



HÖGSKOLAN  
DALARNA

## Examensarbete kandidatnivå

### Daft Punk: Robots in Disguise

---

---

#### En fallstudie om Daft Punks inverkan på populärkulturen

A case study by Anton Roth

Författare: Anton Roth

Handledare: Johan Eriksson

Seminarieexaminator: Stefan Björnlund

Formell kursexaminator: Thomas Florén

Ämne/huvudområde: Ljud- och musikproduktion

Kurskod: GLP2NN

Poäng: 15 HP

Termin: HT2021

Examinationsdatum: 2022-02-25

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet. Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Nej

## **Abstract**

Den här uppsatsen handlar om bandet Daft Punk och deras inverkan på populärkulturen. Studien har utförts genom att samla in egen empiri från tidigare forskning, en enkätundersökning och en intervju som gjordes på distans. Det övervägande resultatet tyder på att det är fyra kriterier som korrelerar med varandra för att en musikalisk akt ska kunna göra ett intryck på populärkulturen, Daft Punk använde sig av dessa kriterier för att sticka ut från andra musiker som var populära under mitten av 1990-talet. Undersökningen bidrar till ytterligare kunskap om vilka förutsättningar som underlättar för en artist att uppnå hög popularitet och starkt kulturellt inflytande. Den bidrar även till kunskap om vilka kriterier som finns och hur dessa kan användas. Forskningen som presenteras är användbart både för personer som är aktiva inom musikindustrin, eller folk som endast lyssnar på musik till vardags.

## **Keywords**

Musik. Populärkultur. Daft Punk. Musikkultur. Genre. Fallstudie

# Innehållsförteckning

|  |           |
|--|-----------|
| 1 Inledning .....  | 1         |
| <b>1.1 Syfte .....</b>   | <b>3</b>  |
| <b>1.2 Frågeställningar.....</b>   | <b>4</b>  |
| <b>1.3 Avgränsningar .....</b>   | <b>4</b>  |
| 2 Tidigare forskning & Teori .....   | 4         |
| <b>2.1 Tidigare forskning.....</b>   | <b>4</b>  |
| 3 Metod & material .....   | 6         |
| <b>3.1 Enkätundersökning och Intervjuer .....</b>  | <b>8</b>  |
| 4 Etiska överväganden .....  | 8         |
| 5 Resultat och analys .....  | 9         |
| <b>5.1 Hur kan Daft Punks påverkan och inflytande av musikvärlden beskrivas? .....</b>   | <b>9</b>  |
| <b>5.2 Vilka kriterier bör en artist/band uppfylla för att möjliggöra ett populärkulturellt inflytande? .....</b>                    | <b>11</b> |
| <b>5.3 Finns det ett samband mellan Daft Punk och andra artister/band som har haft ett stort populärkulturellt inflytande? .....</b> | <b>16</b> |
| 6 Slutsatser & diskussion .....  | 17        |
| <b>6.1 Sammanfattning: .....</b>   | <b>17</b> |
| <b>6.2 Falsifikation och diskussion: .....</b>   | <b>18</b> |
| <b>6.3 Slutsats:.....</b>  | <b>19</b> |
| Referenslista .....  | 21        |
| Bilagor .....  | 23        |

# 1 Inledning

Att lyssna på musik är någonting som majoriteten av människor gör på ett eller annat sätt under sin livstid, det kan vara någonting de gör på väg till jobbet eller skolan, under träningen eller bara för att koppla bort sig från omvärlden under en liten stund. Ibland kommer det en artist eller ett band vars låtar verkligen talar till dig som lyssnare, och som även talar till flera andra lyssnare. Att ett band eller en artist kan ha en inverkan på populärkulturen är inget konstigt, men hur går det egentligen till, och vilken typ av inverkan är det? Genom att undersöka bandet Daft Punk kommer denna uppsats att gå igenom hur deras påverkan av musikvärlden kan beskrivas, vilka kriterier som en musiker bör uppfylla för att lämna ett populärkulturellt avtryck, samt om det existerar ett samband mellan Daft Punk och andra musiker som har lämnat efter sig ett stort populärkulturellt inflytande.

Jag fick upp ögonen för detta ämne för första gången år 2013, när Avicii spelade låten *Wake Me Up* för första gången. En låt som blev ratad av kritiker först (Rodger, 2013), men som idag ligger på över en miljard spelningar på Spotify och fortsätter att stiga (Avicii, 2013). Jag blev då intresserad av hur en specifik artist kan bli så stor inom musiken, och hur en artist kan på nästan egen hand förändra en hel genre.

Daniel Cookney (2021) går igenom i sin artikel "Daft Punk: how the mystery music masterminds used their robot disguise to take over the world." vad det var som gjorde att Daft Punk blev så stora som de blev. En stor huvudingrediens som han nämner till Daft Punks framgång är deras image som robotar, vilket skapade en slags mystik kring bandet. Att använda sig av robotmasker var ett val som bandet gjorde för att spela med på Y2K fenomenet som folk trodde skulle ske, att vid årsskiftet 1999–2000 skulle alla datorer i världen krascha samtidigt. Så i stället för att spela med på att elektroniken går sönder, valde Daft Punk att göra en egen tvist på det, och i stället säga att när millennieskiftet skedde så förvandlades de till robotar.

It's hard to think of an act who had a greater impact on the way 21st century pop music sounds than Daft Punk (Petridis, 2021).

Citatet ovan hittas i Alexis Petridis (2021) artikel "Daft Punk where the most influential pop musicians of the 21st century". Petridis går igenom i artikeln vilka Daft Punk var, samt vad för påverkan Daft Punk har haft på dagens popmusik. Han beskriver Daft Punk som att de alltid var ett steg före musiken som de var inspirationer till, vilket då var EDM musiken. Det går inte att förneka den inverkan som Daft Punk har haft på EDM musiken, de var inte anledningen till att EDM musiken blev till från första början, men de var då en stor inspiration till att EDM musiken blev så global som den blev.

'Who's responsible for EDM?' asked the duo's sometime collaborator Pharrell Williams rhetorically. 'Daft Punk are' (Petridis, 2021).

I en artikel skriven av Katie Schmidt (2021) på Altpress går hon igenom 13 artister som har blivit influerade av Daft Punk under åren. Några av artisterna som nämns i artikeln är Skrillex, Zedd, Justice, Disclosure, The Weeknd och Tame Impala. Skrillex berättar i en intervju med Gabriel Szatan (2021) till The Guardian att Daft Punks *Alive* turné som varade mellan 2006–2007 var en stor inspiration till hans egna liveshower. Skrillex säger:

It was walking into the portal portal of my destiny. It left an instant and indelible mark on my psyche. The idea of delivering a full concert experience while departing from a band on stage was game changing, not just for me but for all creators (Szatan, 2021).

Skrillex säger även att Daft Punks musik har inspirerat han egna produktioner under åren, att våga ta ut svängarna och testa något nytt som inte varit stort tidigare. Idag anses Skrillex, eller Sonny Moore som han egentligen heter, som en av 2010-talets största DJ's och producenter, med liveshower som är en upplevelse i sig själv.

Hua Hsu (2021) går igenom i sin artikel "Daft Punk Was About Nostalgia, Not The Future" om hur Daft Punk skapades och hur de fick sin status som de har idag. Daft Punk startade som ett punkband på 90-talet, för att därefter använda deras influenser för att bygga upp ett eget sound som skulle komma att bryta barriärer i musiken. Genom att blanda musik från 70, 80 och 90-talet så skapade bandet något unikt som tilltalade lyssnaren och musikscenen.

Uppsatsen ämnar bidra med vidare förståelse kring hur en musikalisk akt kan göra ett intryck i populärkulturen. Den undersöker om det existerar specifika kriterier som en artist eller band använder sig av för att lämna ett avtryck på populärkulturen, samt att om det existerar samband mellan olika artister och band som har haft inflytande på populärkulturen.

Till denna undersökning har jag valt att göra en fallstudie om Daft Punk, då det är ett band jag har lyssnat på genom åren, och ett band som Cookney (2021), Schmidt (2021) och Petridis (2021) menar ha lämnat ett stort intryck på populärkulturen. Anledningen till att jag väljer att endast ha ett band som utgångspunkt är för att minimera risken för att denna uppsats ska bli alltför rörig att läsa, samt att det skulle vara svårt att hitta en röd tråd genom undersökningen. Upplägget för uppsatsen kommer bestå av att först undersöka vad som gör att en musikalisk akt gör ett intryck på populärkulturen, och då använda Daft Punk som ett exempel för att kunna ge ut en bredare forskning. Så återigen, med denna uppsats hoppas jag på att kunna ge ut en bättre förståelse kring hur en musikalisk akt kan påverka populärkulturen, vilket är något som både folk som är aktiva inom musiken, och även vardagslyssnare av musik kommer kunna ta del av.

## **1.1 Syfte**

Syftet med denna uppsats är att undersöka hur bandet Daft Punks popularitet uppkom och vilket inflytande de har haft på populärkulturen. Jag kommer att undersöka hur ett sådant band kan påverka populärkulturen, till exempel att bidra till att en ny genre uppkommer, samt om det existerar särskilda kriterier som en artist eller band använder sig av för att kunna lämna ett populärkulturellt inflytande. Undersökning ämnar bidra med mer kunskap om Daft Punk och vad för populärkulturellt arv de har lämnat efter sig.

## 1.2 Frågeställningar

1. Hur kan Daft Punks påverkan och inflytande på musikvärlden beskrivas?
2. Vilka kriterier bör en artist/band uppfylla för att möjliggöra ett populärkulturellt inflytande?
3. Finns det ett samband mellan Daft Punk och andra artister/band som har haft ett stort populärkulturellt inflytande?

## 1.3 Avgränsningar

Begreppet populärkultur är ett väldigt brett ämne som kan betyda olika saker för varje person. Begreppet populärkultur som används i denna uppsats syftar till det konstnärliga i en populärkultur, det vill säga både det musikaliska och även det visuella från en liveshow, genom att använda Daft Punk som ett exempel genom hela uppsatsen.

# 2 Tidigare forskning & Teori

I detta avsnitt kommer jag att redogöra för några artiklar och tidigare studier som gjorts kring Daft Punk. Dessa studier kommer att användas för att hjälpa till att komma fram till ett slutgiltigt resultat.

## 2.1 Tidigare forskning

I studien "The Psychological Functions Of Music Listening" (Schäfer, 2013. Sid 3) tas det upp hur musik har funnits att vara ett av de främsta verktygen för att både ta fram, och bekämpa olika känslor. Ett exempel som tas upp är om en individ har blivit

deprimerad på grund av ett avslutat förhållande, så kommer hen mest troligt att lyssna på musik som relaterar till dennes livssituation. På motsatt sida av spektrumet är detta anledningen till att det spelas glad och uppiggande musik på exempelvis fester.

Denna studie visar att känslor och musik har en stor koppling till varandra, vilket kan förklara hur en låt som exempelvis "One More Time" av Daft Punk blev så stor. Om tillräckligt många människor kan relatera till det som sägs i låten, eller relatera till en känsla som låten vill förmedla. Man kan till exempel titta på låten "Shape Of You" av Ed Sheeran, som idag är Spotifys mest spelade låt genom tiderna. Låten handlar om hur en djupare relation kan börja med att man blir kär i en annans persons kropp (Stumme, 2017), vilket var ett ämne som majoriteten av befolkningen med säkerhet kunde relatera till. Tänker man då utifrån studiens resultat om att folk drar sig till låtar med texter som är relaterabara till deras egen livssituation, så blir det nästan uppenbart varför "Shape Of You" blev så stor som den har blivit, då den som sagt tar upp ett ämne som väldigt många kan relatera till.

Gabriel Zsatan går igenom i sin artikel (2021) "Becoming The Man Machines: Daft Punk's Discovery at 20" arvet som Daft Punk lämnar efter sig. Zsatan gör detta genom att diskutera kring bandets andra album *Discovery*. Zsatan diskuterar att en av anledningarna till att albumet, och även bandet, blev så framgångsrika var en blandning av deras musik och image. Deras musik var något som tilltalade alla inom olika genrer, samtidigt som de skapade deras nya mystiska image som två robotar, samt historien kring hur de blev robotar. Dessa två faktorer bidrog till att Daft Punk gjorde ett stort intryck i populärkulturen. De har fortfarande en dedikerad fanbase, samt att under åren som aktiva fortsatte att bygga på mystiken kring de två robotarna.

Att Daft Punks image var en stor del kring deras succés var någonting som jag trodde redan innan uppsatsens start. Tanken med att en EDM artist döljer ansiktet var inte jättevanligt för den tiden då Daft Punk blev stora, utan det var mer rockband som Kiss och Slipknot som stod för det. Idag har det blivit mer vanligt bland artister som producerar elektronisk musik, med namn som Deadmau5, Marshmello och Alan Walker, att de väljer att dölja sitt ansikte under uppträdanden, om det beror på en image de vill bli förknippade till, eller en psykologisk anledning som exempelvis scenskräck. Att göra valet att dölja sitt ansikte och verkliga identitet, gör så att man



sticker ut lite från mängden, och som med Daft Punk, skapar en slags mystik om vem det egentligen är som gömmer sig bakom masken.

En studie som gjorts är i boken *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World* (Gray, 2017). Där undersöker de fans inom musiken och hur dessa har utvecklats under åren. Tack vare deras forskning kan man se att en fandom av ett specifikt band, exempelvis Daft Punk, beror väldigt mycket på den sociala aspekten och tanken att vara kring människor med samma intressen. Människan är ett djur som drar sig till att umgås med folk som är likasinnade, så när en stor grupp av människor gillar en viss artist eller visst band, så sker den grupperingen nästintill naturligt. Speciellt när *Stans* började komma in i bilden. Ett *Stan* är då ett fan som är besatt av exempelvis en artist eller en skådespelare (Merriam-Webster's Dictionary, 2019). Uttrycket *Stan* blev populärt mellan 2000–2001, då rapparen Eminem släpper en låt med samma namn där han rappar om ett fan, vid namn Stan, som är så pass besatt av honom att det slutar med att Stan kör ner sin bil i en sjö med sin gravida fru i bakluckan, allt det för att Eminem inte svarat på hans brev.

Så även fast en fandom både kan vara positiva eller negativa för en artist, så kan det fortfarande vara en byggsten till att en musikalisk akt lämnar ett avtryck på populärkulturen.

Studierna som presenterats här bidrar även med en större kunskap kring hur musik och psykologi hänger ihop, och hur människor kan sammankoppla en specifik låt till en period av deras liv. Samt att den ger en inblick i vilka Daft Punk var, och vilka komponenter som var viktiga för att de skulle bli stora.

## 3 Metod & material

Metoden som har använts i denna uppsats är fallstudie, eftersom denna metod är ett bra val om man vill djupdyka i ett specifikt ämne eller problem (Crowe, 2011). Jag använde mig av två olika metoder för att genomföra undersökningen. Först sökte jag

upp artiklar, intervjuer och studier som gjorts om Daft Punk. Jag har letat upp artiklar som har en vetenskaplig grund för att kunna säkerställa att uppsatsen är så neutral som möjligt. Jag har även undersökt tidigare uppsatser som är skrivna om bandet, men dessa har inte använts som en primär källa för mina deduktioner utan mer som ett sätt för mig att läsa andra personers hypoteser kring frågeställningarna.

Jag använde mig även av enkätundersökning och en intervju för att samla in empiri. Enkäten blev publicerad på diverse forum och sociala medier, både till grupper där musikintresset är en gemensam faktor, och grupper där musik bara är något man lyssnar på vägen till skolan. Totalt så deltog 39 personer i enkätundersökningen. Intervjun skedde på distans via ett Zoom samtal och totalt blev det en respondent.

Anledningen till att jag valde att använda dessa metoder i min undersökning är att jag känner att delvis samla in vetenskapliga artiklar, samt att samla in empiri utifrån enkäter eller intervjuer är det bästa sättet att samla in information till en fallstudie som denna. Det existerar enklare sätt att samla in data om ett band som Daft Punk då det finns flertalet intervjuer och artiklar som gjorts om bandet som dokumenterar författarens kärlek till bandet. Eftersom jag vill att denna uppsats ska ligga på en vetenskaplig grund kände jag att dessa typer av källor kan i vissa fall bli för partiska.

Denna uppsats kommer att använda sig av falsifikation, inte i dess traditionella mening att en huvudhypotes testas, utan falsifikation kommer appliceras i Resultat & Analys-avsnittet för att testa validiteten av mina slutsatser. Falsifikation går ut på att man söker fel i sin egen eller i andras hypoteser, det vill säga söker efter en grundlig slutsats genom att eliminera tvivelaktiga teorier. Falsifikationen är en vetenskaplig metod som utvecklades av Karl Popper, som en följd av hans kritik mot den filosofiska metoden logisk positivism. Poppers teori går ut på att det är omöjligt att finna en säker hypotes, speciellt inte en som är baserad på observationer som i logisk positivism (Baron Zvi, 2018). Enligt Popper så måste varje hypotes behandlas med tanken att det är något fel i den, och det är forskarens jobb att hitta felet. Så metoden går ut på att när du har en hypotes för din forskning, så måste du attackera den från alla vinklar för att försöka falsifiera den. Om man inte kan hitta tillräckligt motsäggande fakta mot hypotesen går det att använda som belägg.

### 3.1 Enkätundersökning och Intervjuer

Jag valde att använda mig av en enkätundersökning och intervjuer för att samla in empiri. Då jag har bekanta som är aktiva inom musikvärlden, så fanns det en bra utgångspunkt med testpersoner att ha intervjuer med. Enkäter valde jag att publicera på sociala medier, specifikt till grupper där det finns folk som är intresserade av musik. Jag hade en plan B ifall intervjuerna ej hade fungerat, planen var då att fråga en grupp människor att delta i ett lyssningstest och använda resultatet därifrån. Enkäten finns i sin helhet under avsnittet Bilagor.

Jag valde dessa metoder till undersökningen var för att jag kände att samla in data från vetenskapliga artiklar, samtidigt som jag samlar in empiri från enkäterna och intervjuerna, var det bästa tillvägagångssättet att få information till en fallstudie som denna. Det finns en mängd populärvetenskaplig information kring Daft Punk, med tusentals intervjuer och artiklar som gjorts om bandet. Men eftersom jag ville att denna uppsats skulle ligga på en vetenskaplig nivå, så kändes de typerna av källor som för partiska. Jag såg till att den empirin jag samlat in från intervjuer och enkäterna var tillräckliga för uppsatsen, och detta gjordes innan enkäterna skickades ut och intervjuerna planerades in.

## 4 Etiska överväganden

Eftersom en del av denna undersökning kommer att hantera personliga uppgifter så har grundläggande etiska principer följts. Deltagarna i både enkäten och intervjun har blivit informerade i förhand om syftet med denna uppsats. Innan uppsatsens start tog jag hänsyn till att denna studie inte är exklusiv till endast en målgrupp, till exempel en viss kultur eller sexualitet. Personerna som deltagit i enkäten valdes slumpmässigt. Personen jag intervjuade valde jag på grund av hens koppling till musikvärlden (Vetenskapsrådet, 2018).

# 5 Resultat och analys

I detta avsnitt presenterar jag resultaten från intervjun och enkäten som gjorts under denna undersökning. Rubrikerna i avsnittet är uppdelad enligt undersökningens frågeställningar. Analysen av resultaten kommer att redovisas växelvis med utdrag från intervjun och enkäten under respektive rubrik. Personen jag intervjuade var Johan Holm, medlem i bandet End Of Fun. Jag känner Johan genom våra studier ihop, jag valde att intervjua honom då han varit aktiv inom musiken under ett par år nu och driver en egen studio. Intervjun genomfördes på distans den åttonde november 2021 klockan 10 på förmiddagen. Intervjun i sin helhet finns bifogad under avsnittet Bifogade Filer. Enkätundersökningen bestod av 12 frågor. Upplägget för frågorna var att testpersonerna först fick ge lite personlig information, för att sedan fokusera på hur ett band kan påverka populärkulturen och även frågor om Daft Punk. Enkäten finns bifogade under avsnittet Bifogade Filer.

## 5.1 Hur kan Daft Punks påverkan och inflytande av musikvärlden beskrivas?

En musikalisk akt kan påverka musikvärlden på lite olika sätt. Ett exempel som tas upp i intervjun med Johan Holm är subkulturer:

*Eller bara som en subkultur också, för mig är punken ett sådant exempel, att det blev en grej som står för att man ska sätta sig emot samhället eller vad det nu kan vara. Det kan bli en hel kultur kring det.*

Subkulturer som skapas utifrån en musikgenre är någonting som kan vara en positiv sak för musiken, men det kan även ha en negativ påverkan på det. Från mitten av

90-talet, fram tills slutet av 90-talet pågick det en konflikt mellan verksamma rappare från öst och västkusten i USA, där östkustens Notorious B.I.G och västkustens Tupac hade en rivalitet mot varandra på grund av att Tupac kände att rappare från östkusten inte respekterade rapparna från västkusten (Giannotta, 2019). Rivaliteten slutade med att både Notorious B.I.G och Tupac sköts till döds 1996 (Tupac) och 1997 (B.I.G).

Subkulturer kan dock ha en positiv inverkan som tidigare nämnt. Det kan göra så att folk som kanske känner att de inte passar in någonstans i samhället, får en plats där de passar in och kan vara sig själva, tack vare att de delar samma kärlek till en musikgenre som andra.

En musikalisk akt kan även påverka en hel genre på egen hand, som med Daft Punk som av vissa anses vara pionjärer inom dagens elektroniska musik. Vilket även togs upp under intervjun med Johan Holm:

*De är ju typ pionjärer inom elektroniska musiken, det har ju såklart gjorts mycket innan de men just Daft Punk var helt unika i det de gjorde. En annan aspekt är ju att de har hjälpt Frankrikes musikliv på ett positivt sätt, om en person från ens land är framgångsrik i världen så känns det inte lika långt bort att nå dit själv tänker jag. Det är ju samma sak för Sverige, då vi dessutom redan har artister som blivit världsstjärnor. Så på det sättet tror jag också att Daft Punk har påverkat mycket.*

Gabriel Szatan (2021) tar även upp detta i artikeln "Becoming the Man Machines: Daft Punks 'Discovery' at 20".

Daft Punk's legacy is assured as effortless alchemists of pop, funk, disco, electro, techno, house, hip-hop, glam, industrial, metal and film scores – a stepping stone to more or less anything you desire.

Tack vare att Daft Punk valde att mixa olika genrer till sina låtar så gjorde detta att musiken var någonting som kunde tala till alla, oberoende av vilken genre som man föredrog. Av alla album som Daft Punk har släppt under åren så är det *Discovery* som har gjort störst intryck och lever vidare än idag.

Yet it is *Discovery*, released on March 12, 2001, which will stand as Daft Punk's enduring masterpiece. It is here where they bent the cultural zeitgeist toward themselves, generated a profound ripple effect in the sensibilities of global audiences and comprehensively ached their mission to give life back to music.

Daft Punk hjälpte inte bara till med att göra den elektroniska musiken populär, utan även hjälpte till att forma den vidare. Daft Punk hjälpte även till med att sätta Frankrike på kartan när det gäller elektronisk dansmusik, och att se en artist eller band som blir så stora och dessutom kommer från sitt eget land, det gör så att människor börjar tänka att det kanske inte känns lika långt bort att själv bli lika stor.

Sammanfattningsvis har Daft Punk hjälpt till att forma EDM genren till vad den är idag. Genom att experimentera med att blanda ihop olika genrer och använda sig av sina tidigare influenser i sina låtar har det gjort att Daft Punks låtar kan leva vidare än idag.

## **5.2 Vilka kriterier bör en artist/band uppfylla för att möjliggöra ett populärkulturellt inflytande?**

Under undersökningens gång har jag kommit fram till att det existerar fyra kriterier som musikaliska akter använder sig av för att lämna ett intryck på populärkulturen, dessa är genre, image, lyssnaren och publicitet. Genre, image och lyssnaren fick jag fram från både enkätundersökningen och intervjun, medan publicitet fick jag fram från intervjun. För att en artist eller ett band ska kunna ha en chans åtminstone någon av dessa fyra komponenter uppfyllas.

### Genre:

Att genre spelar en stor roll om ett band eller artist lämnar ett intryck i populärkulturen kan anses som en självklarhet, men det handlar inte bara om vilken genre man väljer, utan vad man själv väljer att göra med den genren. Exemplet med Billie Eilish som Johan Holm tar upp i intervjun går att tillämpa till detta:

*Det måste finnas något mer, typ som Billie Eilish, där fanns det redan från början något unikt, typ att hon viskade på varje låt och att hon klädde sig i baggy kläder. Om det finns flera element då tror jag att det går att se ganska tydligt om någon kommer bli en världsstjärna.*

Genren som Billie Eilish gör är popmusik, men det hon gjorde med sin musik var att ha en minimalistisk produktion, och att sjunga som om hon viskar i stället för att använda sin fulla kapacitet av rösten. Tack vare att Billie tog en genre som redan var populär, och sedan gjorde om den till hennes egen tappning av det är en stor anledning till att hon har blivit så populär, då det är något annorlunda jämfört med den popmusiken som annars spelas idag. En fråga som ställdes i enkätundersökningen löd "Vad skulle du säga är anledningen till att en artist/band lämnar ett avtryck?", där 21 personer svarade att musiken som artisten eller bandet gör är nyskapande.

Med Daft Punk och deras musik handlade det om att de hjälpte till att skapa en ny subgenre av housemusiken, french house. Några av de tidigaste exemplen av french house var låtar som producerats av Thomas Bangalter, som då även var en del av Daft Punk. French house kännetecknas av att använda sig mycket av effekterna filter och phaser, samt att inkludera samples från sent 70-tal till tidigt 80-tal (Ivers, 2007).

#### Image:

Image är någonting som är viktigare än vad man först kanske tror i att lämna ett intryck på populärkulturen. För att ge mer belägg till detta kan man kolla på Daft Punks första album *Homework* (1997), albumet bemöttes av väldigt bra kritik när det släpptes (Meisner, 2019). Men när bandets andra album, *Discovery* släpptes år 2001 introducerade de sina robotdräkter. Bandet hade på sig sina robotdräkter under intervjuer, musikvideos och galor, så det enda man såg av bandet var två robotar. Tack vare att de valde att dölja sina ansikten vid varje tillfälle som de sågs som Daft Punk, så skapades en slags mystik kring vilka som egentligen gömde bakom maskerna, även detta togs upp under intervjun med Johan Holm:

*Det skapar debatt, ytterligare en anledning för folk att prata om de, det gör de lite mer intressanta. Jag själv är väldigt fascinerad av artister och band som är anonyma. Det skapar någon form av, jag vet inte... man vill ju alltid veta saker man inte vet, och speciellt om det är något man uppskattar i musikkväg. Ett annat exempel är ju GOAT som här från Göteborg, de är ju helt anonyma, och jag var helt fascinerad av de i början, vilket jag fortfarande är men nu vet jag också vilka de är, så det blir inte lika intressant då. Så för mig i alla fall är det något positivt om man vill ha mer eller bättre siffror.*

Nu efter att undersökningen har avslutats så går det att se att utan en stark image som både fångar ens uppmärksamhet och är unik så är det svårt för ett band att kunna göra ett intryck i populärkulturen. En stark och genomtänkt image fångar publikens intresse och underlättar för att man ska bli mer intresserad.

#### Lyssnaren:

Jag genomförde en enkätundersökning som är bifogad i avsnittet bifogade filer. Enkätens frågor var baserade på min forskning kring Daft Punk, med enkäten ville jag få ut data som var från vanliga människor, och inte något från en tidigare forskning som gjorts kring ämnet. Jag fokuserade på vad testpersonernas egna tankar om Daft Punk kom fram tydligt, samt vilka kriterier som de själva trodde krävs för att en musikalisk akt ska ha påverkan på populärkulturen. Totalt så deltog 39 personer i enkätundersökningen. En majoritet svarade att musiken behöver vara både nyskapande och spännande att lyssna på för att ett band eller en artist ska sticka ut ur mängden. En intressant iakttagelse var att det var få som tyckte att budskapet som förmedlas i en låt är viktigt för artistens framgång, utan att det var just musiken som skulle stå i centrum. När testpersonerna frågades om vad de tror är anledningen till att en musikalisk akt blir stora, så svarade majoriteten att musiken ska vara nytänkande, och på en andra plats kom image. Detta går att koppla till min forskning om att image är en viktig del i att lämna ett avtryck i populärkulturen, vilket gör att man kan dra en slutsats om att just musiken och image är viktiga i det.

Jag ville även få en överblick kring hur relevanta Daft Punk är idag, därför inkluderade jag en fråga i enkäten där testpersonerna fick sex olika Daft Punk låtar som alternativ, och därefter svara på om de kände igen någon av låtarna. Av 39



deltagare så ar det endast sju som inte kände igen en enda låt. Detta resultat var intressant, då min hypotes innan forskningens start var att Daft Punk är ett band som majoriteten känner till, och kan nämna åtminstone en låt av de. Denna enkät förstärker min hypotes, då en majoritet av testpersonerna kände till någon av de sex låtarna som listades upp. Daft Punks musik var något som drog till sig uppmärksamhet, för att sedan hålla kvar lyssnaren med mystiken kring robotmaskerna och musikvideos är något som byggde på deras rykte och skapar ett intryck som stannar kvar hos en (Flanagan, 2021). Detta går att se i enkätundersökningen där en majoritet kände igen åtminstone en låt av Daft Punk, och vissa av de låtarna är över 20 år gamla.

Detta går även att se på genom ett psykologiskt perspektiv. Som det tas upp i artikeln *The Psychological Functions Of Music Listening* (Schäfer, 2013. Sid 3) så är musik en bra metod för att framkalla känslor hos människor. Så även fast vissa av Daft Punks mest kända låtar är över 20 år gamla, så kan en anledning till att folk än idag känner igen de vara att just den låten spelade en stor roll i en del av deras liv som var lite tuff.

### Publicitet:

Uttrycket *"all publicitet är bra publicitet"* går att tillämpa på musikvärlden. Som Johan Holm tog upp i intervjun:

*Ja men exakt. Mr. Cool här i Sverige exempelvis som är extremt grov, men jag hade ju inte haft någon aning om vem det var om det inte stod en massa artiklar om hur hemsk han var, eller hur hemska hans texter är. Så ett nyhetsvärde, inte bara för tidningar men också att människor och vänner pratar med varandra om saker. Att det är ett intressant samtalsämne på något sätt.*

Så om du ger människor en anledning till att prata om dig, vare sig om det är på ett positivt eller negativt sätt, så kommer man ändå att få publicitet av det. Att använda

sig av lite kontroversiell marknadsföring är inget ovanligt, det är många nystartade företag som använder sig av denna teknik för att skapa trafik till deras företag (Bearne, 2015).

Inom musikscenen har det existerat flera artister och band som har tagit nytta av uttrycket "*all publicitet är bra publicitet*". Ett väldigt starkt exempel är rapartisten Eminem, som i en stor del av hans låtar använt homofobiska uttryck och rader som har varit riktade mot kvinnor på ett negativt sätt. Eminem säger dock själv att bara för att han har sagt kontroversiella saker i sina låtar, så betyder det inte att han står bakom de uttrycken personligen (Kennedy, 2017), genom att använda sin persona Slim Shady så har Eminem på ett sätt maskerat sig själv, där hans mest kontroversiella texter refereras som Slim Shadys texter. Så även fast Eminem fått mycket kritik kring hans låttexter, har det ändå gjort att folk har pratat om honom och blivit nyfikna på vad han egentligen säger i låten.

I Daft Punks fall går detta att koppla tillbaka till deras image och musik. Valet att dölja sina ansikten med robotmasker gav människor en anledning till att prata om bandet med deras vänner, att lista ut vilka som gömde sig bakom maskerna och varför de valde att dölja sina identiteter. Deras musik var också en bidragande faktor till att folk pratade om bandet, under tidsperioden som exempelvis låten *One More Time* släpptes så var det något nytt, någonting som folk inte hade hört innan. Folk började då prata om deras musik med sina kollegor eller vänner, vilket hjälpte till att skapa en trafik till deras musik där fler personer ville höra på musiken som deras vänner pratade om.

Sammanfattningsvis så är de fyra kriterierna Genre, Image, Lyssnaren och Publicitet som en musiker kan använda sig av för att sticka ut från mängden och lämna ett inflytande på populärkulturen. Det går att använda vilka kriterier som man vill, så länge man väljer att göra det man väljer till sin egen grej.

### **5.3 Finns det ett samband mellan Daft Punk och andra artister/band som har haft ett stort populärkulturellt inflytande?**

Det största sambandet som existerar mellan Daft Punk och andra musikaliska akter som haft en inverkan på populärkulturen, är musiken och image. Jämför man Daft Punk med exempelvis Billie Eilish, så är det dessa två kriterier som står ut mest. Både Daft Punk och Billie Eilish gjorde något nytt med deras val av genrer, vilket gjorde så att musiken stod ut från mängden. Även fast genrerna som Daft Punk och Billie Eilish har gjort sin musik i skiljer sig från varandra, så är det fortfarande gemensamt för båda att göra sin egen grej av något som redan existerar.

Både Daft Punk och Billie Eilish har en distinkt image som är kopplad till de, Daft Punk med sina ikoniska robotmasker, och Billie Eilish med att endast ha på sig kläder som är för stora. Båda akterna skapade alltså en image som är kopplade till de själva som musiker, vilket jag redovisat tidigare är något som hjälper till i att göra en inverkan på populärkulturen. Även fast att ha på sig för stora kläder inte är någonting som är exklusivt för Billie Eilish, men det är ändå något som förknippas med henne då det är något som hon har använt sen början av hennes karriär.

Daft Punk har även tagit del av de två andra kriterierna, lyssnare och publicitet. Till exempel så ställde Daft Punk nästan aldrig upp på intervjuer, utan de ville att deras musik skulle tala i stället (Condon. 2021). Vilket är något som skiljer sig från Billie Eilish, då hon ofta ställer upp i intervjuer om hon får frågan om hon vill vara med. Den publiciteten som Daft Punk då fick var baserad på den musik de släppte och vad den handlade om.

För att sammanfatta så har Daft Punk och andra band och artister som gjort intryck på popkulturen gemensamt att de har använt en del av de olika kriterierna som går att använda sig av för att göra en inverkan på popkulturen, men att de har valt att göra det på sitt eget sätt. Det viktiga att komma ihåg är att fortfarande göra sin egen grej av det som redan finns, detta gäller även de fyra kriterierna genre, image, lyssnaren och publicitet.

# 6 Slutsatser & diskussion

## 6.1 Sammanfattning:

Den här uppsatsen undersöker vilka Daft Punk var, vilket inflytande de har haft populärkulturellt och på musikvärlden, samt vilka kriterier som bandet har använt sig av för att göra ett populärkulturellt inflytande.

I min forskning har jag kommit fram till att det existerar fyra kriterier som Daft Punk har använt sig av för att ha en inverkan på populärkulturen: genre, image, lyssnaren och publicitet. Jag har kommit fram till att image och genre är de två grundläggande kriterierna för att göra en inverkan på popkulturen, och därefter inkluderas de andra kriterierna. Detta har visat sig i både min intervju och enkätundersökningen som båda är presenterade i denna uppsats. Utifrån enkätundersökningen märkte jag även att sättet vi upptäcker ny musik har ändrats under de senaste åren, speciellt med uppkomsten av sociala medier. Image och sociala medier är idag någonting som går hand i hand, tack vare att det är via applikationer som *Instagram* och *Twitter* där folk idag får information om sina favoritartister.

Redan innan den här uppsatsen startades hade jag några egna tankar och åsikter kring ämnet, och jag såg fram emot att undersöka om dessa tankar stämde eller ej. Min första tanke kring hur en musikalisk akt kan göra en inverkan på populärkulturen idag var att det handlar om personen blir stor på sociala medier, som Tik Tok och Instagram, eller om hen inte blir det. Men under undersökningens gång insåg jag att de olika kriterierna arbetar med varandra för att ett band eller artist ska ha en chans att kunna göra inverkan på popkulturen.

Som tidigare nämnt i metod avsnittet kommer jag nedan redovisa hur jag använde falsifikation för att försöka motbevisa mina hypoteser för att kunna stärka de.

## 6.2 Falsifikation och diskussion:

Resultaten har visat att det är oftast genre och image som spelar en stor roll i att göra ett intryck i populärkulturen, att musiken de skapar är något nytt och intressant, samt att deras image sticker ut från mängden. Hypotesen med genre går att falsifiera enkelt med endast en fråga, kan vi med säkerhet veta att alla kommer omfamna olika genrer? Vissa personer har ett väldigt starkt tunnelseende när det kommer till musik, och kan inte riktigt acceptera när en genre de lyssnat på genom deras liv genomgår en förändring, eller när Daft Punk bytte riktning på sin musik från *Homework* och framåt. Ett exempel jag kan dra är till hip hop och rapmusiken, det finns många "old school" fans av det som tycker att rapens utveckling till trap musik är det värsta som hänt musiken på flera år, de vill att det fortfarande ska vara som de gamla klassikerna som till exempel N.W.A, Nas, Snoop Dogg och liknande. Så går det då att säga att hypotesen, genre är en viktig grundsten för att någon ska göra ett intryck på popkulturen inte stämmer? Med tanke på att musik och konst är ett väldigt subjektivt ämne och att påståendet att det inte går att basera ett resultat utifrån det, så tycker jag ändå att min hypotes stämmer. Det man får göra i en sådan här undersökning är att man får analysera de resultat man har fått och se åt vilket håll som majoriteten pekar mot, och därefter dra en slutsats utifrån det. Även enkätundersökningen och intervjun jag gjorde gav mer belägg till hypotesen och variation till själva undersökningen.

Argumentet att image också är en viktig grundsten i att göra ett intryck i populärkulturen backas upp i form av källor, och även av enkätundersökningen och intervjun. Enligt grundprincipen inom falsifikation kan jag ta min egen hypotes kring image och därefter peka mot min egen deduktion om att genren är det som gör att ett intryck i popkulturen lämnas, och med det då påstå att jag motsäger mig själv. Så hur kan jag då säga att image också är en viktig grundsten i att ett avtryck i popkulturen lämnas, när jag precis sa att det är genre som är anledningen? Som tidigare nämnt i analysavsnittet är alla kriterier viktiga i att lämna ett avtryck och är oersättliga. Det stämmer att genre är det som ligger i grunden, men detta betyder inte att de andra kriterierna går att tas bort för att göra ett intryck på populärkulturen. Som jag har presenterat och förklarat är genre, image, lyssnaren och publicitet alla lika viktiga

kriterier och spelar sina egna roller för att en musikalisk akt lämnar ett intryck på populärkulturen.

### **6.3 Slutsats:**

Denna uppsats har undersökt och forskat om Daft Punk och deras inverkan på populärkulturen. Jag har undersökt vilka Daft Punk var och vad för inverkan på popkulturen som de har lämnat efter sig. Efter jag gjort detta så använde jag mig av enkätundersökningar och intervju för att stärka min hypotes, det vill säga slutsatsen jag kommit fram till genom källor och vetenskaplig forskning.

*Hur kan Daft Punks påverkan och inflytande av musikvärlden beskrivas?*

Daft Punk har hjälpt till med att forma EDM genren till vad den är idag. Tack vare att de valde att blanda ihop influenser från andra genrer in i deras House produktioner gjorde detta att de stack ut från mängden. Daft Punk hjälpte även till att sätta Frankrike på kartan för den elektroniska dansmusiken, och med det öppnade upp ögonen för franska ungdomar som varit intresserade att göra musik att det finns en chans att de också kan bli stora musiker.

*Vilka kriterier bör en artist/band uppfylla för att möjliggöra ett populärkulturellt inflytande?*

Resultaten visar att om någon ska göra ett intryck på populärkulturen finns det fyra kriterier: genre, lyssnaren, image och publicitet, om dessa kriterier används på rätt sätt så hjälper de till för att ett band eller artist lämnar ett intryck på populärkulturen. En musiker behöver inte använda alla fyra kriterier för att kunna göra ett intryck på populärkulturen, men det viktigaste är att man väljer att göra något eget av de kriterier man använder sig, och inte bara kopierar något som en annan gjort tidigare.

*Finns det ett samband mellan Daft Punk och andra artister/band som har haft ett stort populärkulturellt inflytande?*

Slutligen har jag kommit fram till att likheten mellan Daft Punk och tidigare musikaliska akter som lämnat ett intryck på populärkulturen, är att de har använt sig av några av de fyra kriterierna jag nämnt ovanför. De har antingen använt en eller flera av dessa kriterier och använt de på deras egna sätt, som med Daft Punk och deras val med att förklä sig själva som robotar och att blanda in deras egna influenser från andra genrer i sina produktioner.

Nu när forskning har nått sitt slut ser jag några saker som hade kunnat förbättras. Det hade varit bra för undersökningen om jag hade kunnat få till minst en till intervju, jag fick bra respons från intervjun med Johan Holm, men det hade kunnat vart bra att ha en till intervju med någon som kanske inte är aktiv inom musiken, utan bara var någon som lyssnade på musik till vardags för att ge en annan dimension av det som Johan säger. I efterhand hade frågorna till enkäten kunnat vara lite bättre formulerade, specifikt att de hade kunnat vara lite mer centrerade kring Daft Punk och deras musik än vad man själv tror gör att en musiker lämnar ett populärkulturellt avtryck.

Resultaten jag har fått ut från den här undersökningen pekar som sagt mot att det finns fyra kriterier som bör uppfyllas, men jag kan inte släppa att jag tror att det potentiellt kan existera fler än fyra kriterier som är användbara. Detta är ett område som jag tror att det går att forska vidare kring, för att kunna bidra med ytterligare kunskap kring det området som är användbar för folk som strävar efter att bli aktiva i musikvärlden.

# Referenslista

Avicii. (2013). Wake Me Up. *PRMD Records*.

<https://open.spotify.com/track/0nrRP2bk19rLc0orkWPQk2?si=f0ea05c6d79e472b>

Baron Zvi, I. (2018). Falsifiability, The Politics of Evidence, and The Importance of Narratives. *Critical Studies on Security*. Volume 7, 2019. Tillgänglig:

<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21624887.2018.1441640?journalCode=rcss20>

Bearne, S. (2015). Is all publicity good publicity? *The Guardian*.

<https://www.theguardian.com/small-business-network/2015/jul/03/all-publicity-good-publicity-protein-world-controversial>

Cookney, D. (2021). Daft Punk: how the mystery music masterminds used their robot disguise to take over the world. *The Conversation*. <https://theconversation.com/daft-punk-how-the-mystery-music-masterminds-used-their-robot-disguise-to-take-over-the-world-155830>

Crowe S, Cresswell K, Robertson A, Huby G, Avery A, Sheikh A. (2011). The Case Study Approach. *PMC*. Tillgänglig:

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3141799/>

End Of Fun, Artistprofil:

<https://open.spotify.com/artist/3Ktrms7Ht7Ad5OTa8UhM7M?si=Q1SzVWN7REqOJqhCwgbrlw>

Flanagan, A. (2021). What Does Daft Punk Leave Behind? *NPR*.

<https://www.npr.org/2021/02/24/970896489/what-does-daft-punk-leave-behind?t=1633680372431&t=1637489566469>

Giannotta, M. (2019). East Coast vs. West Coast rivalry: A Look at Tupac and Biggie's infamous hip-hop feud. *Amny*.



<https://www.amny.com/entertainment/east-coast-vs-west-coast-rivalry-a-look-at-tupac-and-biggie-s-infamous-hip-hop-feud-1-13742586/>

Gray J, Sandvoss C, Lee Harrington C. (2017). Fandom: Identities & Communities In a Mediated World. *New York University Press*. New York.

Hsu, H. (2021). Daft Punk Was About the Nostalgia. *The New Yorker*.  
<https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/daft-punk-brought-us-to-the-dance-floor>

Ivers, B. (2007). The History of French House Sound. *XLR8R*.  
<https://xlr8r.com/features/the-history-of-french-house-sound/>

Kennedy, John R. (2017). Eminem Addresses Accusations of Homophobia. *Iheartradio*.  
<https://www.iheartradio.ca/news/eminem-addresses-accusations-of-homophobia-1.3513141>

Merriam-Webster's Dictionary (2019). Stan.  
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/stan>

Petridis, A. (2021). Daft Punk were the most influential pop musicians of the 21<sup>st</sup> century. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/music/2021/feb/23/daft-punk-were-the-most-influential-pop-musicians-of-the-21st-century>

Rodger, J. (2013). Avicii: 'I never thought Wake Me Up was special'. *Mirror*.  
<https://www.mirror.co.uk/lifestyle/going-out/music/avicii-i-never-thought-wake-2269824>

Schäfer T, Sedlmeier P, Städtler C, Huron D. (2013). The Psychological Functions Of Music Listening. Sid 3. *Frontiers In Psychology*. Tillgänglig:  
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3741536/>

Schmidt, K. (2021). 13 Daft Punk-inspired artists who are helping further their legacy. *Altpress*. <https://www.altpress.com/features/artists-influenced-by-daft-punk/>

Stumme, C. (2017). What Does "Shape of You" by Ed Sheeran mean? *The Pop Song Professor*. <https://www.popsongprofessor.com/blog/2017/01/20/what-does-shape-of-you-by-ed-sheeran-mean>

Szatan, G. (2021). They left an indelible mark on my psyche: how Daft Punk pushed pop forward. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/music/2021/feb/26/how-daft-punk-pushed-pop-forward-skrillex-erol-alkan>

Szatan, G. (2021). Becoming the Man-Machines: Daft Punk's 'Discovery' at 20. *Tidal*. <https://tidal.com/magazine/article/daft-punks-discovery-at-20/1-77583>

Vetenskapsrådet. (2018). Etik i forskningen. *Vetenskapsrådet*. <https://www.vr.se/uppdrag/etik/etik-i-forskningen.html>

## Bilagor

### Bilaga 1: Enkät

|                   |       |       |       |       |     |  |  |
|-------------------|-------|-------|-------|-------|-----|--|--|
| Hur gammal är du? | 18–24 | 25–30 | 30–35 | 35–40 | 40+ |  |  |
|                   | 5     | 11    | 5     | 4     | 14  |  |  |

|   |                                       |                                       |   |   |  |                                 |                                   |
|---|---------------------------------------|---------------------------------------|---|---|--|---------------------------------|-----------------------------------|
| Hur ofta lyssnar du aktivt på musik?  | Varje dag:<br><b>21</b>               | Några gånger i veckan:<br><b>13</b>   | Någon gång i veckan: <b>2</b>                     | Någon gång per månad:<br><b>1</b>             | Nästan aldrig:<br><b>2</b>                   |                                 |                                   |
| Har du någon favoritgenre?  | Pop:<br><b>5</b>                      | Rock/Metall :<br><b>13</b>            | Hip-hop:<br><b>1</b>                              | EDM:<br><b>1</b>                              | Allätare:<br><b>15</b>                       | Synt:<br><b>4</b>               | Klassisk musik:<br><b>0</b>       |
| Hur upptäcker du ny musik?  | Streaming:<br><b>25</b>               | Vänner:<br><b>21</b>                  | Youtube:<br><b>24</b>                             | Radio:<br><b>15</b>                           | Skivaffär :<br><b>3</b>                      | Reklam :<br><b>6</b>            | Sociala medier:<br><b>18</b>      |
| Känner du igen någon av dessa låtar?  | Get Lucky:<br><b>24</b>               | One More Time:<br><b>17</b>           | Around The World:<br><b>21</b>                    | Robot Rock:<br><b>9</b>                       | Da Funk:<br><b>14</b>                        | I Feel It Coming :<br><b>14</b> | Känner ej igen någon:<br><b>7</b> |
| Hur skulle du beskriva att en musikalisk akt kan göra ett intryck på musikvärlden ? | Något oväntat och unikt:<br><b>13</b> | Något nytt och spännande:<br><b>6</b> | Någon som säljer massa skivor snabbt:<br><b>2</b> | Någon som blir känd över en natt:<br><b>6</b> | Någon som lämnar ett stort arv:<br><b>12</b> |                                 |                                   |

|   |  |  |   |  |                       |  |  |
|---|--|--|---|--|-----------------------|--|--|
| När du lyssnar på musik, funderar du ofta över vad det är som gör att du gillar musiken?          | Varje gång:<br><b>9</b>                                    | Ja, men inte alltid:<br><b>17</b>                | Då och då:<br><b>11</b>   | Aldrig tänkt på det:<br><b>2</b>   |                       |  |  |
| Tror du att trender inom populärkultur är något som band kan dra nytta av?                        | Ja, det är en huvudingrediens för framgång:<br><b>3</b>    | Ja, men det är ej något som behövs:<br><b>30</b> | Det kvittar:<br><b>6</b>  |  |                       |  |  |
| Tror du att ett band som sprider ett politiskt budskap har en större chans att lämna ett avtryck? | Ja, människor dras till politiskt aktiva band:<br><b>1</b> | Det kan hjälpa men är inte viktigt:<br><b>23</b> | Tvärtom, folk vill inte tänka på politik när de lyssnar på musik:<br><b>9</b> | Det är bara negativt, folk kommer bara tänka på artistens åsikter:<br><b>3</b> |                       |  |  |
| Vad skulle du säga är anledningen till att en artist/band lämnar ett avtryck?                     | Deras musik är nyskapande:<br><b>21</b>                    | Deras image:<br><b>7</b>                         | Hur de interagerar med sina fans:<br><b>5</b>                                 | Följer trender:<br><b>1</b>  | Massatur:<br><b>5</b> |  |  |

## Bilaga 2: Intervjufrågor

1. Hur länge har du varit aktiv inom musiken? (Personlig info)
2. Vilken genre är du aktiv inom?
3. Vad tror du att det innebär att en artist/band lämnar ett populärkulturellt inflytande?
4. Hur tror du att en musikalisk akt kan påverka musikvärlden?
5. Kan du nämna några artister som du tror har lämnat ett populärkulturellt inflytande?
6. Tycker du att artister som använder sin musik för att leverera ett politiskt eller liknande budskap har en större chans att få en kvarstående arv?
7. Har du hört låtar av Daft Punk? Om ja, vilka?
8. Vilken inverkan tror du att Daft Punk kan ha haft på musiken?
9. Vad tror du personlig krävs för att en artist/band ska kunna göra ett populärkulturellt inflytande?
10. Vem eller vilka tror du kommer bli nästa stora grej inom musiken?
11. Tror du att man kan förutse vilka artister som kan ha möjligheten att lämna ett populärkulturellt inflytande?