

25/05/2025

Supportive Narrative

Een `</glitch>` in de muziekindustrie

Silke van Wijngaarden

Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

Muziek en Technologie

Inhoudsopgave

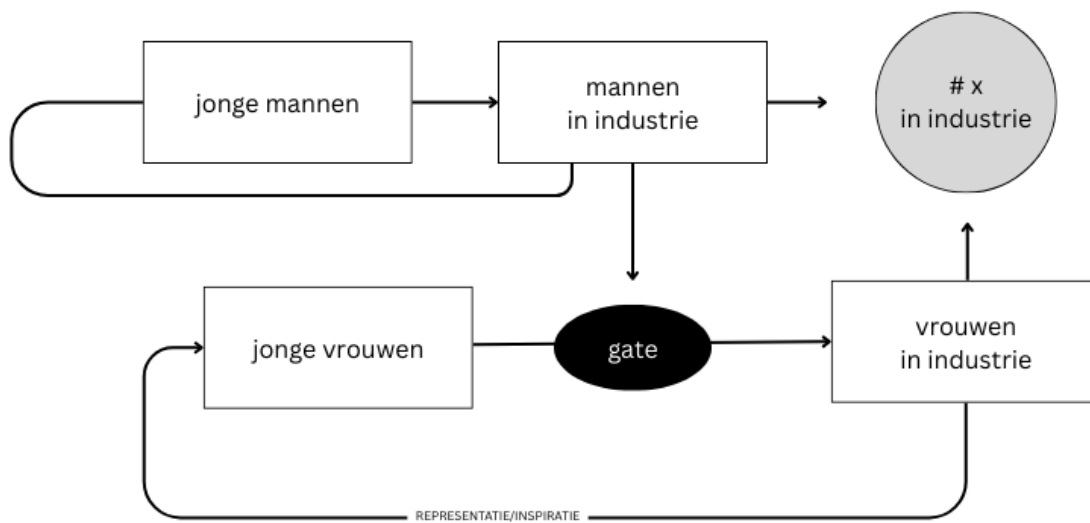
Voorwoord	1
Introductie	5
Systemen en glitches	6
</glitch en ik>	8
</glitch als (non-)performance>	9
</glitch als identiteit>	12
</glitch is ruimte>	14
</glitch als error>	16
</glitch als experiment>	18
</glitch is vocaal>	19
Conclusie	21
Discussie	22
Bibliografie	23

Introductie

Een glitch is het kortstondig falen van een machine, technologie of systeem. Een systeem kan zijn: de wereld, of: mijn wereld: de wereld van muziek en technologie. De elektronische muziekwereld is een systeem bestaande uit voornamelijk mannen. Als dan een vrouw of een gender nonconform persoon voorbijkomt in dat systeem, zijn we een abnormaliteit: het systeem glitcht. Een glitch is een paradox, het betekent twee dingen. Ten eerste is het een blokkade, het systeem stopt even, zoals een scherm dat bevriest of een machine die hapert. Dit moment van blokkade is een pauze, een rustmoment waarin je misschien zelfs even kunt reflecteren op dat systeem. Maar de paradox zit hem in dat glitch ook een actief woord is, het komt van het Duitse werkwoord glitschen, uitglijden. Dit zegt iets over dat er beweging in het woord zit. Deze beweging kan ruimte creëren voor de mensen die gemarginaliseerd worden door het systeem. Ik – en andere vrouwen en gender non-conforme mensen die niet in het eerdere systeem van mannen passen – kunnen via de glitch ruimte vinden en, als we het vaak genoeg doen, zelfs die ruimte uitbreiden totdat het onderdeel van het nieuwe systeem wordt.

Uit hierboven blijkt dat ik het woord *glitch* op veel verschillende manieren kan interpreteren en inzetten. Er zit iets conceptueels of metaforisch in, een manier om de wereld om ons heen te begrijpen. Maar een glitch kan ook als iets concreets ingezet worden, zoals een muzikaal effect.

In dit onderzoek definieer ik wat glitch allemaal kan betekenen en waar het voor kan staan volgens bestaande literatuur. Om dit te verduidelijken leg ik zeven vormen van glitch uit waarbij ik eigen ervaringen toevoeg om alvast te laten zien hoe deze theorie zich verweeft met mijn beroepspraktijk.



Figuur 1: schema muziekindustrie, gemaakt door mijzelf

De kwantiteit mensen in de muziekindustrie heeft een limiet, er is maar een bepaalde hoeveelheid banen en plekken beschikbaar. Ook al groeit dit ook door meer mensen op aarde — een andere feedbackloop die meedoet in dit systeem. De feedbackloop van de mannen is een reinforcing loop: als er meer mannen in de industrie zijn, komen er ook meer bij, zoveel het limiet toelaat. Je zou verwachten dat dit hetzelfde is bij de vrouwen, meer vrouwen in de industrie zorgt voor representatie en nog meer jonge vrouwen die de industrie in gaan. Maar de feedbackloop van het aantal vrouwen in de industrie heeft een gate, daar gekomen door het aantal mannen. Als de mannen het systeem domineren en poortwachters (gatekeepers) zijn, komen er minder vrouwen in de industrie, en worden er minder jonge vrouwen geïnspireerd om ook de industrie in te gaan. Dus doordat het aantal mannen in de industrie zo groot is, wordt het aantal vrouwen in de industrie stabiel gehouden en kan het niet groeien.

De systemen waarin ik mij bevind zijn bijvoorbeeld mijn opleiding Muziek en Technologie, de muziekindustrie, mijn toekomstige banen. Onderwijsinstanties zijn systemen: deze opleiding Muziek en Technologie heeft een erg laag percentage vrouwen. In mijn eerste jaar zaten er ongeveer tien vrouwen in een jaar met honderd studenten. Het is regelmatig voorgekomen dat ik in een klaslokaal de enige vrouw was, vooral bij muziekproductielessen in het tweede en derde jaar. Een bedrijf is een systeem: toen ik in mijn derde studiejaar op stage ging bij een studio in Berlijn was ik de enige vrouw in het bedrijf. Er kwamen veel artiesten, muzikanten en producers langs in de studio, grotendeels mannen. Als er al vrouwen langskwamen in de studio waren het nooit producers. De muziekindustrie is ook een systeem: ik heb veel ervaringen waarbij ik als songwriter, producer en artiest naar studio's ga. In die studio's ben ik als vrouw vaak, zo niet altijd, in de minderheid.

</glitch als identiteit>

Gedachte-experiment </alice>

```

_ </alice> woont in een digitale droomwereld.
_ Ze belooft de paden van soldeertin,
_ en ziet de stroompjes elektriciteit aan haar voorbij gaan.
_ De input van het circuit zijn alle verwachtingen
_ die op </alice> worden gelegd,
_ en de output is de waarneming van </alice>,
_ terwijl ze voldoet aan die verwachtingen.
_ Tot op een moment het circuit glitcht,
_ het circuit stopt even met werken
_ en door een barst ziet </alice> een schim van de werkelijkheid,
_ een wereld waarin ze meer is dan de verwachtingen
_ waar ze aan moet voldoen.
_ En waarin </alice> een groot persoon kan zijn,
_ door alle andere functies die ze kan belichamen,
_ en daarmee ruimte kan innemen.
_ De glitch eindigt, maar </alice> is voor altijd veranderd.
_ Ze weet nu dat het systeem waarin ze leeft foutief was,
_ en niet de complete wereld die ze dacht dat het was;

```

— Eigen gedachte-experiment geïnspireerd op het boek
Girl Online: A User Manual van Joanna Walsh [10]

De Oud-Griekse filosoof Plato schreef over de Ideeënleer. Hij legde uit dat alles in de wereld een representatie was van een oorspronkelijk 'Idee'. Zoals een stoel, er zijn enorm veel soorten stoelen gemaakt in de wereld, maar volgens Plato komen ze allemaal van 'de Idee' stoel. [15]

In de YouTube video 'Explaining Deleuze with drum machines' wordt verteld hoe drummachines eigenlijk gemaakt waren om een echte drummer met drumstel te kunnen vervangen. In Plato's filosofie: de drummachines moesten een representatie van de Idee drumstel worden. Alleen, vanwege technologische beperkingen, klinkt een drummachine niet zoals een drumstel. Het mist onder andere de timing en menselijkheid van een echte drummer en geeft een geheel andere sound.

Deleuze zou het op een andere manier zien. Met zijn theorie over representatie zou je kunnen staan voor wat de drummachine op zichzelf is, zonder te kijken naar wat het had moeten zijn.

Dat is precies wat artiesten tegenwoordig doen. Ze gebruiken drummachines juist voor de karakteristiek ervan, niet omdat ze een echte drummer niet kunnen vinden of betalen. In de zoektocht naar een handigere drummer, is de industrie verrijkt met drumcomputers, waar zelfs nieuwe genres uit voortgekomen zijn. [16]

</glitch als error>

Glitches komen voor in digitale werelden. Maar we moeten niet vergeten dat de digitale wereld is gebouwd door witte cis-hetero mannen. En het is lastig om een systeem af te breken aan de hand van een programma dat is gemaakt door de mensen die profiteren van dat systeem. [3]

Met dit subhoofdstuk </glitch is error> laat ik zien dat wanneer er een glitch voorkomt in een systeem, dat kan laten zien dat het systeem al foutief was om mee te beginnen, anders was het niet gaan glitchen.

Om dit punt uit te leggen kijk ik naar het artikel van Merve Akdoğan, *Gender Glitch Matrix: Queer Aesthetics and the Politics of Error in Digital Media*, waarin wordt uitgelegd dat de biases in kunstmatige intelligentie (AI) en machine learning laten zien dat het model foutief is. We hebben soms het idee dat AI een alwetende, gehele entiteit moet zijn. Maar de biases, de glitches, laten zien dat dat niet zo is: er zitten fouten in. In plaats van de machines steeds verder te polijsten in de hoop dat de belofte van een compleet en ‘all-knowing’ systeem kan waarmaken, kunnen we ook erkennen dat het systeem nou eenmaal niet daar is. De biases en fouten zijn geen uitzonderingen, ze laten zien dat het systeem foutief is, en niet volledig en geheel.

[18]

Er werken (te) weinig vrouwen en gender non-conforme mensen in de muziekindustrie, doordat het systeem er niet voor gebouwd is. Maar we zijn er wel, genoeg om te laten zien dat we geen uitzondering zijn. Op bijvoorbeeld female:pressure kun je een hele database vinden van mensen(vrouw/x) die in de elektronische muziekwereld opereren.⁴

Op deze manier kunnen we ook naar andere systemen kijken: als er genoeg glitches in systemen voorkomen, wanneer stoppen we dan met denken dat het alleen maar uitzonderingen zijn en beginnen we te beseffen dat het systeem van begin af aan al niet klopte?

In het boek *Girl Online: A User Manual* doet Walsh [10] een gedachte experiment:

To lay claim to pain is to lay claim to experience. It is also to have the option to claim experience only as pain. Flip the switch together \Rightarrow gain power \Rightarrow claim pain. Flip the switch alone \Rightarrow claim pain \Rightarrow lose face: a prisoner's dilemma. To save face, there is something to be said for staying in front of the logic gate refusing to go in.

⁴<https://www.femalepressure.net/>

</glitch als experiment>

Een glitch is ook iets wat voor esthetische redenen ingezet kan worden. Je hebt bijvoorbeeld Glitch Art als kunststroming, maar ook muziekgenres waarin glitches erg belangrijk zijn zoals IDM of Glitch. Maar in veel elektronische muziek, al helemaal in experimentele elektronische muziek, komen glitches voor, omdat nieuwe technologieën van tijd tot tijd nou eenmaal falen.

Volgens Scott Haden Church gaat glitch over transitie, over het deconstrueren en dan weer opbouwen, over verandering. Technologie kan muziek laten klinken als iets dat te schoon of te gemaakt is. Het is saai als alles perfect gaat. Daardoor is er een esthetiek te vinden in waar de technologie mis gaat. [19]

Om glitches te kunnen laten ontstaan moet er worden geëxperimenteerd met de technologie. Glitches staan dus ook voor experiment en de mogelijkheid om te mogen falen. [20]

In experimentele muziek bestaat er ruimte om te mogen falen, omdat het meer om het proces, het onderzoek, of het onderliggende concept gaat dan om de uitkomst.

Uit een onderzoek van Poplive [4] kwam naar voren dat maar 23% van de performers op de grootste festivals in Nederland vrouwen zijn. Als ik kijk naar meer experimentele festivals in Nederland zoals Fiber, Rewire en Le Guess Who? zie ik een diversere line-up op de websites staan en staat in de 'about' statements van Rewire en Le Guess Who? dat ze een focus hebben op diversiteit en vernieuwende perspectieven.

De glitch in muziek, een letterlijke pauze tussen twee klanken, biedt metaforisch dus ook ruimte aan. Ruimte om te mogen experimenteren, andere muziek te mogen maken dan wat populair is, en een nieuw perspectief te bieden die niet alleen vanuit witte, cis-hetero mannen komen.

Maar, hoewel er in de sound art en experimentele muziekwereld veel vrouwen zijn, zijn ze nog steeds ondervertegenwoordigd en minder zichtbaar dan mannen in deze industrie. Dit is omdat de experimentele wereld zich nog steeds in een patriarchale wereld bevindt waarin vrouwen in alle functies in de maatschappij minder zichtbaar zijn. [21]

Mijn eigen ervaringen laten zien dat op plekken waar experimentele muziek plaatsvond er ook een diversere groep mensen was. De studio in Berlijn waar alleen popmuziek geproduceerd werd, had alleen witte mannen. Terwijl ik tijdens een project in Boedapest in het Surround Sound Institute, waar enorm werd geëxperimenteerd met geluid, mensen van over de hele wereld zag die daar geluidskunst maakten. Hoewel ik ook hier bijna alleen maar mannen zag.

</glitch> staat dus voor experiment want waar glitches ontstaan, is er ruimte voor experimenteren, falen en nieuwe perspectieven. Hoewel het binnen de experimentele wereld nog steeds niet helemaal daar is qua diversiteit, lijkt hier wel meer ruimte te zijn als startpunt om de ruimte uit te breiden naar een inclusieve werkomgeving.

</glitch is vocaal>

De stem is misschien wel hét instrument waar de meeste identiteit van de maker in zit, de enige aanwijzing dat er een lichaam aan de muziek verbonden zit. Je stem te veranderen met behulp van elektronische effecten heeft iets weg van het veranderen van je eigen lichaam. [22] Voor artiest en producer SOPHIE was dit een belangrijk thema: de maakbaarheid en aanpasbaarheid van het lichaam, juist in haar vocale producties is dit terug te horen, de titel van het nummer ‘Immaterial Girl’ zegt het eigenlijk al.

SOPHIE heeft volgens Tyler S. Rife [23] de glitch op twee manieren ingezet. Ten eerste heeft ze de esthetiek van de glitch gebruikt. Dit is terug te horen in de warping vocale effecten, de dissonante synthesizers en de stotterende loops. Haar gebruik van glitches op deze esthetische manier confronteert de luisteraar met hun geconstrueerdheid, en daarmee hun capaciteit tot afbreken. Dat is wat glitch art is.

Ten tweede was SOPHIEs release van haar album 'Product' een actie van '(im)material glitch feminism'. SOPHIE bleef anoniem tijdens de release van dit album en zelfs ook tijdens haar optreden. Deze anonimiteit maakte haar muziek erg verkoopbaar. Je kunt het vergelijken met een gezichtsloos product zoals bij streaming of een thuisbezorging. Op deze manier was ze het kapitalistische systeem van binnenuit aan het glitchen. Dit laat zien hoe je niet weg hoeft te rennen van de systemen die jou niet bevoordelen (ook al kunnen we ze wel bekritisieren), maar hoe je glitch kunt toepassen door mee te doen met de systemen, en ze van binnenuit te laten glitchen en ze te benutten. [23]

Laurie Anderson gebruikt de term ‘audio drag’ om het effect van een verlaagde stem aan te geven als een soort drag performance. [24] Dit valt weer terug te leiden naar Judith Butlers gender als performance: om je gender te ‘glitchen’ kun je vocoders gebruiken om je gender onherkenbaar te maken.

Het woord ‘vocoder’ komt van voice coder. Vocoders zijn in eerste instantie ontworpen als spionage technologie om stemmen te vervormen en daarmee te verbergen. [25] Vocoders klinken erg robotisch, het geeft het een soort cyborg gevoel - ik kan niet anders dan denken aan Donna Haraway’s *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology and Social Feminism in the 1980s*, een belangrijke tekst voor het theoretiseren over feminisme in een technologisch tijdperk. Het is de tekst die als ondergrond dient waar een groot deel van de bronnen van deze Supportive Narrative op doorgebouwd zijn. In het manifest gebruikt Haraway het woord ‘cyborg’ als metafoor om aan te geven dat mensen en technologie niet meer los van elkaar te zien zijn. [26] Technologie kan aan de ene kant gebruikt worden om mensen te onderdrukken. Zoals pogingen om robot politiehonden in buitenwijken en grenzen in te zetten of de opkomst van AI waardoor menselijke banen worden ingenomen. [23]

Maar het kan volgens Haraway ook nieuwe mogelijkheden tot verzet bieden, al helemaal voor vrouwen en gemarginaliseerde groepen.

Beschikbaar op: <https://nos.nl/artikel/2559225-grammy-winnares-roselilah-op-nummer-1-in-de-vs-moest-mezelf-knijpen>

- [14] E. de Grefte, 'BumaStemra brengt rapport naar buiten over ondervertegenwoordiging van vrouwen', 6 maart 2025, *De Volkskrant*.
- [15] 'Ideeënleer - betekenis'. Geraadpleegd: 5 mei 2025. [Online]. Beschikbaar op: <https://www.filosofie.nl/lexicon/ideeenleer/#:~:text=De%20idee%C3%ABnleer%20van%20Plato%20is,idee%C3%ABn%20zijn%20tijdloos%20en%20onveranderlijk>.
- [16] J. Čeika, *Explaining Deleuze with drum machines*, (20 januari 2022). [Online Video]. Beschikbaar op: <https://www.youtube.com/watch?v=iDVKrbM5MIQ>
- [17] *Sisters with Transistors*, (2020).
- [18] M. Akdoğan, 'Gender Glitch Matrix: Queer Aesthetics and the Politics of Error in Digital Media', 2024.
- [19] H. Church Scott, 'Against the tyranny of musical form: glitch music, affect, and the sound of digital malfunction', 2017, *Critical Studies in Media Communication*.
- [20] K. Cascone, 'The aesthetics of failure. 'Post-digital' tendencies in computer music', 2000, *Computer Music Journal* 24, nr. 4.
- [21] C. Lane, 'Sound::Gender::Feminism::Activism: Research and Challenges to the Orthodoxies of Sound Arts', 2016, *Contemporary Music Review*, 35:1, pg. 32-39.
- [22] S. Whiteley, A. Bennet, en S. Hawkins, Red., *Music, Space and Place. Popular Music and Cultural Identity*. Ashgate Publishing Limited, 2004.
- [23] S. Rife Tyler, "'I'm real when I shop my face": Glitch virality & Sophie's cyborg dream', 30 juni 2023, *Critical Studies in Media Communication*.
- [24] T. Grillo, 'Laurie Anderson: An Instrument Unto Herself', 24 september 2013, ECM. [Online]. Beschikbaar op: <https://ecmreviews.com/2013/09/24/laurie-anderson-live/>
- [25] K. Dickinson, "'Believe': vocoders, digital female identity and camp', 2004, Ashgate Publishing Limited.
- [26] D. Haraway, 'A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s', 1985, *Socialist Review*.
- [27] K. Crenshaw, 'Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color', 1991.