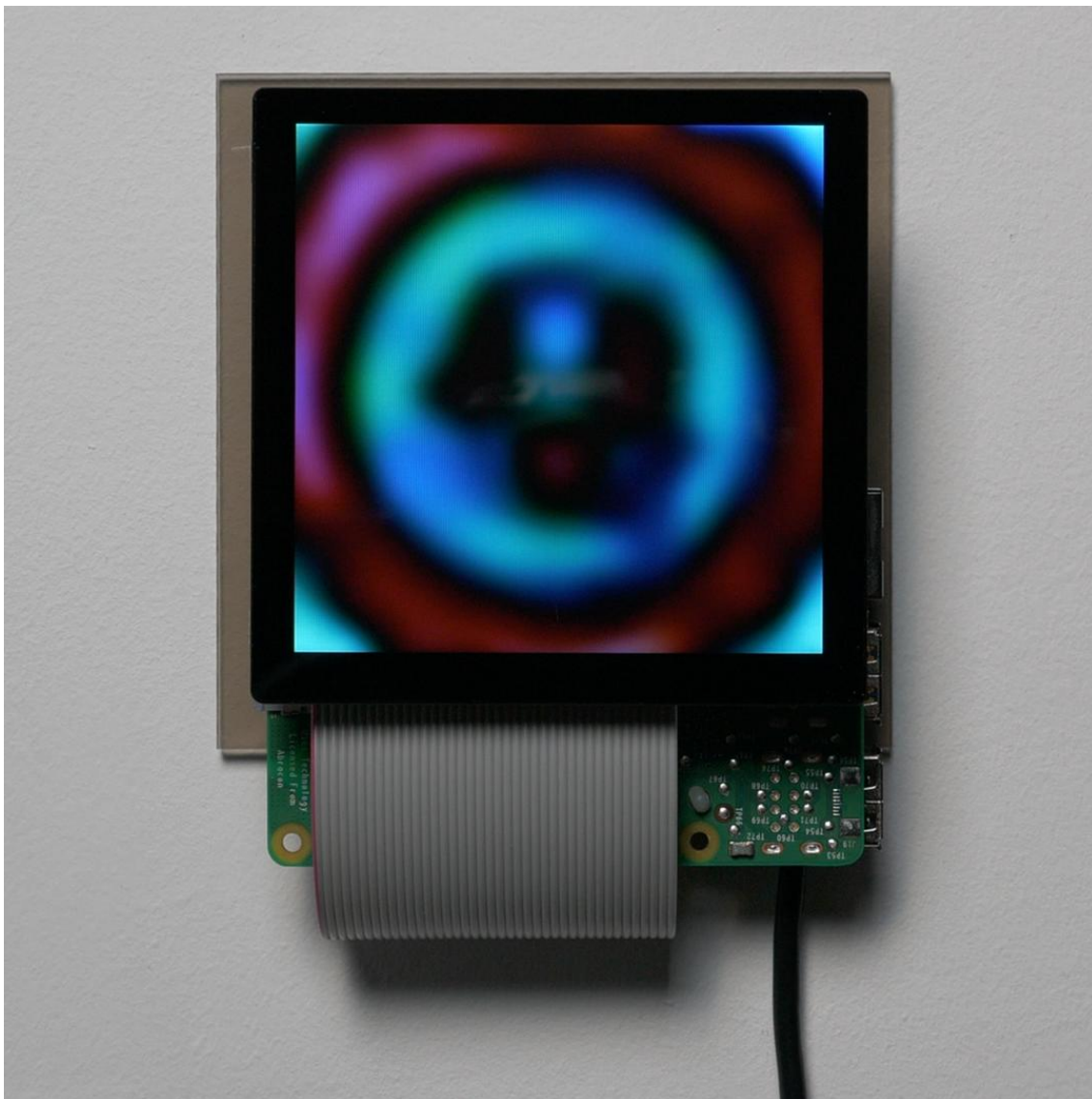
FALLING FROM THE SHOULDERS OF GIANTS

EINLADUNG ZUR WERKSCHAU

DAS SICHTBARE IST NICHT DAS MÖGLICHE

Generatives Bild, Wahrnehmung und die Frage nach dem Glitch

Thomas Scheffer im Gespräch mit Verena Voigt M.A.



Thomas Scheffer, HOPE (Still), 2026, VG Bild-Kunst

<https://www.thomasscheffer.de>

DAS SICHTBARE IST NICHT DAS MÖGLICHE

25. SEPTEMBER, 18 UHR
DIGITALVILLA am HEDY-LAMARR-PLATZ
14482 POTSDAM

Was sehen wir, wenn wir ein digitales Bild sehen?
Einen technisch erzeugten Zustand, einen Prozess –
oder ein Bild, das erst in der Relation zwischen
Display, Auge, Körper, Gehirn, Erinnerung und
Erwartung entsteht?

Die Werkschau von Thomas Scheffer am 25. September in der Digitalvilla
Potsdam nimmt diese Frage zum Ausgangspunkt einer räumlichen und
theoretischen Versuchsanordnung.

Gezeigt werden Arbeiten aus unterschiedlichen Werkzusammenhängen: **HOPE**
UNTOLD, SILENCE, STORIES OF YOUR MIND, QUALIA, THE BLIND SPOT und
PORTAL DELUXE. Die Werkschau verbindet experimentelle Präsentationen
u.a. von neuesten Produktionen im Forschungslabor sowie in der
Forschungsbrauerei der Ebene Null der Digitalvilla.

Scheffers **MIND MACHINE**-Artefakte untersuchen die Instabilität visueller
Wahrnehmung. Bereits geringfügige Veränderungen der Kopfhaltung, des
Blickwinkels oder der Distanz zum Display können das wahrgenommene Bild
verändern. Dabei kommen weder Sensoren noch Tracking-Systeme oder VR-
Interfaces zum Einsatz. Die Veränderung vollzieht sich wesentlich in der
neuronalen Verarbeitung der Betrachter:innen. Das technische Bild und das
wahrgenommene Bild fallen nicht notwendig zusammen.

Diese Differenz wird in den einzelnen Arbeiten auf unterschiedliche Weise
untersucht. In **STORIES OF YOUR MIND** spricht Scheffer von einem „glitch
moment in the brain“ und verbindet Wahrnehmung mit Gewöhnung,
Klassifikation und der Stabilisierung von Weltbildern. **QUALIA** führt diese
Überlegungen mit den Begriffen „Mind Glitch“ und „Neuro Glitch“ weiter:
Der Glitch erscheint nicht primär als Defekt eines technischen Mediums,
sondern als temporäre Destabilisierung jener Kohärenz, durch die
Wahrnehmung gewöhnlich als selbstverständlich und kontinuierlich erfahren
wird.

THE BLIND SPOT verschiebt diese Perspektive. Der physiologische blinde
Fleck des menschlichen Auges wird im alltäglichen Sehen nicht als
Leerstelle erfahren; das Gehirn ergänzt fehlende Information und erzeugt
Kontinuität. Nicht nur die Störung, sondern gerade das scheinbar
störungsfreie Sehen wird damit erklärungsbedürftig. Wahrnehmung erscheint
als aktive Produktion von Kohärenz.

PORTAL DELUXE öffnet diese Fragestellung für die subjektive
Bildproduktion. Die technisch erzeugte Struktur kann Wahrnehmungen und
Bedeutungen hervorbringen, die nicht als ikonographische Information im

Werk festgeschrieben sind. Damit stellt sich die Frage, wo das Bild eigentlich entsteht: im technischen Objekt, in der Wahrnehmung oder in der Relation zwischen beiden.

Einen Gegenpol bildet **SILENCE**. Langsame, kaum bemerkbare Veränderungen thematisieren die Grenzen menschlicher Wahrnehmung gegenüber Prozessen, deren zeitliche Dimension sich der unmittelbaren Erfahrung entzieht. Während die Glitch-Theorie häufig über Unterbrechung, Irritation und plötzliche Sichtbarkeit reflektiert, untersucht SILENCE Veränderung gerade dort, wo sie nahezu unbemerkt bleibt.

Von diesen **MIND-MACHINE**-bezogenen Fragestellungen unterscheidet Scheffer ausdrücklich **HOPE**. Die 2026 entstandene Arbeit gehört für ihn zunächst in den Kontext Generativer Kunst und ist nicht ohne Weiteres als Glitch Art zu bestimmen. In der für immersive Projektionen entwickelten Fassung **HOPE UNTOLD** wird das Bild als temporäre Aktualisierung eines generativen Prozesses erfahrbar. Der jeweils sichtbare Zustand erschöpft nicht die weiteren Zustände, die das System hervorbringen kann.

Gerade diese Differenz ist Ausgangspunkt einer kuratorischen Hypothese, die im Gespräch mit Scheffer zur Diskussion gestellt wird. Unter dem vorläufigen Begriff **MÖGLICHKEITSREST** wird gefragt, wie sich die Differenz zwischen einem aktualisierten Zustand und jenen weiteren Aktualisierungen beschreiben lässt, die durch ihn nicht ausgeschöpft werden. Der Begriff berührt Gilbert Simondons Vorstellung einer „reserve of becoming“, wird hier jedoch auf technische Bilder, Wahrnehmung und Bedingungen des Sichtbarwerdens bezogen.

Von Kim Cascones „Aesthetics of Failure“ über Menkmans Verständnis des Glitch als Bruch, der die sonst verborgenen Bedingungen technischer Medien sichtbar werden lassen kann, bis zu Betancourts Kritik an der Gleichsetzung von technischem Fehler und kritischem Ereignis wurde **GLITCH ART** wesentlich als Störung, Failure und Ruptur diskutiert. Scheffers Arbeiten stellen hierzu keine einfache Fortsetzung dar. Vielmehr verschieben sie die Frage nach dem Ort des Glitch. Was geschieht, wenn nicht das technische Bild „versagt“, sondern die Kohärenz der Wahrnehmung instabil wird? Kann Glitch zwischen technischem Bild und perzeptivem Bild entstehen? Und muss überhaupt etwas zusammenbrechen, damit die Bedingungen des Sichtbaren offengelegt werden?

Aus dieser Auseinandersetzung entsteht die vorläufige Arbeitshypothese eines **OPEN GLITCH**: eines Glitch, der nicht notwendig durch den Defekt oder Zusammenbruch eines Systems bestimmt wäre, sondern durch dessen operative Nicht-Schließung. Der Begriff wird ausdrücklich nicht als nachträgliche Klassifikation von **HOPE** vorgeschlagen. Er bezeichnet vielmehr eine offene theoretische Frage, die aus der Begegnung zwischen Scheffers generativen und wahrnehmungsbezogenen Arbeiten und der internationalen Glitch-Art-Theorie hervorgegangen ist:

Braucht Glitch den Bruch – oder kann auch Offenheit glitchen?

Damit richtet sich die Präsentation letztlich auf eine umfassendere Frage nach den Bedingungen des Sichtbaren. Ein Bild wird technisch erzeugt, neuronal verarbeitet, ergänzt, interpretiert, möglicherweise übersehen oder in immer neuen Zuständen aktualisiert. Zwischen dem technisch

Vorhandenen, dem aktuell Sichtbaren und dem Wahrgenommenen bleibt eine Differenz.

Vielleicht liegt gerade in diesem nicht ausgeschöpften Raum jene Bedeutung von **HOPE**, die über das einzelne Artefakt hinausweist: in der Tatsache, dass das Sichtbare niemals vollständig mit dem Möglichen identisch wird.

Die Präsentation findet zugleich innerhalb eines bereits bestehenden kunsthistorischen Kontextes statt. In der Digitalvilla befinden sich seit 2023 Arbeiten von Rosa Menkman (NL), Katrin Leitner (DE), Nadja Verena Marcin (DE/ USA), Laura Ranglack (DE); im September 2026 kamen Arbeiten von Michael Betancourt (USA), Ian Keaveny aka crash stop (IRE), Domenico Barra (IT/MT) und Laila Shereen Sakr (USA) hinzu. Ihre künstlerischen und theoretischen Positionen markieren unterschiedliche Zugänge zu Glitch, kritischer Digitalität und den Bedingungen technischer Bildproduktion.

Vor dem Künstlergespräch führt die Kuratorin **Verena Voigt M.A.** durch die Digitalvilla und spricht über die Arbeiten und ihre Zusammenhänge.

KONZEPT: VERENA VOIGT M.A.

Gesellschaft für zeitgenössische Konzepte e.V. (GFZK e.V.)

Kooperationspartner: Digitalvilla, Lehrstuhl für Wirtschaftsinformatik, Prozesse & Systeme, Potsdam. Kontakt: M ++ 49 163 191 1669

Anmeldung erbeten unter kontakt@verena-voigt-pr.de

FALLING FROM THE SHOULDERS OF GIANTS: COLD FEET – LONG ARMS ist ein zweijähriges im Rahmen von "Von hier aus Zukunft – Kulturland Brandenburg 2026/2027" unterstütztes Kunstprojekt. Kulturland Brandenburg ist gefördert durch Mittel des Landes Brandenburg; mit freundlicher Unterstützung der brandenburgischen Sparkassen.

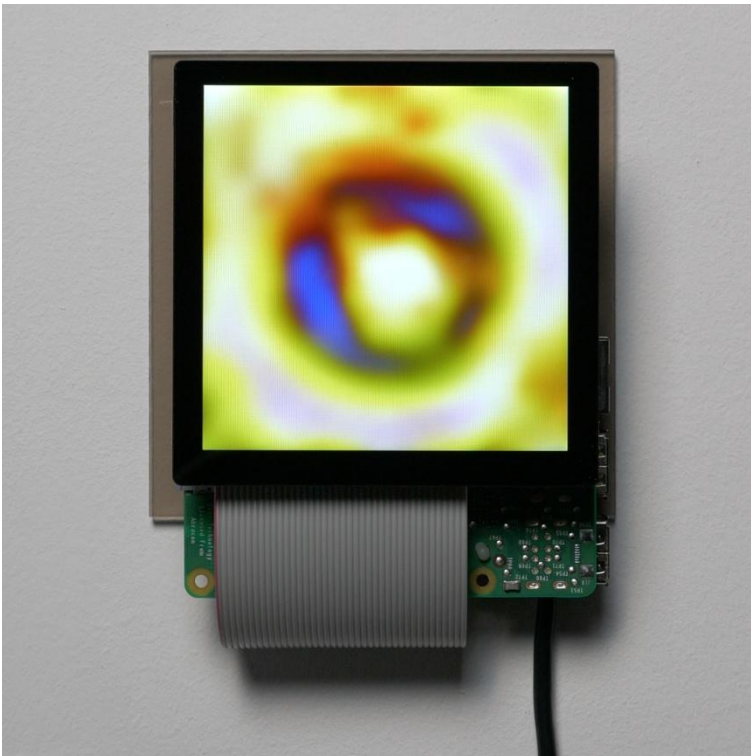
**Von
hier
aus Zukunft**
Kulturland
Brandenburg 2026/2027



BILDMATERIAL



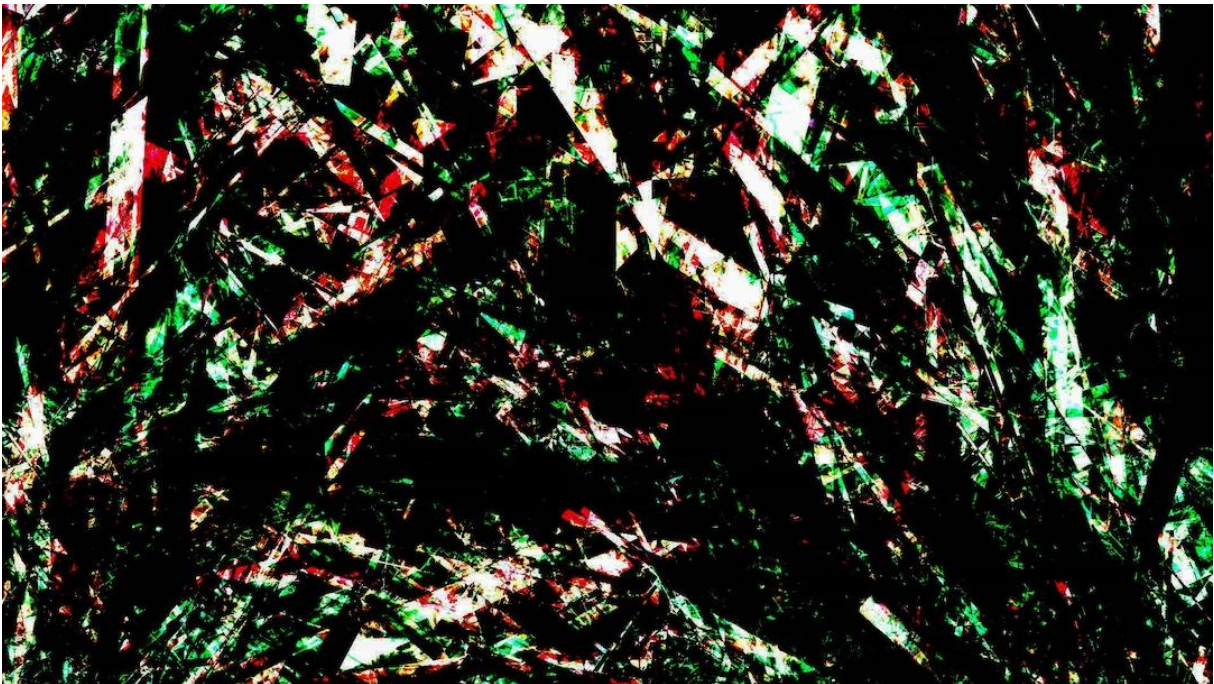
**Thomas Scheffer, #transhuman -
ALTER EGOS (Still), 2025
VG Bild-Kunst 2026**



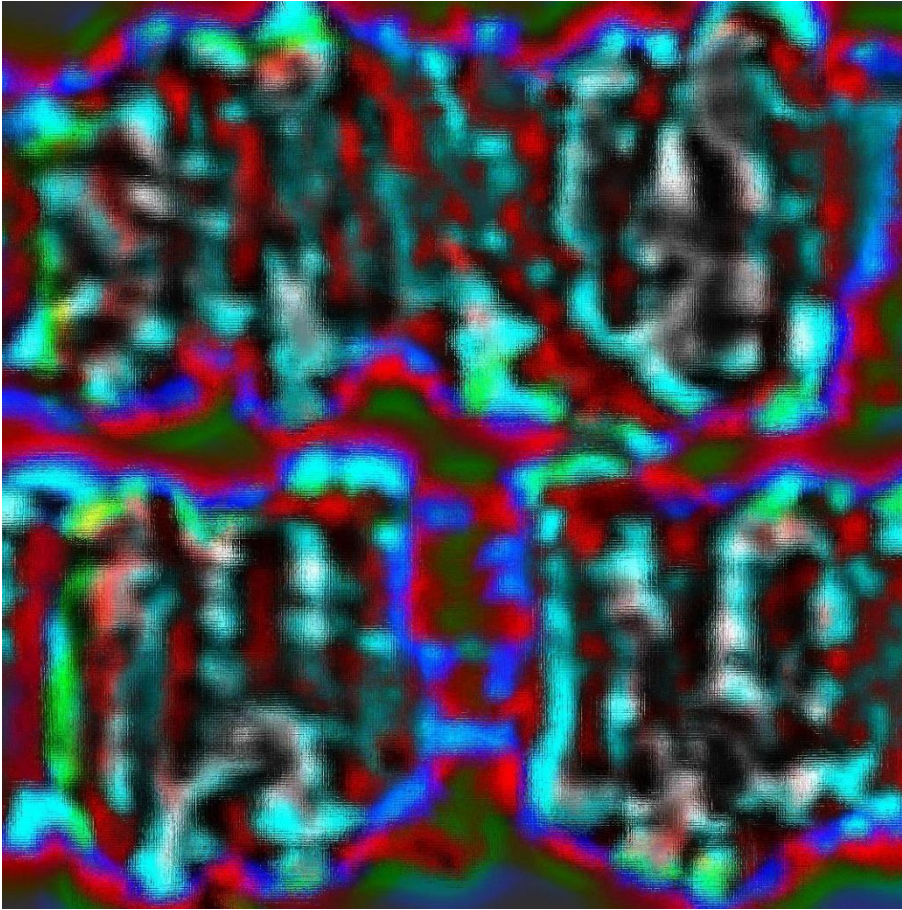
Thomas Scheffer, HOPE (Still), 2026, VG Bild-Kunst



**Thomas Scheffer, HOPE (Still 2), 2026,
VG Bild-Kunst, 2026**



Thomas Scheffer, STORIES OF YOUR MIND (Still), 2025, VG Bild-Kunst, 2026



Thomas Scheffer, QUALIA (Still), 2026, VG Bild-Kunst, 2026