

JENNY SUNDÉN

Glitch, genus, tillfälligt avbrott

Femininitet som trasighetens teknologi

SYFTET MED DEN här artikeln är att utveckla en förståelse av genus i allmänhet – och femininitet i synnerhet – som något i grunden teknologiskt *och därmed trasigt*. Genom att tänka genus som en teknologi, eller en uppsättning teknologier, sätts en vokabulär av trasiga, krånglande, glappande och inte minst sårbara teknologier i rörelse. Jag kommer framför allt att utforska och använda termen ”glitch” som ett sätt att tänka kring det som trasslar och hakar upp sig inom ramen för digitala teknologier.¹

Artikeln är primärt teoridrivna och teoriutvecklande, men bottnar på samma gång i ett mångårigt utforskande av kroppsteknologier och deras politik.² Kroppen är en djupt teknologisk företeelse. Bioteknologier öppnar upp och visualiserar våra kroppars inre ända ner på cell- och DNA-nivå. Reproduktionsteknologier sätter högst kroppsliga frågor som rör familj, blodsband och släktskap i rörelse. Digitalteknologier utsträcker kroppar i nätverk och omvandlar sätt att mötas, kommunicera, leka, arbeta, älska. En allt tätare vardaglig intimitet med teknologier gör den mänskliga kroppens gränser otydliga. Var slutar jag och var tar tekniken vid? Och vad händer med humaniora som fält – som alltså utgår från ett mänskligt subjekt med tydliga gränser – om det uppstår oskärpa i gränsdragningarna? Utifrån denna oskärpa förespråkar jag en

posthumanistisk feminism som tar själva sin utgångspunkt i suddiga gränser mellan det förmodat mänskliga och det mer uppenbart teknologiska. I linje med en förståelse av kroppen som något alltid redan teknologiskt blir genus en uppsättning teknologier som på olika sätt griper in i, förstärker och förlänger kroppen – materiellt, diskursivt, imaginärt. Bland genusteknologier är femininitetens teknologiska system kanske det mest tydliga. Genom att röra sig mellan föreställningen om ”naturlig kvinnlighet” och femininitet som påtaglig artificiell konstruktion, rymmer femininitetsteknologier en intressant ambivalens som gör dem särskilt spännande att tänka med.

Artikeln vävs samman av flera delar. Jag inleder med att reda ut vad jag menar med teknologier som något alltid redan trasigt och skört. Vidare länkar jag denna tekniksyn till frågor som rör teknikkroppslighet inom feministisk teori. Här situerar jag framför allt mitt resonemang inom ramen för posthumanistisk feministisk teori, och med hjälp av en diskussion om kroppsteknologier, i termer av *somatechnics*, slår jag ett slag för en tydlig (åter)introduktion av det teknologiska inom posthumanistisk teoribildning. Därefter introducerar och diskuterar jag glitch som tillfälligt genustrassel respektive kritisk potential. Diskussionen rör sig längs ett slags kontinuum, mellan uppenbar genusglitch och dess motsats, vad jag i ljudproduktionstermer väljer att kalla genus ”high fidelity”. Min strävan är att på en och samma gång diskutera genus generellt, och femininitet mer specifikt, på så sätt att femininitet kan fungera som något som gör genus i termer av sårbart maskineri speciellt tydligt. Jag kommer slutligen tydliggöra artikelns bidrag till ett posthumanistiskt, feministiskt fält.

Det teknologiska som något i grunden trasigt

Själva utgångspunkten för den här artikeln är att teknologier på ett grundläggande plan implicerar en rad misslyckanden, krångel, drifts-avbrott och systemfel, det faktum att teknologier utan undantag brister. Den här tanken har viss resonans med Paul Virilios (2005) tänkande kring olyckans estetik, närmare bestämt hans argument att teknologier inte kan förstås frikopplade från deras olyckspotential:

Malfunction and failure are not signs of improper production. On the contrary, they indicate the active production of the "accidental potential" in any product. The invention of the ship implies its wreckage, the steam engine and the locomotive discover the derailment. (Lotringer och Virilio 2005, 2)

Genom att rymma en sådan olyckans potential blir varje teknologisk uppfinning samtidigt en uppfinning av teknologiska sammanbrott. Men om Virilios intresse primärt handlar om att utveckla en olyckans konstform eller estetik inom ramen för en accelererande modernitet, så handlar mitt eget intresse inte primärt om hastighet. Snarare än att stipulera att teknologiska breakdowns inträffar oftare då maskiner rör sig snabbare, vill jag uppehålla mig vid idén om teknologi som något i grunden trasigt och ofullständigt (oavsett hur fort saker rör sig).

Jag vill börja just här, genom att uppmärksamma den grundläggande trasigheten hos det teknologiska, och hos genus, utifrån en teknologisk genusförståelse. Det finns inga perfekta maskiner, även om den retorik som omger teknologisk utveckling drivs av ett begär i riktning mot perfekta, sömlösa, transparenta system och objekt. Det finns en tydlig tendens att utveckla teknologier som är allt mindre och allt osynligare, i linje med vad Donna Haraway (1991) tidigt identifierade som ett cyborgiskt överskridande av gränsen mellan det fysiska och det icke-fysiska. Hennes cyborgfigur grundas på tre olika sorters gränsöverskridanden: människa/maskin, människa/djur och fysiskt/icke-fysiskt, varav den sistnämnda är den gräns som verkar ha uppmärksammats minst. Men just det gränsland som konstitueras mellan det fysiskt påtagliga och det som inte kan vidröras ligger till grund för hur digitala teknologier tenderar att finnas överallt utan att synas. Haraway är tydlig med hur det lilla formatet kan vara det mest dödliga, och intressant nog har litenheten och osynligheten allt att göra med hur femininitet materialiseras teknologiskt (i detta citat genom "orientalistisk" fingerfärdighet, genom viktorianska flickors dockhuslekar, och genom kvinnliga arbetares tillverkning av mikrochips):

The silicon chip is a surface for writing; it is etched in molecular scales disturbed only by atomic noise, the ultimate interference for nuclear scores. Writing, power, and technology are old partners in Western stories of the origin of civilization, but miniaturization has changed our experience of mechanism. Miniaturization has turned out to be about power; small is not so much beautiful as pre-eminently dangerous, as in cruise missiles. [...] The nimble fingers of "Oriental" women, the old fascination of little Anglo-Saxon Victorian girls with doll's houses, women's enforced attention to the small take on quite new dimensions in this world. (Haraway 1991, 153-4)

Det finns förstås exempel på teknologier som efter att först krympts kommit att bli större igen, som när den allt mindre mobiltelefonen omvandlades till en växande smartphone. Men betänk då hur denna smartphone i själva verket är en väldigt liten dator, som (i princip) får plats i en ficka. Alltid uppkopplad, alltid i en ständig pendelrörelse mellan en informations lättfotade frisläpplighet och dess inbyggda övervakning och kontroll.

Nya teknologier kan lösa gamla problem, men för alltid med sig en uppsättning nya problem, nya misslyckanden, nya sätt att bryta samman. Om genus är något i grunden maskiniskt, så är det härigenom något trasigt, krånglande, glappande. Vid en första anblick kan genus som maskineri framstå som något starkt och kraftfullt, i alla fall om maskinen tvångsmässigt länkas samman med en straight maskulinitet, som i sin tur kopplar mot framsteg, utveckling, dominans och virilitet. Men om en tittar närmare på denna utvecklingsoptimismens erigerade teknikmaskulinitet, så blir det tydligt att den behöver alla dessa kopplingar för att upp-rätt-hållas, eftersom den i själva verket är en högst skör konstruktion.

Med hjälp av omfattande systemunderhåll, upgrader och reboots kan genus momentärt fungera sömlöst (men kanske inte strömlöst). Det krävs helt enkelt mycket arbete för att genus ska bli så väloljat i sina grundfunktioner att det framstår som något organiskt. Men det är i sprickan, i glitchen, i fördröjningen som själva det underliggande maskineriet avslöjas. Samtidigt är det viktigt att poängtera att ett direkt

tillträde till maskinens inre är omöjligt, inte heller finns det något sätt att komma åt sanningen om genus. Men något blottläggs när maskineriet hakar upp sig, något som det går att få en glimt av, men aldrig helt och fullt greppa eller förstå. Eller som Olga Goriunova och Alexei Shulgin (2008) skriver om glitch i programvara:

A glitch is a mess that is a moment, as possibility to glance at software's inner structure, whether it is a mechanism of data compression or HTML code. Although a glitch does not reveal the true functionality of the computer, it shows the ghostly conventionality of the forms by which digital spaces are organized. (Goriunova och Shulgin 2008, 114)

Den här artikeln är ett utforskande av sådana motsägelsefulla och röriga genusögonblick, vilka avslöjar den spöklika konventionaliteten hos genusnormer och genusideal och på samma gång potentialen att bryta mot sådana kroppskonventioner.

Posthumanistisk feministisk teori och borttappade teknologier

Att förstå kroppslighet och genus som något alltid redan teknologiskt är förstås inte något nytt. En uppenbar länk går, som nämnts, till Haraways (1991) materiellt-semiotiska cyborg och dess betonande av hur (kvinnors) kroppar, snarare än att i någon mening vara naturliga eller förteknologiska, är ouplösligt förbundna med både informations-teknologier och bioteknologier. I linje med årtionden av feministiska vetenskaps- och teknikstudier förstås teknologier, inte som något ut-
anför (och därmed som något potentiellt hotfullt i förhållande till den ”naturliga”) kroppen, utan som en intim del av kroppen själv. Denna tanketradition har i sin tur genererat ett antal mer samtida diskussioner om förkroppsligade (genus)teknologier, där mitt projekt tydligast går i dialog med en posthumanistisk feministisk kritik, respektive en diskussion om kroppsteknologier i termer av *somatechnics*.

Låt oss börja med posthumanistisk feministisk teori (se t.ex. Barad 2003; 2007; Wilson 2004a; Braidotti 2006; 2013; Alaimo och Hekman

2008). Idén om det mänskliga subjektet som något i grunden fritt, autonomt, rationellt och exceptionellt (och per definition manligt) har sedan upplysningstiden varit en mäktig kraftfull tankefigur, och samtidigt något som förstås utmanats och kritiserats på en rad sätt. Denna kritik har bland annat formulerats inom ramen för poststrukturalism och postkolonial teori, liksom inom queerteori, kroppsmaterialistisk feminism och vetenskaps- och teknikstudier. Posthumanistisk feministisk teori kan sägas vara en av de senare formerna av kritik av det mänskliga subjektet som något enhetligt, rent och enastående. Med utgångspunkt i hur människor är intimt sammanblandade med maskiner, med andra djur och med miljö, har det på nytt visat sig att kategorin ”människa” är allt annat än tydligt avgränsad. Våra och andras kroppar avgränsas inte av huden (den är som bekant högst genomsläpplig), vilket gör att vi blir till i samspel med en uppsjö icke-mänskliga andra. Dessa icke-mänskliga andra finns inom oss, liksom runtomkring oss. Posthumanistisk teori ifrågasätter det mänskliga subjektets primat, att ”hon” i någon mening skulle ha företräde, genom att fokusera på de relationella dimensionerna hos hur kroppar, subjekt och deras politik tar form (jfr Barad 2003).

Det icke-mänskliga subjektet inom posthumanismen är en intressant figur, och oftast något av (eller i) naturen. Posthumanistisk feminism är tätt bebodd av allehanda djur, bakterier och miljöföroreningar. Samtidigt har naturen länge varit en knäckfråga för feminister. Feministiska forskare inom vetenskaps- och teknikstudier – som på många sätt fungerar som en förlöpare för posthumanistisk feminism (Ahmed 2008) – har envist frikopplat ”naturen” från det ”naturliga”. De har visat hur natur, i likhet med kultur, är något som produceras och reproduceras, snarare än upptäcks (t.ex. Keller 1985; 1992; Haraway 1991; Schiebinger 1993; Oudshoorn 1994). Natur ses som något som ständigt tar form, en konstruktion, och som därmed kan formas annorlunda. Denna friställning av naturen från det naturliga har även använts som ett sätt att bryta länken mellan kvinna och natur, eller kvinnan *som* natur, alltid underordnad, kartlagd, kontrollerad och exploaterad av en maskulint kodad (natur)vetenskap (Jordanova 1989).

Intressant nog verkar kvinnan-som-natur, eller människan-som-natur, länkas samman på nytt i posthumanistiska feministiska studier, men på andra sätt. Ett exempel är Elizabeth Wilsons (2004b) *gut feminism*, en sorts magkänslans bio-feminism. Här bildar okonventionella sätt att närma sig biologi, hysteri och anorexi en utmaning till en feministisk tradition som tänkt mycket på kroppen som om dess anatomi inte existerat (eftersom biologiska vetenskaper ansetts farliga och per automatik antifeministiska). Det finns en central länk inom posthumanistisk feminism mellan ett intresse för naturen och ett intresse för (kroppars) materialitet på ett sätt som använder naturen som resurs för att tänka materialitet bortom kultur och konstruktion.

Posthumanistiska feminister, som Karen Barad (2003; 2007), talar om kroppars materialitet som en aktiv, ibland motsträvig kraft, en sorts agens. De framhåller att naturens förmåga att röra sig, förändras och agera har konsekvenser för hur mänskliga och icke-mänskliga världar och subjekt kan förstås. Att förstå natur och materialitet som något aktivt och olydigt, något som kan "slå tillbaka", gör naturen och dess materia till en aktiv, betydelsefull, men också betydelseskapande kraft. Något som bjuder visst motstånd i förhållande till kulturella meningskapande praktiker, liksom i förhållande till mer konstruktionistiskt orienterade kulturteorier där saker som natur och materialitet inte fått ta plats. Detta har i sin tur positionerat biologi i allmänhet – och människa-djurstudier i synnerhet – som det mest centrala fältet för posthumanistisk teoribildning (se Ahmed 2008; Sullivan 2012).

För en posthumanistisk feministisk medie- och teknikforskare framstår detta privilegierande av det biologiska som lite märkligt. Vad som verkar ha tappats bort på vägen inom posthumanistisk teoribildning är det teknologiska. Detta försvinnande är förmodligen en konsekvens av en förståelse av naturen som det som rymmer störst potential för förnyelse av feministisk teori. Men när naturens materialitet görs till det mest löftesrika för en posthumanistisk feministisk politik är det som om det teknologiska försvinner ur sikte. Ett sådant försvinnande äger rum som om det inte fanns något bångstyrt och vilt i själva det innersta av hur teknologier fungerar (eller inte fungerar). Det är ett försvinnande

som även bortser från de feministiska diskussioner som tar frågor om icke-mänskliga subjekt, materialitet, agens och kroppslighet i *teknologiska* sammanhang på allvar (Hayles 1999; 2005; Sundén 2003; Suchman 2007; 2011).

Försvinnandet av teknologierna i det posthumanistiska feministiska projektet ter sig än mer märkligt mot bakgrund av Haraway (t.ex. 1991; 1997; 2007) och hennes vetenskapliga produktion, som ofta pekas ut som helt grundläggande för posthumanistisk teoribildning. Det posthumanistiska feminister inspireras av hos Haraway är framför allt hennes sätt att överskrida och utmana gränsen mellan det materiella och det symboliska, vilket inte minst manifesteras genom hennes problematisering av gränsen mellan natur och kultur. Bland de gränsvarelser som på många sätt får iscensätta och förkroppsliga denna problematisering i hennes texter återfinns primater, cyborger, onco-möss (labbråttor i cancerforskningens tjänst), och sällskapsdjur/hundar, alla klubbigt materiella och betydelsefullt symboliska.

Om Barad tänker relationen mellan mänskliga och icke-mänskliga subjekt i termer av samtillblivelse [*becoming with*], så har denna relationella intimitet aldrig enbart handlat om att bli till i intra-aktion med biologiska andra. Detta är även en relation som minst lika kraftfullt inbegriper hur ”vi” blir till i samspel med icke-mänskliga teknologiska andra. I linje med hur relationen mellan kroppar och teknologier förstås utifrån begreppet somatechnics, är teknologier i högsta grad en samkonstituerande kraft (Sullivan och Murray 2009). Somatechnics är en sammanslutning av *soma* (kroppen) och *techne* (tekniker eller teknologier) och indikerar att det teknologiska inte på något enkelt sätt kan läggas till eller dras ifrån kroppen, utan snarare är något fundamentalt för hur kroppar och deras politik formas och omformas. I Nikki Sullivans och Samantha Murrays (2009) diskussion av somatechnics, blir ”technics” en högst rörlig komponent, kopplad till en rad tolkningar. En tolkning inspireras av hur *techne* kan förstås fenomenologiskt, och har att göra med hur kroppar mejslas fram utifrån deras kontakt med omvärlden. Detta närmande intresserar sig för förkroppsligad kunskap grundad i erfarenhet och hur kroppar inte endast lämnar teknologiska

avtryck, utan även formas utifrån hur teknologier ”pressas” mot dem. En andra tolkning av ”technics” är snarare en foucauldiansk förståelse av diskursiva disciplineringsmekanismer, inklusive att med Teresa de Lauretis och hennes *Technologies of Gender* (1989) förstå genus som disciplineringsmaskineri. En tredje förståelse av ”technics” handlar om hur konkreta, fysiska, faktiska teknologier griper in i och sträcker ut kroppen. Vad gäller femininitet som somateknologi så har inte minst Susan Stryker (2009) och Aren Aizura (2009; 2010) teoretiserat transfemininitet, och Ulrika Dahl (2009; 2011) på liknande sätt queer femininitet.

I samklang med den rörliga förståelsen av teknologier i diskussioner kring somatechnics tänker jag genus som teknologi på (minst) två sätt, samtidigt. Å ena sidan betonar en teknologisk genusförståelse genus som ett slags maskineri. På liknande sätt som Judith Butler (1993) förstår genus som något performativt, något som kan tänkas i termer av citeringspraktiker fångade i en heterosexuell matris, kan genus förstås som vore det en teknologi. Om teknologier definieras som något i grunden trasigt, fungerar de här som ett sätt att öppna upp tanken för att tänka genus som ett trasigt, instabilt, ömtåligt maskineri. Å andra sidan, att tänka genus som något teknologiskt innebär för mig även att i linje med posthumanistisk teori/somatechnics tänka *genus som något mer radikalt, eller bokstavligen teknologiskt*. Att det finns en bokstavig, eller materiell, eller varför inte biologisk/teknologisk ofullständighet och sårbarhet i hur genus fungerar (eller snarare, inte fungerar).

Genom att simultant hålla dessa båda spår i tanken, och inte minst genom att utmana gränsen dem emellan, blir genus en uppsättning sköra, sårbara teknologier som på en och samma gång opererar i materiella, diskursiva och imaginära register. En förståelse av genus som sårbara gränsteknologier blir till exempel tydlig i Beatriz Preciados *Testo Junkie* (2013). Detta verk är skrivet från en kropp som kontinuerligt formas och förändras av testosteron, vilket resulterar i en komplex teknologisk förståelse av genus som något som ständigt rör sig mellan fantasi, begär, och konkret kroppslig fakticitet. I min egen tolkning av transkroppslighet och transfemininitet – med hjälp av en publik, webb nära transition hos den amerikanska musikern och rörelsekonstnären Isabella Bunny

Bennett – är femininitet på liknande sätt något som ständigt rör sig mellan fantasi (tillsammans med fans) och konkret teknologi (hormoner, kirurgi, kostym, sociala medier) (Sundén 2015). Bunny tematiserar till och med sin egen transkroppslighet i termer av teknologiskt krångel [*malfunction*]. Hon bjuder in sina fans att tänka kring detta med hjälp av frågan ”What’s your malfunction?” (Steam Powered Giraffe 2014) som ett sätt att både synliggöra och hylla det som är trasigt och krånglande hos oss alla. Trans- blir härigenom inte något dysfunktionellt i kontrast till icke-trans/cis som något funktionellt. Genus framstår snarast som något i grunden icke fungerande, och där trans- kan vara *ett* sätt att få fatt i denna trasighet på (men långtifrån det enda sättet).

Vad är glitch?

Glitch är det snurrande hjulet på datorskärmen. Glitch är det som händer i en bar när en CD-spelare hakar upp sig, den lite spända, irriterade, kanske nervösa stämningen då spelaren febrilt letar efter den binära kod som gått förlorad, och hur alla kan slappna av då spelaren hittar rätt igen, eller då en rådig person ingriper och byter spår. Glitch är fördröjningen mellan ett kommando och dess verkställande. När användare blir hängande i luften i den sortens teknologiska anspänning, förväntan och förvirring som får en att hålla andan (eller bryta samman), och som tvingar en att rikta uppmärksamheten mot digitala mediers materialitet och inte minst deras skörhet. I Legacy Russells essä ”Digital Dualism and the Glitch Feminism Manifesto” (2012) är glitch dessutom det som får oss att uppmärksamma vår sexualitet och våra begär, i takt med att vår kroppsliga förlängning i och genom det digitala momentärt avbryts:

The glitch is the digital orgasm, where the machine takes a sigh, a shudder, and with a jerk, spasms. These moments have been integrated into the rituals and routines of our own physical action, impacting how we interact with our own bodies, and how we explore our deepest fantasies and desires, spurred forth by these mechanized micro-seizures. The glitch is the catalyst, not the error. The glitch is the happy accident. When the computer freezes mid-conversation, when the video buffers

and refuses to progress, these moments are a new mode of foreplay, something that needs to be acknowledged not as a fetish, but as a new possibly for foreplay within sexual routine. We want what we cannot have; whatever the material we are aiming to access, the glitch makes us wait and whimper for it. (Russell 2012)

Ordet förspel blir möjligen lite missvisande, utifrån hur det konnoterar en hetero-normal, linjär förståelse av sex, där förspelet blir en upptakt eller uppvärmning i förhållande till det "egentliga" sexet i form av penis/vaginal penetration. Vad det primärt verkar handla om här är något annat, nämligen frågor om makt, kontroll, dominans, begär och underkastelse. Att vilja ha det en inte kan få. Att underkasta sig teknologin som kontroll- och dominansmaskineri. Att inte ha något val, annat än att vänta, att andas, att hålla andan. Inte minst tolkas glitch här som *intensifierad fördröjning* och hur denna fördröjning förkroppsligas sexuellt. Teknologiernas rytmer beblandas med kroppens egna. Eller snarare, det teknologiskt rytmiska är alltid redan en del av biologins rytm och tajming. Dildons eller vibratorns frekvens och räckvidd en del av hur fort kroppen går, eller kan gå. En urladdad apparatur som genom själva laddningsakten skapar intensitet och fördröjning i uppskjutandet, väntan, åtrån.

Etymologiskt kommer glitch troligtvis från jiddisch och ordet *glitsb* [hal plats], från *glitsbn* [att halka eller göra ett litet misstag], vilket i sin tur ligger nära tyskans *glitschen* [att kana eller hasa] och *gleiten* [att halka eller glida]. Glitch antyder fysisk rörelse. Det handlar om ett slags glidande eller halkande, en halhet hos någon eller något som tappat balansen eller som tappat kontrollen. Som Benjamin Schultz-Figueroa (2011) påpekar så implicerar den etymologiska rotformen av glitch en olycka på ett generellt plan, men ordet har främst kommit att användas i betydelsen olycka i relation till modern teknologi.

En glitch refererar vanligtvis till ett mindre tekniskt fel, ett tillfälligt avbrott, en plötslig oväntad händelse, en falsk, illegitim signal som bryter flödet av energi, information (och känslor). Men glitch handlar inte enbart om det plötsligt oväntade, det tillfälliga avbrottet. Inom digital

konst liksom i digital ljudproduktion har det även utvecklats estetiska praktiker som i stället är en medveten produktion av glitch. Här uppstår en viktig skillnad i relation till det oväntade och okontrollerbara. Glitch som konstform handlar om att medvetet manipulera digitala filer och medier så att de uppträder skadat. Här vänds det svårhanterliga i fördröjningen och i det trasiga till en hyllning av medieskörhet, kopplad till en vass kritik av medieindustrier och dess strävan efter teknologisk perfektion. Detta är själva utgångspunkten för 1990-talet musikscen kring glitch (Bates 2004; Sangild 2004), glitch new media art (Menkman 2011), samt utnyttjandet av glitchar i digitala spel av olydiga gamers (Aarseth 2007).

Glitch som ängslan och rebelliskhet

Glitch är ett ambivalent fenomen, som rymmer såväl ångest och ängslan som rebelliskhet. Som glidning, felsägning, eller tillfälligt felsteg förorsakar en glitch sällan en fullständig kollaps av systemet. Maskinen är fortfarande igång, men själva utförandet är svagt, vilket även påverkar den teknologiska upplevelsen. Som oväntat avbrott i ett flöde är glitch ofta något oönskat, och därför potentiellt ångestladdat. Det handlar om en tillfällig förlust av kontroll över teknologier, system, objekt och kroppar, om irritation, ängslan och ångest i relation till teknologier som kör fast.

Glitch är på sätt och vis de binära motsatsparens yttersta gräns. Glitch i digitala medier förorsakas av förlorade eller inkorrekta binära koder, vilket till exempel resulterar i det skadade ljudet hos en CD-spelare som söker hantera förlusten av binär information. Genus har på liknande vis allt med binära koder att göra, förlusten av dessa och det som händer när sårbarheten i systemet blottläggs. Genus är ett slags medieteknologi som spelar in (producerar) och spelar upp (reproducerar) en uppsättning binärt ordnade maskuliniteter och femininiteter, ett genusmaskineri som ständigt trasslar och hakar upp sig. Men denna inneboende teknologiska skörhet leder sällan till ett fullständigt systembreakdown. Det handlar snarare om illegitima signaler som förorsakar brus och störningar, om motsägelsefulla strömmar som tillfälligtvis bromsar upp och bryter upp flöden av information, energi, känslor och kroppars rörelser.

Jag har tidigare skrivit om transfemininitet som femininitetsglitch *par excellence*, ett arbete som samtidigt tydliggör hur femininitet generellt är något som glappar och skaver (Sundén 2015). Denna grundläggande obekvämheter hör till de teknologiska, maskiniska kvaliteterna hos genus, att ingen verkar helt bekväm i sitt eget skinn. Genusglitch är de många lager hos genus som ständigt sammanblandar, signalstör och ibland kortsluter binära koder. I queera sammanhang blir femininitetens glitchighet märkbar. Jag tänker till exempel på femininitet som camp och kitsch på overdrive hos queera femmes; på den mer subtila, nedtonade, men inte desto mindre märkbara femininiteten hos androgyna pojkflickor; på den femininitet som (trots allt) lagras in i butch-identiteter och förkroppsliganden av kvinnlig maskulinitet.

Om glitch är de ögonblick av oro och ängslan över trassel och trubbel i re-produktionen av genus, så handlar det även samtidigt om en helt annan sida av det teknologiska och om en sorts befrielse i det trågsiga, skeva och sårbara. Om det vackra i att krascha och att haka upp sig. Glitch rymmer härigenom en kritisk, estetisk potential genom att erbjuda glitchkonstnärer av allehanda slag en alldeles speciell teknologisk råhet. Programmerare, circuitbreakers, hackers och gamers, men även queers och genderbenders (eller varför inte genderbreakers) kan sägas använda den kritiska, politiska, estetiska potentialen hos glitch. En accentuering av skönheten hos det sköra i både medieteknologier och kroppar. Glitch är systemkritik, en kritisk ingång i relation till såväl medieindustrier och teknologisk utveckling som genussystem. Om många i mötet med den trasslande CD-skivan upplever irritation blandad med ängslan, så rymmer denna förhöjda teknologiska spänning något helt annat för glitchkonstnärer, en "fragile sensibility, avant-garde experiments and a different kind of beauty" (Sangild 2004, 257).

Det är precis den sortens ömtåliga skönhet som riktar uppmärksamheten mot hur teknologisk sårbarhet är grundregeln, den maskulina retoriken kring datorkraft och prestanda till trots. Glitch är genus i dess mest nakna, råa, teknologiska form. Famlandet bland förlorade eller oklara genusbinärer bjuder in, eller öppnar upp för en rad upplevelser,

erfarenheter och känslor. Irritation och ångest över oreda och fördröjningar, men också ett mer hyllande, bekräftande läge. Glitch som konst är en förstärkning av imperfektioner, defekter, fel. I stället för att jämna ut eller täcka över sömmarna, där det skaver och trasslar, handlar det här snarare om att visa upp det som glappar och hakar upp sig med stolthet. Genusglitch som konstform är den typ av genusteknologiska praktiker som medvetet bryter genus som flöde, som med stolthet visar upp hur genus alltid redan är något trasigt, och dessutom på vilka sätt genus kan tas sönder. Genusglitchkonst hyllar kontraster, inkonsekvenser, oregelbundenheter, ofullkomligheter.

Samtidigt är det viktigt att komma ihåg skillnaden mellan avsiktlig och oavsiktlig genusglitch. Den typ av glitch i genus som ständigt inträffar, oavsiktligt, har ingenting med det hyllande läget att göra, utan bildar snarare som en obehaglig diskrepans i förhållande till ett ideal, en norm. Att ständigt haka upp sig, krascha och misslyckas gör ont. Med detta inte sagt att det oavsiktliga, eller olyckliga, alltid på ett så enkelt sätt kan skiljas från en olyckans estetik. Skillnaden kan vara som den mellan ett oavsiktligt utsmetat läppstift, och en utsmetning som en ironisk, glitchig femininitetskommentar, vilka i slutändan kan vara oerhört svåra att särskilja. Min poäng är snarare att det finns många sätt som genus hakar upp sig på, eller hakas upp, somliga hyllade, medan andra (förmodligen de flesta) såväl smärtsamma som föremål för kritik.

Tillfälligt avbrott, genusbrus och high fidelity

Genusglitch som tillfälligt avbrott finns överallt. Genus hänger helt enkelt inte samman. Faktum är att det verkar krävas en hel del våld för att få materiellt specifika kroppar att stämma överens, eller sammanfalla, med ett visst genus, och en viss typ av begär. Beverley Skeggs (1997, 82) diskuterar på liknande sätt hur den ideala (eller heteronormativa) femininiteten kräver en så radikal kroppslig transformation att i princip varje kvinna är dömd att misslyckas. Ett misslyckande som har allt att göra med klass. Och ras. Här vill jag tillägga att inte endast varje (bio)kvinna är dömd att misslyckas, utan alla med femininitetsaspirationer, alla som gör anspråk på femininitet och dess ideal.

Vad Skeggs framhåller är att femininitetens default mode, eller dess själva grundläge, är misslyckandet.

Ett tänkande genom själva avbrottet, sammanbrottet, eller misslyckandet som kritik av det normativa och till synes hela och fullständiga har även tydlig resonans i J. Halberstams *The Queer Art of Failure* (2011). Här utgår Halberstam från misslyckandets logik och estetik som ett sätt att leta efter queera, antikapitalistiska alternativ till den normerande och disciplinerande kraft som konstituerar lycka och perfektion.

Utifrån en mer uppenbart *maskinisk* genusförståelse är femininitet *ett misslyckandets teknologi*, och det ideal, som kräver något mjukt, smidigt, putsat, sömlöst och till synes helt utan ansträngning, en fullständig omöjlighet. Det kommer alltid att finnas glitch, glidningar, misstag: för feminin, inte feminin nog, inte feminin på rätt sätt. En aldrig avstannande kamp för alla med femininitetsambitioner. Det finns inga felfria teknologier, eller kroppar. Själva utgångspunkten, eller grunden, är snarare det trasiga maskineriet.

Att passera – som kvinna – handlar om förmågan att glida förbi, snarare än att snubbla, vilket i ett genusteknologiskt ramverk kan förstås i termer av "high fidelity". Föreställningen om high fidelity hos teknologier för musikproduktion och musikkonsumtion handlar, enkelt uttryckt, om en strävan efter att hitta nya sätt på vilka mediet suddar ut, eller utplånar sig självt. Men varje försök att utplåna ett medium har endast återintroducerat dess närvaro på nya sätt: "The music industry has spent over a hundred years creating devices that allegedly have higher and higher fidelity, but new technologies have merely introduced new glitches." (Bates 2004, 275) Emily Thompson (1995) spårar mediehistoriskt hur ljudåtergivning i termer av trohet/trogenhet [*fidelity*] har förståtts i relation till grammofoanvändning. Hon visar hur tidiga tolkningar handlar om trohet i förhållande till källan, eller ursprunget, om att en inspelning i någon mening var sann. Sedan 1890-talet, då grammofoanen blev en medieteknologi för musiklyssnande (snarare än endast en återgivare av det talade ordet), så har snarare tonkvalitet varit det primära. I ett medielandskap format av digital ljudproduktion, så har denna strävan ofta över-satts som ett begär efter att täcka över, eller avlägsna störningar och brus.

Genus rymmer alltid störningar. Genusbrus är det som avbryter och smutsar ner en ren, ”trogen” signal, det som avslöjar cisnormativitetens förmenta tonsäkerhet. Glitch är de maskiniska misslyckanden som stör och bryter upp de normer och ideal som omgärdar cisgenus – high fidelity – det ouppnåeliga ideal som utlovar genus som teknologisk transparens. Cisgenus/high fidelity är en genusteknologi som till synes utan ansträngning skapar och formar kroppar i linje med genusbinärer och heteronormala begär. Om glitch är att halka, att stamma, att snubbla, så är den högteknologiskt brusreducerade, förmodat naturtrogna ljudåtergivningen hos genus som high fidelity att glida förbi obemärkt. Den omöjliga perfektionens obemärkthet. Att passera. Att glida förbi. Vilket endast blir möjligt om alla de teknologier som skapat denna omöjlighet görs helt osynliga.

High fidelity är den sömlösa teknologiska transparensens ideal, och ett oerhört kraftfullt sådant. Genus som high fidelity är en strävan efter omöjlig perfektion i linje med lika omöjligt rena femininiteter (och maskuliniteter). Genus som high fidelity är en transparent genusupplevelse som söker överskrida och uttradera sitt eget medium, genom att bortse från de teknologier som ligger till grund för själva utsuddandet. Trogenheten i high fidelity handlar delvis om att vara trogen något ursprungligt, något o-teknologiskt eller icke-teknologiskt. Men denna ursprungsscenen – vad gäller ljud/bildproduktion liksom produktionen av genus – är ett ursprung, ett original som aldrig funnits. Ingen kropp, inget medium är någonsin teknologiskt orörd, naturligt, utan snarare alltid o-trogna.

Glitch är en ständig påminnelse, en betoning av den andra sidan av det teknologiska, det hos genus och annan apparatur som inte fungerar. Glitch är det som avslöjar det verklighetstrogna och naturliga som teknologisk konstruktion, och som gång efter annan påminner om det samtidigt vackra och plågsamma i att krascha, trassla och att haka upp sig. High fidelity inspirerar inte endast till rebelliska glitchpraktiker i syfte att smutsa ner och kritisera en brusreducerad digitalitet, utan för också en hel del sorg med sig utifrån omöjligheten att frikoppla sig från normen, idealet.

Att tänka det otänkbara

To think with glitch is to straddle a gap between non-sense and knowledge.

(Menkman 2011, 66)

Gränsen mellan glitch och förmodad icke-glitch är allt annat än tydlig, och det är dessutom en gräns som ständigt verkar vara i rörelse. För Rosa Menkman (2011) är att tänka med glitch ett slags gränslande av avståndet mellan icke-betydelse, nonsens och kunskap. För vad skulle hända om vi (jag och du, min läsare) uppehöll oss för ett ögonblick i just det utrymme eller hålrum av det icke-betydande och nonsensartade, en plats där kroppar inte omedelbart skulle vara meningsfulla eller begripliga? Glitch som språk är ett språk talat av icke-mänskliga teknologiska andra, och på så sätt obegripligt. Inte desto mindre har jag försökt att i den här artikeln utforska genusglitch i själva den spricka som finns mellan det greppbara och det ogripbara. Det löftesrika hos genusglitch är att det aldrig fullt ut kan begripas, aldrig fullt ut kontrolleras, och genom att just glida undan bibehålla ett element av okontrollerbarhet. Det löfte glitch bär på är det faktum att det finns något olydigt och okontrollerat i själva hjärtat av hur genus fungerar teknologiskt.

Okontrollerbarheten hos den teknologiska, icke-mänskliga andra – som en intim del av vad det betyder att vara mänsklig – bär på möjligheten att kritisera och transformera både sociala och teknologiska system. Glitch som kritiskt avbrott är härigenom en transformation av det system som avbryts. Vad skulle hända om vi beaktade hur glitch i termer av kritik av genusnormer har en tendens att bli en del av dessa normer, en del av det sätt på vilket de varierar? ”Every form of glitch, whether breaking a flow or designed to look like it breaks a flow, will eventually become a new fashion”, menar Menkman (2011, 8) i förhållande till hur glitch som kritisk potential har förmått förändra teknik-kulturer och deras normer. Musikscenen runt glitch har rört sig från skitiga, experimentella, undergroundpraktiker till att inkorporeras i musikproduktionens digitala mainstream. Det som började som en kritik av musikindustrins high fidelity-ideal har kommit att omvandlas till ett etablerat sätt för att göra det förmodat rena, klara, kalla, krispiga digitala ljudet brusigare, smutsigare, varmare (Kelly 2009). Genusglitch

rymmer en liknande potential – att infiltrera, smutsa ner, värma upp, ta sönder, och inte minst sätta press på de normer och ideal som strukturerar genus i ren, klar, kall binär kod.

Som avslutning vill jag förtydliga på vilket sätt den här artikeln bidrar till posthumanistisk feministisk teori. Jag tog min utgångspunkt i hur samtida feministisk posthumanistisk kritik präglas av en sorts vändning – mot naturen, som en privilegierad plats för feministiskt skrivande, och därmed bort från kulturen – vilket i sin tur gjort att teknologispåret inom posthumanismen verkar ha tappats bort. Även om kroppsteknologier av såväl bioteknologiskt som cybernetiskt slag var en viktig komponent hos centrala föregångare på fältet, som Haraway och N. Katherine Hayles, är det som om teknologi som kritik och destabilisering av det mänskliga subjektet har hamnat i skymundan. Att tänka naturen(s materialitet) som det mest olydiga, och härigenom som det mest intressanta för posthumanistisk feministisk teori, ignorerar inte bara olydigheten hos det teknologiska. Detta privilegierande av naturen verkar även helt ignorera den alltmer instabila, otydliga gränsen mellan biologi och teknologi, kropp och maskinkod eller genetisk kod, kroppen *som* kod (Smelik och Lykke 2008; Hughes och Sundén 2011). Utifrån att föra samman frågor som rör feministisk teori och genuspolitik med en posthumanistisk kritik har jag vidare haft för avsikt att inte bara återaktivera det teknologiska i en posthumanistisk feministisk kritik, utan även det politiska. För vad händer egentligen med feministisk teori och en kropparnas skillnadspolitik då det specifikt mänskliga är i upplösning?

Genom att följa en logik enligt vilken teknologier implicerar sina egna misslyckanden, upphakningar, breakdowns, har jag använt glitch som exempel på en olydig teknologisk andra inom oss. Jag har läst teknologiskt trassel, sårbarhet och instabilitet som ett slags teknologins agens, som ett sätt för genusmaskinerier att ”slå tillbaka” i förhållande till kulturella manuskript – mjukvara – för genusbinär koherens. Ett tillfälligt avbrott i genus som sårbar teknologi öppnar upp en hel domän av icke-mänsklig bångstyriighet i hur genus ständigt inte fungerar.

JENNY SUNDÉN är professor i genusvetenskap vid Södertörns högskola. Hennes forskning rör sig i gränslandet mellan feministisk teori, affektteori, digitala medie- och kulturstudier och vetenskaps- och teknikstudier (STS). Hon har skrivit *Material Virtualities: Approaching Online Textual Embodiment* (Peter Lang, 2003) och *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play* (Routledge, 2012, med Malin Sveningsson). Hennes artiklar återfinns, bland annat, i tidskrifterna *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, *European Journal of Cultural Studies*, *Feminist Media Studies*, *First Monday*, *Games and Culture* och *Somatechnics*.

REFERENSER

- Aarseth, Espen. 2007. "I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player." DiGRA '07. Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: *Situated Play*, University of Tokyo. <http://www.digra.org/digital-library/publications/i-fought-the-law-transgressive-play-and-the-implied-player/>.
- Ahmed, Sara. 2008. "Open Forum Imaginary Prohibitions: Some Preliminary Remarks on the Founding Gestures of the 'New Materialism.'" *European Journal of Women's Studies* 15.1:23–39. doi: 10.1177/1350506807084854.
- Aizura, Aren Z. 2009. "Where Health and Beauty Meet: Femininity and Racialisation in Thai Cosmetic Surgery Clinics." *Asian Studies Review* 33.3:303–17. doi: 10.1080/10357820903153707.
- . 2010. "Feminine Transformations: Gender Reassignment Surgical Tourism in Thailand." *Medical Anthropology* 29.4:424–43. doi: 10.1080/01459740.2010.501314.
- Alaimo, Stacy, och Susan Hekman, red. 2008. *Material Feminisms*. Bloomington: Indiana University Press.
- Barad, Karen. 2003. "Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter." *Signs* 28.3:801–31. doi: <http://dx.doi.org/10.1086/345321>.
- . 2007. *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.
- Bates, Eliot. 2004. "Glitches, Bugs, and Hisses: The Degeneration of Musical Recordings and the Contemporary Musical Work." I *Bad Music: The Music We Love to Hate*, redaktörer Christopher Washburne och Maiken Derno, 275–93. New York: Routledge.
- Braidotti, Rosi. 2006. "Posthuman, All Too Human: Towards a New Process Ontology." *Theory, Culture & Society* 23.7–8:197–208. doi: <http://dx.doi.org/10.1177/0263276406069232>.

- 2013. *The Posthuman*. Cambridge: Polity.
- Butler, Judith. 1993. *Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. New York: Routledge.
- Dahl, Ulrika. 2009. "(Re)figuring Femme Fashion." *lambda nordica* 14.3–4:43–77.
- 2011. "Feminism, feminiteter, femmefigurationer." *Tidskrift för genusvetenskap* 1:6–27.
- de Lauretis, Teresa. 1989. *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Basingstoke: Macmillan.
- Goriunova, Olga, och Alexei Shulgin. 2008. "Glitch." I *Software Studies: A Lexicon*, redaktör Matthew Fuller, 110–9. Cambridge: MIT Press.
- Halberstam, Judith. 2011. *The Queer Art of Failure*. Durham: Duke University Press.
- Haraway, Donna. 1991. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- 1997. *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan©_Meets_OncoMouse™: Feminism and Technoscience*. New York: Routledge.
- 2007. *When Species Meet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- 2005. *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hughes, Rolf, och Jenny Sundén, red. 2011. *Second Nature: Origins and Originality in Art, Science, and New Media*. Stockholm: Axl.
- Jordanova, Ludmilla. 1989. *Sexual Visions: Images of Gender in Science and Medicine between the Eighteenth and Twentieth Centuries*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Keller, Evelyn Fox. 1985. *Reflections on Gender and Science*. New Haven: Yale University Press.
- 1992. "The Gender/Science System: Or, Is Sex to Gender as Nature Is to Science?" I *Feminism and Science*, redaktör Nancy Tuana, 33–44. Bloomington: Indiana University Press.
- Kelly, Caleb. 2009. *Cracked Media: The Sound of Malfunction*. Cambridge: MIT Press.
- Lotringer, Sylvère, och Paul Virilio. 2005. *The Accident of Art*. New York: Semiotext(e).
- Menkman, Rosa. 2011. *The Glitch Moment(um)*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Oudshoorn, Nelly. 1994. *Beyond the Natural Body: An Archeology of Sex Hormones*. London: Routledge.
- Preciado, Beatriz. 2013. *Testo Junkie: Sex, Drugs, and Biopolitics in the Pharmacopornographic Era*. New York: Feminist Press at the City University of New York.
- Russell, Legacy. 2012. "Digital Dualism and the Glitch Feminism Manifesto." *Cyborgology*. <http://thesocietypages.org/cyborgology/2012/12/10/digital-dualism-and-the-glitch-feminism-manifesto/>.
- Sangild, Torben. 2004. "Glitch, the Beauty of Malfunction." I *Bad Music: The Music We*

- Love to Hate*, redaktörer Christopher Washburne och Maiken Derno, 257–74. New York: Routledge.
- Schiebinger, Londa. 1993. *Nature's Body: Gender in the Making of Modern Science*. Boston: Beacon.
- Schultz-Figueroa, Benjamin. 2011. "Glitch/Glitch: (*More Power*) *Lucky Break* and the Position of Modern Technology." *Culture Machine* 12:1–14.
- Skeggs, Beverley. 1997. *Formations of Class and Gender: Becoming Respectable*. London: Sage.
- Smelik, Anneke, och Nina Lykke, red. 2008. *Bits of Life: Feminism at the Intersections of Media, Bioscience, and Technology*. Seattle: University of Washington Press.
- Steam Powered Giraffe (blogg). 2014. "What's Your Malfunction?" 21 februari. <http://officialsteampoweredgiraffe.tumblr.com/post/77413098155/whats-your-malfunction-music-video-project> (kontrollerad 2015-11-17).
- Stryker, Susan. 2009. "We Who Are Sexy: Christine Jorgensen's Transsexual Whiteness in the Postcolonial Philippines." *Social Semiotics* 19.1:79–91. doi: 10.1080/10350330802655551.
- Suchman, Lucy. 2007. "Feminist STS and the Sciences of the Artificial." I *The Handbook of Science and Technology Studies*, redaktörer Edward J. Hackett, Olga Amsterdamska, Michael E. Lynch och Judy Wajeman, 139–63. Cambridge: MIT Press.
- . 2011. "Subject Objects." *Feminist Theory* 12.2:119–45. doi: <http://dx.doi.org/10.1177/1464700111404205>.
- Sullivan, Nicki. 2012. "The Somatechnics of Perception and the Matter of the Non/Human: A Critical Response to the New Materialism." *European Journal of Women's Studies* 19.3:299–313. doi: <http://dx.doi.org/10.1177/1350506812443477>.
- Sullivan, Nikki, och Samantha Murray, red. 2009. *Somatechnics: Queering the Technologisation of Bodies*. Farnham: Ashgate.
- Sundén, Jenny. 2003. *Material Virtualities: Approaching Online Textual Embodiment*. New York: Peter Lang.
- . 2007. "Reproduktionsteknologier, artificiellt liv och cyber(ge)netiska Andra." I *Kulturstudier i Sverige*, redaktörer Bodil Axelsson och Johan Fornäs, 149–70. Lund: Studentlitteratur.
- . 2008. "What if Frankenstein's Monster Was a Girl?: Reproduction and Subjectivity in the Digital Age." I *Bits of Life: Feminism at the Intersections of Media, Bioscience, and Technology*, redaktörer Anneke Smelik och Nina Lykke, 147–62. Seattle: Washington University Press.
- . 2010. "Blonde Birth Machines: Medical Simulation, Techno-Corporeality and Posthuman Feminism." I *Technology and Medical Practice: Blood, Guts and Machines*, redaktörer Ericka Johnson och Boel Berner, 97–118. Farnham: Ashgate.
- . 2013. "Corporeal Anachronisms: Notes on Affect, Relationality, and Power in Steam-punk." *Somatechnics* 3.2:369–86.

- 2014. "Steampunk Practices: Time, Tactility, and a Racial Politics of Touch." *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology* 5. <http://adanewmedia.org/2014/07/issue5-sunden/>. doi:10.7264/N3BP0128.
- 2015. "On Trans-, Glitch, and Gender as Machinery of Failure." *First Monday* 20.4–6. <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5895/4416>. doi: <http://dx.doi.org/10.5210/fm.v20i4.5895>.
- Sundén, Jenny, och Malin Sveningsson. 2012. *Gender and Sexuality in Online Game Cultures: Passionate Play*. New York: Routledge.
- Thompson, Emily. 1995. "Machines, Music, and the Quest for Fidelity: Marketing the Edison Phonograph in America, 1877–1925." *Musical Quarterly* 79.1:131–71. doi: <http://dx.doi.org/10.1093/mq/79.1.131>.
- Wilson, Elizabeth A. 2004a. *Psychosomatic: Feminism and the Neurological Body*. Durham: Duke University Press.
- . 2004b. "Gut Feminism." *differences* 15.3:66–94.

NOTER

1. Artikeln är ett resultat av forskningsprojektet "Urverk, mässing och korsetter: Politik och drömmar i steampunkkulturer", finansierat av Riksbankens Jubileumsfond. Texten bygger på samt utvecklar och fördjupar artikeln "On Trans-, Glitch, and Gender as Machinery of Failure" (Sundén 2015).
2. Detta utforskande har skett på så skilda områden som virtuell kroppslighet i digitala textvärldar (Sundén 2003); kletig biokonst och dansant robotkonst i skärningspunkten mellan klassisk opera och modern koreografi (Sundén 2007); kvinnliga monster med Frankensteinreferenser (Sundén 2008); förlossningssimulatorer i den medicinska vetenskapens tjänst (Sundén 2010), passionerade, queera, kvinnliga gamers i onlinespelet *World of Warcraft* (Sunden och Sveningsson 2012); samt korsettprydda steampunkhjältinnor (Sundén 2013; 2014). Det finns förstås betydelsefulla skillnader mellan dessa forskningsprojekt, men en sak som de har gemensamt är en förståelse av genus och av själva kroppen som något i grunden teknologiskt.

ABSTRACT

Technologies always implicate their own failures, breakdowns, and glitches. The purpose of this article is to develop an understanding of gender in general – and femininity in particular – as something fundamentally technological, *and, as such, broken*. Drawing on the technological undercurrent in current posthumanist feminist theory, arguing for a re-introduction of technologies

in the midst of feminist posthumanist critique, the author puts into play a vocabulary of malfunctioning, broken, vulnerable technologies of gender. In particular, the term “glitch” is put to use to account for machinic failures in gender within the digital domain. By using glitch as a way of theorizing gender, the article is a dual contribution to digital media studies and feminist theory in a technological vein.

Glitch is the spinning wheel on the computer screen, the delay between a command given and its execution. Etymologically, glitch (possibly) derives from the Yiddish word *glitsb*, meaning a “slippery place” or “a slip.” Glitch signals the slipperiness of something or someone off balance and a loss of control. It usually refers to a sudden unexpected event, a surge of current or an illegitimate signal that breaks the flow of energy, information, and affect. Glitch is, fundamentally, a struggle with binary code. Gender is a similar struggle to cope with binaries, with a loss of binaries, and about what happens when the vulnerability of the system is revealed. On this side of glitch, the tendency is toward hesitation and anticipation, irritation and annoyance, as well as pain and anxiety in the face of technologies and bodies that skip, crash, or get stuck.

The default mode of gender is technological failure, and cis-gender normativity – what the author calls gender “high fidelity” – an unobtainable ideal of impossible perfection. If to glitch is to slip, to stutter, to stumble, gender high fidelity is to slip by unnoticed. In contrast to the notion of cis-gender normativity as a desire to cover or remove “noise,” to clear the channel, glitch is that which infiltrate, make dirty, and ultimately put pressure on the norms and ideals that structure gender as pure, clear, cold, binary code. In this sense, glitch is also about a perceived beauty in crashing and skipping, holding an intriguing critical, aesthetic, activist potential. In the hands of glitch artists, circuit breakers, and gamers, but also queers, and trans-performers, glitch becomes a celebration of the beauty of malfunction and gender-technological fragility.

Keywords: brokenness, digital media technologies, femininity, gender, glitch, posthumanist feminist theory, somatechnics