



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete

Magisternivå

Murder of the Gizzverse



En socialsemiotisk undersökning om konvergenskultur och King Gizzard & The Lizard Wizard

Författare: David Palmberg

Handledare: Johan Eriksson

Examinator: Daniel Fredriksson

Ämne/huvudområde: Audiovisuella studier

Kurskod: AU3001

Poäng: 15hp

Examinationsdatum: 31 maj 2021



HÖGSKOLAN
DALARNA

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

Högskolan Dalarna – SE-791 88 Falun – Tel 023-77 80 00

Abstract

Populärmusiken existerar idag på sociala medieplattformar där vem som helst kan uttrycka sig – och använda sig av alla andras material. Studien berör meningsskapande inom konvergenskulturen kring det australienska bandet *King Gizzard & The Lizard Wizard*. Arbetet fokuserar på rörlig bild och musik inom den kulturella kontexten. Syftet med studien är att bidra med förståelse för hur medieproduktioners kommunikationssätt samspelar och formas av nämnda konvergenskulturen. Studien gjordes genom multimodala analyser av audiovisuellt material på en remix av ett fan till bandet samt material från bandet själva. Resultatet visade att betydelsepotentialen är kopplat till teman om digitalisering och undergång som inbjuder fans till att vara med och delta.

Nyckelord: socialsemiotik, multimodalitet, multimodal analys, populärkultur, King Gizzard & The Lizard Wizard, konvergenskultur

Förord

Jag vill ta tillfället i akt och tacka min handledare Johan Eriksson för god handledning, akademiska insikter, inspiration, skrivglädje och konstnärliga samtal. Dessutom vill jag tacka Johnny Wingstedt för hans visdom och ovärderliga input. Jag vill förstås också tacka min livspartner Saga, för enormt stöd och kärlek! Utan dig hade det inte blivit någon uppsats alls.

Tack.

Innehåll

| | |
|---|----|
| 1. Inledning | 1 |
| 2. Syfte | 5 |
| Frågeställningar | 5 |
| 3. Teori och tidigare forskning | 6 |
| Konvergenskultur | 6 |
| Socialsemiotik | 8 |
| Betydelsepotential | 11 |
| Analysverktyg – metafunktioner | 12 |
| Interpersonell metafunktion – modalitet..... | 12 |
| Ideationell metafunktion - versioner av omvärlden..... | 13 |
| Textuell metafunktion - multimodal komposition | 16 |
| 4. Metod | 19 |
| Material | 20 |
| Avgränsning | 23 |
| Etiska överväganden..... | 23 |
| 5. Resultat och analys | 24 |
| King Gizzard videoanalys | 24 |
| Gizzard video: interpersonell metafunktion - modalitet | 24 |
| Gizzard video: ideationell metafunktion - versioner av omvärlden..... | 25 |
| Gizzard video: textuell metafunktion - multimodal komposition..... | 27 |
| King Gizzard: musikanalys | 28 |
| Gizzard musik: interpersonell metafunktion – modalitet..... | 28 |
| Gizzard musik: ideationell metafunktion - versioner av omvärlden..... | 30 |
| Gizzard musik: textuell metafunktion – multimodal komposition..... | 35 |
| Jaron Hall videoanalys | 38 |
| Hall video: interpersonell metafunktion - modalitet | 38 |
| Hall video: ideationell metafunktion - versioner av omvärlden | 39 |

| | |
|--|-----------|
| Hall video: textuell metafunktion – multimodal komposition | 42 |
| 6. Diskussion och slutsatser | 44 |
| Konvergenskulturens påverkan på betydelsepotentialen | 44 |
| Meningserbjudanden i konvergenskulturen | 45 |
| King Gizzard och Jaron Hall: Samverkan..... | 45 |
| Metodkritik..... | 47 |
| Reflektioner kring syfte | 48 |
| Reflektion kring resultatet | 49 |
| Gestaltning | 50 |
| Förslag på vidare forskning | 51 |
| Avslutning | 52 |
| Referenser | 54 |
| Elektroniska källor | 55 |
| Bilaga | 56 |

1. Inledning

King Gizzard & The Lizard Wizard spelade i Hamburg 2018. Jag var där. Efter konserten frågade jag bandets frontfigur, Stu McKenzie, hur dom hinner med att släppa så mycket musik (17 studioalbum under ett decennium). Året innan hade *King Gizzard* släppt hela fem skivor och tryckt upp samtliga på vinyl. Hans enkla svar var: ”I just drink a lot of caffeine...”.

Under senare år har bandets följare spekulerat kring om det finns en sammanhängande berättelse som genomsyrar alla skivor.¹ Den övergripande teorin är känd under namnet *The Gizzverse*.² En del följare har pratat om ”a concept discography.”³ Uppsatsens namn har inspirerats av skivan *Murder of the Universe* som bandet gav ut 2017.

King Gizzard är ett band som utmanar konventioner. De utforskar olika musikgenrer: Thrash metal, folkmusik, psykedelisk rock, jazz och punk. De har spelat in musik med smarttelefoner, VHS-spelare, gamla rullband och byggt gitarrer med mikrotonal stämning. På flera skivor blandas udda taktarter med texter om människans relation till naturen och modern teknologi. Partier från ett album kan återkomma på ett annat, likaså en textrad. Skivorna refererar till varandra. Mycket av detta musikaliska experimenterande dokumenterar bandet och delar på digitala plattformar i form av inlägg eller kortare dokumentärer. Detta är en del av deras varumärke. Efter bandets genombrott har fans på egen hand börjat bygga vidare på bandets musikaliska och konceptuella värld och börjat sätta ihop olika låtar med varandra.⁴

Jag vill analysera relationen mellan material *King Gizzard* producerat och det material som producerats av fansen. *The Gizzverse* är ett bra exempel på modern

¹ ”The map of the Gizzverse”, r/Gizzverse, Reddit, senast hämtat 19 april, 2021, <https://www.reddit.com/r/Gizzverse/>.

² Tom Walters & Estudio Oscuro, ”Does King Gizzard & The Lizard Wizard’s Gizzverse’ Really Exist?”, Cosmic Magazine, senast hämtat 19 april, 2021, <https://cosmicmagazine.com.au/features/what-is-king-gizzard-the-lizard-wizards-gizzverse-does-it-really-exist/>

³ ”The Gizzverse (Vol. 1) – King Gizzard & The Lizard Wizard’s Music Video Lore”, Motion In Art, YouTube, senast hämtat 19 april, 2021, ”<https://youtu.be/AEIEmRyLPzY>”.

⁴ ”Automation – King Gizzard and the Lizard Wizard (feat. Han-Tyumi and EricBot)”, Warm Gravy, YouTube, senast hämtat 19 april, 2021, https://www.youtube.com/watch?v=sgMdU_TVxds

online-kultur, eller vad Henry Jenkins kallar för konvergenskultur: fan-kultur som florerar på internet snarare än i offline-livet.⁵ Det är en kultur där fans bygger vidare på det *King Gizzard* producerar men även på andra fans tolkningar av bandets produktioner.

2017 i samband med att dom släppte skivan *Polygondwanaland* delade bandet ett inlägg på Facebook med länkar till audiofiler och ett albumomslag. Den som ville fick trycka upp materialet, sälja skivan, göra om skivan eller ändra omslag. Dom skriver på sin hemsida: "THE ORIGINAL FREE BOOTLEGGERS ALBUM /.../ IT'S FREE – FREE AS IN FREE."⁶ *King Gizzard* är kända för att driva verksamheten själva, vilket har gett dem friheten att släppa skivor när de vill – till och med ge bort skivor som andra får trycka upp. I en tid där aktörer i musikindustrin slåss för att skaffa licenser i hopp om att förhindra spridning av fan-producerat material är *King Gizzard* ett band som sticker ut. Att McKenzie dricker för mycket kaffe är inte svaret på varför bandet valt att gå den här vägen, men det kanske är en bra början.

Bandet har gjort flera okonventionella karriärsväl de senaste fem åren. 2020 publicerade de en hemsida under namnet "Bootlegger" där dom delar torrent-filer som vem som helst kan ladda ner om de vill trycka upp och sälja delar av bandets diskografi. Flera mindre skivbolag har släppt egna utgåvor av deras skivor. På Youtube ser man hur fans helt gör om deras diskografi och blandar material från olika skivor med egna kompositioner. Det är tydligt att de är intresserade av att tänja på gränserna mellan konsument och producent. *King Gizzard* är dock inte ensamma om att dela ut material gratis i marknadsföringssyfte. Både U2⁷ och Nine Inch Nails⁸ är exempel på stora namn som släppt gratisskivor tidigare. Det som gör *King Gizzard* unikt som rockband är utdelningen av råmaterial och uppmaningen till att fans ska utveckla konvergensen genom bootlegs eller egna tolkningar.

⁵ Henry Jenkins. *Konvergenskulturen: Där gamla och nya medier kolliderar* (Göteborg: Daidalos, 2012), 33.

⁶ "Bootlegger", *King Gizzard & The Lizard Wizard*, officiell hemsida, senast hämtat 11 mars, 2021, <https://kinggizzardandthelizardwizard.com/bootlegger>

⁷ Adam Sherwin, "Free U2 album: How the most generous giveaway in music history turned into PR disaster", *Independent*, senast hämtat 26 maj, 2021, <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/music/features/free-u2-album-how-most-generous-giveaway-music-history-turned-pr-disaster-9745028.html>

⁸ Megan Farokhmanesh, "Nine Inch Nails just released two new albums for free", *The Verge*, senast hämtat 26 maj, 2021, <https://www.theverge.com/2020/3/26/21195266/nine-inch-nails-new-albums-just-ghosts-v-vi-free-download>

Jag kommer inte använda namnet, *King Gizzard & The Lizard Wizard*, utan enbart den förkortade versionen, *King Gizzard*, i resten av uppsatsen. Jag tänker göra en multimodal analys⁹ av ett audiovisuellt material från det nämnda bandet samt en fanvideo och kommer sedan använda mig av resultatet för att göra en audiovisuell gestaltning. Genom analysen vill jag ta reda på vilka betydelsepotentialer och meningserbudanden som finns att upptäcka i en analys av material från konvergenskulturen. Gestaltningen gör jag för att demonstrera hur en tolkning av fan-producerat material kan se ut.

Kress och van Leeuwen skriver att samhällsutvecklingen har under flera års tid rört sig i en riktning där det blir allt mer nödvändigt för människor att vara ”visuellt läskunniga”.¹⁰ Dagstidningar idag innehåller betydligt mer visuella element än för hundra år sedan, ett exempel på detta kan man se i Björkvalls bok *Den Visuella Texten* där han jämför två uppslag från Dagens Nyheter.¹¹ Då högre krav ställs på att kunna tolka och kommunicera med visuella element krävs det också ökad förståelse för hur dessa fungerar som meningsskapande, socialt, kulturellt och ideologiskt. Populärmusik som vi finner på Spotify-listor, Youtube eller Netflix är för många de största källorna till musikupplevelser i vardagen. Därför blir det också allt viktigare att söka förståelse för hur musik används som kommunikationssätt och hur sociala medieplattformar påverkar betydelser inom konvergenskulturen.¹² Genom att studera flera gestaltungsformer inom populärmusik kan vi få syn på hur genrer och stilar upprätthålls och fungerar som tillvägagångssätt för meningsskapande.

Kress använder en metafor där han liknar det socialsemiotiska- och multimodala perspektivet på musik, bild och alla andra tänkbara gestaltungsformer som ett ”satellit-perspektiv” på ”språk”. Han beskriver första

⁹ Multimodala texter är andra former av kommunikation än tal och skrift som används för att uttrycka betydelser, till exempel musik och film.

¹⁰ Gunther Kress & Theo van Leeuwen, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, andra upplagan (London: Routledge, 2006), 17.

¹¹ Anders Björkvall, *Den Visuella Texten: Multimodal Analys i Praktiken*, andra upplagan (Lund: Studentlitteratur, 2019), 2–5.

¹² Johnny Wingstedt, ”Funktionell analys av musik i film och andra multimodalt berättande gestaltningar”, *På tal om musikproduktion: Elva bidrag till ett nytt forskningsområde*, red. Gunnar Ternhag & Johnny Wingstedt (Göteborg: Bo Ejeby Förlag, 2012), 163.

gången mänskligheten fick se bilder på jorden tagna från rymden:

From that time on, for many of us, it became troubling to pour old oil down the kitchen sink, because we could see, actually, that it wasn't going to disappear, that it would emerge somewhere else on this bounded earth, with unknowable consequences. The satellite view showed us what we had known and had been able to ignore, in a way: that our planet, our Earth, was one small part of a much bigger whole.¹³

Kress beskriver alltså att meningsskapandet som rör musikvideor kommer från flera gestaltungsformer, att meningsskapandet som rör musikvideorna är sprunget ur det sociala, kulturella och historiska sammanhanget. Jag tror att – genom noggrann observation – går det att upptäcka nya aspekter av de semiotiska resurserna som dokumenteras. Deras relation till varandra kan ge nya insikter om hur populärmusik fungerar som meningsskapande. Sedan tidigare är jag bekant med *King Gizzard's* diskografi och har lyssnat på samtliga skivor. Jag har även tittat på deras musikvideor och albumomslag som de framställt i samarbete med videokonstnären Jason Galea.¹⁴ Då bandet bygger sin värld både intertextuellt och medialt kommer jag under arbetets gång ta ha deras diskografi och historia i åtanke eftersom de är kopplade till den kulturella kontexten. För socialsemiotiken är det centralt att titta på den kulturella kontexten, i mitt fall främst den omgivande konvergenskulturen och digitala plattformar. Det är i detta sammanhang som meningsskapandet äger rum.¹⁵

Min förhoppning är att detta arbete kommer bidra med kunskap till forskningsfältet som rör populärmusik och socialsemiotik. Jenkins, Ford och Green betonar vikten av att se till internets tillstånd idag och hur det påverkar meningsskapande i online-gemenskaper, som till exempel *The Gizzverse*.¹⁶ Detta är något som kommer ha stor påverkan på populärmusiken under det nya 20-talet.

¹³ Gunther Kress, *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication* (London: Routledge, 2010), 15.

¹⁴ "Album Covers", Jason Galea, senast hämtat 26 maj, 2021, <https://jasongalea.com/>

¹⁵ Robert Hodge & Gunther Kress, *Social Semiotics* (Ithaca, New York: Cornell University Press, 1988), 37–39.

¹⁶ Henry Jenkins, Sam Ford & Joshua Green, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (New York: New York University Press, 2013), xiii.

2. Syfte

Det huvudsakliga syftet med studien är att bidra med förståelse för hur medieproduktioners gestaltungsformer samspelar och formas av konvergenskulturen. Det nutida bandet *King Gizzard & the Lizard Wizard* kommer därmed att studeras. En audiovisuell gestaltning kommer göras som ett praktiskt exempel på hur artefakter inom konvergenskulturen kan se ut. Målsättningen är att generera kunskaper på det audiovisuella området som kan ligga till grund för vidare förståelse av meningsskapande inom konstvärldar.

Frågeställningar

Hur formas betydelsepotentialer av den rådande konvergenskultur som omger *King Gizzard & The Lizard Wizard*?

Vilka unika meningserbudanden uppstår i konvergenskulturen som omger *King Gizzard*?

3. Teori och tidigare forskning

Konvergenskultur

Henry Jenkins myntade begreppet konvergenskultur och menar att det beskriver hur den traditionella relationen mellan producenter av medieinnehåll och konsumenter smälter samman.¹⁷ Fansen blir mer engagerade i att utveckla medieinnehåll de konsumerar. Ett exempel är Lucasfilms Star Wars-saga och fansens ständiga svar på denna produktion genom att producera egna filmer om Star Wars utan rättigheterna från bolaget. Istället för att fans enbart ser Star Wars på bio och streamingtjänster så bygger de vidare på berättelsen och delar sina alster på internet.

Detta är egentligen inget nytt fenomen, men det ser olika ut beroende på den mediehistoriska kontexten. Intertextuella förhållningssätt till konst och kultur, där poeter och konstnärer lånar och stjälar från varandra, kan spåras långt bak i historien.¹⁸ Därför producerades det givetvis inofficiella Star Wars-filmer redan innan internetuppkopplingens tid. En skillnad är dock att dagens fankultur är mer synlig.¹⁹ Fans har de senaste trettio åren fått tillgång till teknologi som möjliggjort detta. Detta leder också till att det blir enklare för fans att arbeta intermedialt – att använda både bild, skrift och musik i sitt skapande.²⁰ Fansens delaktighet kan också ses som ett resultat av det Bauman talar om, hur vår identitet byggs mer på vad vi konsumerar än vad vi producerar.²¹ Gunther Kress hävdar samma sak som Bauman och menar att vi har gått från ett identitetsskapande som baserats på mer traditionella grupptillhörigheter som klass, region och religion till att bygga vår identitet baserat på vilka val vi gör som konsumenter.²² Just ordet ”val” blir därmed en central del av det politiska medielandskapet.

Konvergenskulturen och relationen mellan fans och storbolag är inte problemfri och frågan om upphovsrätt har diskuterats i fallet med Lucasfilms. I

¹⁷ Jenkins, 2012, 15.

¹⁸ Lena Kjersén Edman, *Böcker som samtalar: Intertextualitet, dialog, covers och kärlek* (Lund: BTJ förlag, 2011), 17.

¹⁹ Ibid., 141.

²⁰ Hans Lund, *Intermedialitet: Ord, bild och ton i samspel* (Lund: Studentlitteratur, 2002), 204.

²¹ Zygmunt Bauman, *In Search of Politics* (Cambridge: Polity, 1999), 78.

²² Kress, 2010, 20.

perioder har företaget försökt kontrollera och bannlysa fan-producerat innehåll som inte stämmer överens med företagets intressen. Under en period så skapade Lucasfilm en hemsida där dom bad fans lägga upp egna filmer under villkoren att dom enbart parodierade eller gjorde dokumentärer om livet som fan.²³ Trots det så har fans har inte låtit sig begränsas. Internet gör det möjligt för fans att dela vad som helst. Mjukvara för att redigera film och musik och även billig teknologi för filminspelning finns tillgänglig på en smarttelefon vilket medför att många av oss kan uttrycka oss i den digitala kulturen.

Som två historiska exempel på konvergens inom populärmusik har vi Frank Zappa och Grateful Dead. Zappa, osams med sitt dåvarande skivbolag, ska på 70-talet ha suttit på den Los Angeles-baserade radiostationen KROQ och uppmanat fans att spela in hans skiva *Lather* över radion. Uppmaningen löd: "You can have it for free, just take it right off the radio. Don't buy it, tape it."²⁴ Grateful Dead ska ha anordnat särskilda sektioner på sina konserter där fans fick spela in ljudupptagningar avsett för bootlegs.²⁵

Det valda bandet för uppsatsen, *King Gizzard*, anser jag ha fortsatt med utvecklingen av konvergenskultur. Även de har gett bort en skiva till fansen. *King Gizzard* har, som jag nämde, sagt att fans får göra vad de vill med skivan *Polygodwanaland* – trycka upp den, mixa om den eller remixa den. Jag kan likna detta vid det Mehra skrev om manga-kultur i Japan:

Imagine this: One hundred fifty thousand people per day exchanging their own personal copies of the copyrighted works of others with impunity. The exchanges are facilitated by a "killer app" of a forum making it obvious to everyone interested where to go to make such exchanges. And the copyright holders seem apparently either powerless or unwilling to stop it.

The last days of Napster? Well, possibly. But this description also fits the largest of several annual marketplaces for the sale of *dōjinshi*, which are Japanese *manga* (roughly, comic books or graphic novels) written by authors using the well-known characters of

²³ Jenkins, 2012, 141.

²⁴ Neil Slaven, *Electric Don Quixote: The definitive story of Frank Zappa* (London: Omnibus Press, 1996), 249.

²⁵ Martin Kieley, "THE MOMENT THE GRATEFUL DEAD DECIDED TO LET FANS KEEP BOOTLEGGING", *Ultimate Classic Rock*, senast hämtat 16 april, 2021, <https://ultimateclassicrock.com/grateful-dead-bootlegs/>

another, more famous, author.²⁶

En kort sammanfattning: vi har identifierat begreppet konvergenskultur och gett ett antal historiska exempel. Vi har även identifierat *King Gizzard* som ett bra exempel på ett band som driver utvecklingen av konvergenskultur framåt. Även fast företaget uppmanar konsumenter att engagera sig i och utveckla deras handelsvaror är frågor om hur man upprätthåller en ”moralisk ekonomi”²⁷ sinsemellan ständigt aktuella. I en tid av snabb digitalisering behöver vi ökad förståelse och kunskap kring detta. Jag tänker använda teorierna om konvergenskultur i min analys av material som *King Gizzard* uppmanar fans att reproducera för att komma fram till vilka betydelser som finns att upptäcka.

Socialemiotik

Inom det socialemiotiska forskningsområdet pratar man om semiotiska resurser. Eftersom man tittar på hur mening skapas socialt inom alla former av kommunikation har man valt att använda just begreppet ”semiotisk resurs”. På det här sättet blir det tydligare att man pratar om alla dom element som man bör ta med i beräkningen. Om man exempelvis analyserar en musikvideo försöker man bryta ner den i dess minsta beståndsdelar. Tittar man på musiken kan en semiotisk resurs vara huruvida sången upplevs som nära eller avlägsen. Valet av instrument, vilka deltagare som finns i en sångtext eller intervallerna i en melodi kan också vara semiotiska resurser. Om vi tittar på den rörliga bilden i en musikvideo så kan blickar, kameravinklar, klippning och färgval vara semiotiska resurser.

De semiotiska resurserna tillsammans bildar semiotiska modaliteter.²⁸ Jag kommer använda mig av Wingstedts svenska begrepp för ”mode”²⁹ ³⁰ då han

²⁶ Salil K. Mehra, *Copyright and Comics in Japan: Does Law Explain Why All the Cartoons My Kid Watches are Japanese Imports?* (Rutgers Law Review: Vol. 55, 2002), 1–2, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=347620

²⁷ Jenkins, 2012, 168.

²⁸ Björkvall, 2019, 13.

²⁹ Semiotisk modalitet är en översättning från engelskans ”semiotic mode”, eller bara ”mode”. Ytterligare lämplig svensk översättningen är ”sätt”.

³⁰ Jeff Bezemer & Gunther Kress, *Multimodality, Learning and Communication: A social semiotic frame* (New York: Routledge, 2016), 22–23.

erbjuder lämpliga översättningar.³¹ Enligt Wingstedt kan en tolkning av semiotisk modalitet vara kommunikationssätt eller gestaltningsform. Musik, film, dans, gester eller texter skulle kunna ses som semiotiska modaliteter. Rör man sig inom det socialemiotiska fältet kan man se alla former av kommunikation som multimodal, även om det har att göra med att läsa böcker, lyssna på musik eller en målning. Dessa tre begrepp är centrala inom socialemiotiken:

- (1) Semiotiska resurserna är alla dom element och beståndsdelar som används som ett tillvägagångssätt för meningsskapande. Känsel kan vara en semiotisk resurs om vi spelar spel och handkontrollen vibrerar. Om vi målar kan penseldragen, inramningen, färgerna och perspektiven fungera som resurser.
- (2) Semiotisk modalitet kan beskrivas som en gestaltningsform eller kommunikationssätt: musik, film eller skrift.
- (3) Multimodala ensembler: film, tv-spel eller teater är bra exempel där text kombineras med rörlig bild, scenerier, dialog, musik och ibland även lukt.³²

Om man vill förstå sig på vilka frågor socialemiotiken försöker att ställa så kan vi titta på en målning och låtsas att vi är besökare på Moderna Museet i Stockholm. Det går så klart att enbart titta på tavlan för att sedan dra slutsatser om betydelser utifrån det. Men det går också att se hur andra faktorer påverkar betydelsen. Spelas det musik i utställningslokalen? Vilka lukter kan vi uppfatta? Hörs det röster från andra besökare runtomkring oss? Om vi är och besöker museet och tittar på tavlan kommer betydelsen vara en annan jämfört med om vi enbart googlar fram den.

Inga artefakter eller semiotiska modaliteter har någon fixerad betydelse, utan dessa betydelser skapas i relation till de sociala, kulturella och historiska kontexterna. Därför pratar man om att en musikvideo eller en målning har betydelsepotential – ett spann av möjliga eller tänkbara betydelser som kan vara mer eller mindre specifika beroende på kulturella kontexter. I det här arbetet kommer den kulturella kontexten vara en västerländsk form av konvergenskultur på internet. Men det är viktigt att komma ihåg att vi kan studera samma artefakt i olika kulturella kontexter och att detta resulterar i att vi hittar olika

³¹ Ternhag & Wingstedt, 2012, 163.

³² Gunther Kress & Theo van Leeuwen, *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication* (London: Hodder Education, 2001), 111–112.

betydelsepotentialer. Det här leder också till att man anser att ingen kulturell artefakt upplevs på samma sätt två gånger. På grund av alla faktorer som påverkar betydelsen är vår upplevelse alltid ny, oavsett hur många gånger vi upplever en artefakt. John Cages tysta experimentella komposition 4'33" kan illustrera detta.³³ Eftersom verket inte innehåller en endaste ton blir fokus på de övriga resurserna (lokalen, ljuset, lukterna, ljud från publiken) centralt varje gång och upplevelsen ny.

Enligt van Leeuwen gör en semiotiker tre saker:

- (1) Samlar in, dokumenterar och katalogiserar semiotiska resurser och dess historiska bakgrund systematiskt.
- (2) Tittar närmare på hur resurserna används i sina respektive historiska, kulturella kontexter och hur samtalet om dessa förs.
- (3) Undersöker och utvecklar nya semiotiska resurser och hittar användningsområden för nya och gamla semiotiska resurser.³⁴

Van Leeuwen argumenterar för att en bredare syn på språk och kommunikation och utvecklar idén om "grammatik" till att innefatta alla tänkbara resurser: kroppen, teknologi, ansiktsuttryck, tonläge och så vidare. I traditionell semiotik pratar man om "tecken", men inom socialsemiotiken har man valt att använda ordet "semiotisk resurs" istället just för att tecken antyder en fixerad betydelse men en semiotisk resurs däremot har flera potentiella betydelser – så kallade betydelsepotentialer. Inom socialsemiotiken läggs fokus på meningsskapande. Van Leeuwen hävdar att vi alltid använder flera former av kommunikationssätt samtidigt för att ge upphov till mening. Använder vi det skrivna ordet finns det alltid ett typsnitt, en layout och ett fysiskt format till exempel datorskärm, papper eller liknande som är med och påverkar betydelsen.³⁵

³³ David Nicholls, *The Cambridge Companion to John Cage* (Cambridge: Cambridge University Press, 2002), 80.

³⁴ Theo van Leeuwen, *Introducing Social Semiotics* (London: Routledge, 2005), 1.

³⁵ *Ibid.*, 1.

Betydelsepotential

Inom socialsemiotiken har semiotiska resurser inga fixerade betydelser. Därför talar man om betydelsepotential. På så sätt beskriver man de potentiella betydelserna som kan framgå i olika situationer. Vi har identifierat begreppen semiotisk resurs, semiotiska modaliteter och multimodala ensembler. Det har lett oss mot begreppet betydelsepotentialer. Björkvall skriver att:

Semiotiska resurser har alltså betydelsepotentialer och inte fixerade betydelser, men man måste komma ihåg att denna potential inte är hur omfattande som helst. Med andra ord, vilka betydelser som helst kan inte uttryckas av en viss semiotisk resurs. Sociala och kulturella konventioner begränsar alltid betydelsepotentialerna.³⁶

En musikvideos potentiella betydelser uppstår inte i ett vakuum. De formas socialt och kulturellt. Därmed kan vi analysera materialet från *King Gizzard* och den omgivande konvergenskulturen med hjälp av begreppet betydelsepotential. I samspelet mellan materialitet och kultur formas konventioner för hur vi använder möjligheter och begränsningar i den materiella tillvaron. Betydelserna uppstår i det kulturellt utmärkande sammanhanget – den kulturella kontexten. Inom konvergenskulturen på internet kommenterar och reagerar fans på *King Gizzards* och andra fans innehåll. Ett kollektivt samtal förs på olika digitala plattformar om vad bandets diskografi handlar om, varifrån de får sin inspiration ifrån och vilka band de lyssnade på när de växte upp. På bandets konserter fortsätter samtalet mellan fansen och många spelar in deras framträdanden med smarttelefoner och laddar upp dem. Människor i samspel med sin omgivning skapar betydelserna.

För att kunna svara på vilka betydelsepotentialer uttrycksformerna i den fanproducerade musikvideon samt materialet från *King Gizzard* ger kommer jag använda begreppet i undersökningen på två sätt: först kommer jag göra en analys på ett audiovisuellt material - musik och rörlig bild - på låten *Automation* som *King Gizzard* försett sina fans med via deras officiella hemsida. Sedan kommer jag analysera en musikvideo som ett fan till bandet producerat och distribuerat digitalt på Youtube.

³⁶ Björkvall, 2019, 15.

Analysverktyg – metafunktioner

När jag analyserar materialet kommer jag titta närmare på musik, rörlig bild och text med hjälp av Hallidays tre metafunktioner:³⁷

1. Interpersonell metafunktion: modalitet.
2. Ideationell metafunktion: versioner av omvärlden.
3. Textuell metafunktion: komposition.

Jag kommer lyssna och titta på det audiovisuella materialet och anteckna de mest centrala elementen/resurserna. Jag kommer identifiera de centrala semiotiska resurserna för musik samt för rörlig bild. Det skulle för musiken till exempel vara tonhöjd, melodi, frasering, rytm och arrangemang. För den rörliga bildens del skulle det kunna vara gester, färger, blickar, inramning och rörelser. Texten kommer analyseras i relation till de audiovisuella resurserna. Efter jag har gjort denna semiotiska förundersökning och samlat in data ifrån materialet kommer jag analysera information med hjälp av analysverktygen. Nu följer en närmare redogörelse för de tre metafunktionerna jag kommer använda.

Interpersonell metafunktion – modalitet

Modalitet är ett komplext koncept då det skiljer sig från begreppet semiotisk modalitet. Med modalitets-begreppet tittar man på hur den semiotiska artefakten, musikvideon, presenterar olika former av sanningsanspråk. Semiotisk modalitet beskriver olika former av kommunikationssätt till exempel musik, skrift eller film.

Utifrån begreppet modalitet pratar man om kodningsorienteringar. Det finns naturalistiska, abstrakta, sinnliga eller vetenskapliga/teknologiska kodningsorienteringar. Man kan säga att ibland har fri konst en abstrakt kodningsorientering vilket leder till att till exempel en expressionistisk målning

³⁷ Björkvall, 2019, 11–13.

har väldigt vid betydelsepotential jämfört med ett diagram i en mattebok. Men i ett konstverk kan också olika grader av modalitet gälla för olika modalitetsmarkörer. Det finns väldigt många betydelser man som uttolkare kan gräva fram i tavlan om man jämför med matteboksexemplet och diagrammet, där dom som producerat matteboksdiagrammet med största sannolikhet haft för avsikt att förmedla fakta med hjälp av ett diagram. Ett diagram skulle man då kunna säga ha en vetenskaplig-teknologisk kodningsorientering. Betydelsepotentialen i diagrammet varierar beroende på vem som tittar på det, hens förförståelse och avsikter.^{38 39}

Kress och van Leeuwen menar att det är viktig att undersöka vilken grad av modalitet och typ av sanningsanspråk som presenteras i en text. Att kunna avkoda en bild och säga om den gör anspråk på exempelvis naturalism eller en förhöjd verklighet utifrån dess modalitet och kodningsorientering. Det finns så gott som alltid sanningsanspråk i till exempel en musikvideo som presenterar versioner av verkligheten som vi inte alltid lägger märke till. Dessa betydelser gör anspråk på en viss version av omvärlden. Socialsemiotikens styrka ligger i att kunna lägga märke till små symboliska detaljer som ofta glöms bort. Det behövs teoretiska perspektiv som fokuserar på detta vilket också är anledningen till att jag valt det här perspektivet.

Ideationell metafunktion - versioner av omvärlden

Här kan man titta på könsroller, man kan titta på vem som har makt i bilden, men kan titta på om människor framställs som individer eller del av en grupp. Om människor representeras som grupp eller individ har betydelse därför det påverkar hur vi relaterar till andra i multimodala texter. Representeras människor i en grupp är det lätt att dessa anonymiseras och det skapas distans mellan läsaren och gruppen. Kollektivering och individualisering har stor betydelse för betydelsepotentialen. Människor som kollektiviseras i bild kan bli svårare att identifiera sig med som läsare och uttolkare. Presenteras dessa som individer blir det lättare att ta in och bygga personliga band till de andra, även fast vi aldrig

³⁸ Kress & van Leeuwen, 2006, 163.

³⁹ Björkvall, 2019, 114.

kommer träffa dessa människor. Ett exempel som Björkvall ger i sin bok är när flyktingar avbildas i grupp och inte som individer. Bilder på flyktingströmmar kan ge upphov till stereotyper och en homogen syn på olika grupper.⁴⁰ En personlig intervju med någon som flytt från krig skapar en annan relation mellan läsaren och personen som intervjuas.

Eftersom jag ska analysera både rörlig bild och musik så kommer interaktionsanalysen att ske på minst två sätt. Musiken kommer att analyseras utifrån vilka instrument vi kan uppfatta i bilden, och jag kommer analysera text i relation till musik. Däremot kommer jag inte göra en separat analys av text. Huvudsakligen kommer analys av deltagare i musiken se ut som så att jag tittar på hur många instrument/ljud som hörs i musiken, om några instrument presenteras som underordnade och vilka som presenteras som centrala.⁴¹ Ett instrument kan användas på många olika sätt och dess roll i ljudbilden kan variera. Det här påverkar betydelsepotentialen och därmed hur musiken uppfattas. Van Leeuwen menar att det kan väcka starka känslor hos lyssnare huruvida vi väljer att följa musikaliska konventioner eller inte.⁴² Machin och Becker är inne på samma spår.^{43 44} Det kan väcka känslor hos lyssnare om en låt avviker från en rad konventioner. Van Leeuwen skriver också att instrumental musik kan ha specifika betydelser beroende på vad låtens namn är. Har låten ett namn som *The Return of the Dead* och låten är väldigt intensiv och rockig även fast den inte innehåller någon text kommer dess betydelsepotential att bli mer specifik. Av den anledningen kommer jag också ta låtarnas titel i beaktande. Skulle samma intensiva och rockiga låts namn vara *I Will Always Love You* skulle vi kanske ha svårare att tolka dess betydelse eller till och med avfärda den som oseriös eller absurd – och det är också en form av betydelse.

Det finns mängder av musikalisk information som signalerar social identitet eller grupptillhörighet. Variationerna av interaktion mellan olika instrument och ljud i relation till dess kulturella sammanhang ger oss dessa betydelser. Särskilda instrument spelade på ett visst sätt kan signalera vad vi arbetar med och vilken

⁴⁰ Björkvall, 2019, 80.

⁴¹ Theo van Leeuwen, *Speech, Music, Sound* (Basingstoke: Macmillan, 1999), 71.

⁴² van Leeuwen, 2005, 136–37.

⁴³ David Machin, *Analyzing Popular Music* (London: SAGE, 2010), 1–2.

⁴⁴ Howard Becker, *Art Worlds: 25th anniversary edition, updated and expanded* (Berkeley: University of California Press, 2008), 29–30.

livsstil vi har.⁴⁵ Därför är det intressant att titta på hur musikens olika instrument interagerar med varandra och spelas mot varandra i en viss kontext för att därefter titta på dess betydelsepotential.

Här tittar man på hur deltagarna i rörlig bild interagerar med varandra och hur deras relationer ser ut och förändras. Jag kommer titta på hur alla semiotiska resurser interagerar. Rörlig bild och musik, text och rytmer, musikalisk komposition med klippning i filmmaterialet. Att titta på samspelet mellan de olika uttrycksformerna i materialet från *King Gizzard* och fanvideon är centralt för att svara på frågor om dess betydelsepotential.

Worldwide the musical monologue occurs, not only in unaccompanied lullabies or in the songs of the herdsman in the fields, but also to express dominance.⁴⁶

Van Leeuwen tittar i sin bok *Speech, Music, Sound* på hur olika former av interaktioner i musik, duetter, solon, symfoniorkestrar, på olika vis kommunicerar makt. Idag inom populärmusik så är den dominerande formen av musiken den där det finns en solist i framkant. Detta är enligt Van Leeuwen ett tecken på att vi lever i en form av ledarskapssamhälle där vi har tydliga ledare. Kommer man ut till utkanterna av dagens civilisation så kan det hända att man hittar samhällen där man skapar musik som inte ser ut på det här sättet.

Det är kanske ingen slump att vi dyrkar solisterna i en kultur som hyllar individuell frihet. Vi är inte lika fascinerade av polyfon musik där alla instrument har likvärdig status och makt i den musikaliska bilden. Vi identifierar oss med solisten. Det är vår individualitet. Vi är så indoktrinerade i det här förhållningssättet att vi många gånger har svårt att föreställa oss att det förmodligen är en produkt av den tid vi lever i.

Homonophonic music began to develop around 1600, in the work of the Italian opera composers. By the time of the Industrial Revolution it had become dominant to the exclusion of almost everything else, and it still is, in the vast majority of popular music.⁴⁷

⁴⁵ van Leeuwen, 1999, 77.

⁴⁶ Ibid., 72.

⁴⁷ Ibid., 82.

Som van Leeuwen skriver här menar att det homofoniska helt enkelt dominerar i dagens populärmusik och att det är en utveckling som pågått under längre tid. Men att sjunga unisont kan också fungera i ett förtryckande syfte menar van Leeuwen. Därför är det mycket viktigt att ha förståelse för den grundläggande komplexitet som är inneboende i alla musikaliska uttryck. När man studerar olika interagerande ljud, och även bild, är det viktigt att påminna sig själv om hur ljudens och musikens betydelsepotential formas av den kulturella kontexten.⁴⁸

Textuell metafunktion - multimodal komposition

När man använder sig av kompositions-analysen tittar man på hur olika semiotiska modaliteter är sammansatta till multimodala ensembler. Man tittar på det stora övergripande samspelet mellan de olika gestaltungsformerna och man tittar även på små detaljer, semiotiska resurser i musiken och den rörliga bilden som samspelar på olika sätt.

Här undersöker man semiotiska resurser som vektorer, framskjutna element och element som är avlägsna, konsonans eller dissonans i musikens ljudbild eller bildernas färg. Man utreder hur musiken synkroniseras med filmen och hur den kanske ger plats åt bilden genom att försvinna under vissa tillfällen. Hur rörliga bilder är sammansatta. Man tittar på hur klippning ser ut. Allt detta påverkar dess betydelse.

En sak man också gör när man tittar på komposition är att då och då isolera varje del för sig och sedan sätta ihop den igen för att därmed få syn på eventuella betydelsepotentialer. Man monterar ner hela den multimodala ensemblen för att enklare kunna tolka den.

En sak som blir tydlig när man tittar på komposition är hur den är kulturellt specifik. Van Leeuwen och Kress skriver att det västerländska skriftspråket, att vi skriver från vänster till höger, också påverkar hur vi "läser" bilder. Bilder som placeras uppe till vänster har en annan betydelse än dom som placeras nere till höger. Så ser det inte ut i Saudiarabien där man läser från höger till vänster.

⁴⁸ van Leeuwen, 1999, 79.

Inramningen av olika semiotiska resurser i de rörliga bilderna har påverkan på betydelsepotentialen. Även vektorer, linjer som drar gränser mellan olika element, kan ha betydelse för hur vi tolkar bilderna. Vektorer, rutor i bilden eller olika gränsdragningar mellan deltagare i bilder eller film har betydelse för hur vi tolkar dem och huruvida de har mer eller mindre makt än andra i bild.⁴⁹

Framskjutenhet har betydelse för är en person längre fram i bild jämfört med någon annan blir den också större och det betyder något. Om en person är framskjuten och i tydligt fokus ger man den personen mer plats jämfört med någon som syns i bakgrunden och är i oskärpa. Huvudpersoner är som bekant ofta framskjutna i bild och tilldelas mer plats i bild än statister eller mindre karaktärer. Därför är frågor om hur framskjuten och tydlig en person är i bild viktigt för hur vi ska tolka betydelsen en person eller objekt har. Två framskjutna personer kan också separeras av linjer i en bild som en kant på en dörr eller en horisont och i en sådan situation påverkar linjerna bildernas betydelse.

Bildens zoner och vart någonstans i ett bildobjekt och karaktärer placeras spelar roll. Om de placeras nere till vänster eller uppe till höger har betydelse på flera sätt. Termen informationsvärde går att använda här för att beskriva vilka betydelser vi tilldelar semiotiska resurser i bild eller skrift beroende på hur de är placerade.⁵⁰ Vi läser i västerländsk kultur från vänster och nedåt alltså tenderar tidningar att vara utformade på samma vis med viktiga bilder uppe i vänstra hörnet och dessutom i stor bild. Därför placeras generell information ofta till vänster och högt upp, alltså den information som läsaren antas känna till. Ny eller specifik information, sådant som är nytt eller obekant för läsaren, presenteras vanligtvis till höger.

Sedan kan man titta på hur stora och små framskjutna eller avlägsna personer eller föremål i bild också placeras på olika platser i bild och separeras av olika vektorer eller ramar in. Här kan man också tänka i termer av rytm⁵¹ när man tittar på hur videomaterial har klippts. Det blir viktigt att titta på rytmerna i klippningen i förhållandet till musiken och när man väljer att visa stora objekt och musiken kanske blir större.

⁴⁹ Kress & van Leeuwen, 2006, 177.

⁵⁰ Björkvall, 2019, 89–92.

⁵¹ Van Leeuwen, 2005, 181.

En kort sammanfattning: alla dessa analytiska verktyg kommer användas för att undersöka vilka betydelser som går att finna i *King Gizzards* material och fan videon. Genom att titta på materialitet hoppas jag kunna få syn på resurser som påverkar betydelsen och möjligtvis ger upphov till meningserbjudanden. Med hjälp av produktionsteknologier som utgångspunkt kommer jag kunna få syn på hur formatet, skärmar, digitala verktygs fysiska verklighet innehåller resurser som är avgörande. Kombinationen av att analysera rörlig bild, musiken, texten och samtidigt titta på det digitala format som jag upplever artefakten genom kommer jag kunna kartlägga vilka resurser som är centrala för meningsskapande.

Med samtliga analysverktyg kommer jag få fram resurser som jag undersöker genom att titta på hur de samspelar och påverkar varandra. Vilken grad av sanningsanspråk som presenteras i kombination med vilka som interagerar med varandra och hur artefakten komponerats påverkar dess mening.

4. Metod

I detta avsnitt går jag igenom undersökningens metodval som innefattar analysverktyg som jag presenterat i tidigare kapitel. Först presenteras ett avsnitt där jag går igenom hur analysverktygen kommer appliceras på undersökningens material för insamling av empiri. Detta leder sedan till en presentation av materialet i undersökningen. Studien innehåller tre multimodala analyser: två videoanalyser och en musikanalys. Slutligen kommer jag kort redogöra för arbetets avgränsning.

Metoden studien baseras på är en musik- och videoanalys där jag använder de analysverktyg som jag presenterade i det tidigare teoriavsnittet. Metoden innebär att en analys av en fanvideo och materialet från *King Gizzard* genomförs utifrån metafunktionerna. De metafunktioner som varje analys utgår från kommer variera något beroende på om det är musik- eller videoanalysen som beskrivs. Till exempel skiljer sig användandet av den interpersonella metafunktionen beroende på om det är musik eller musikvideo som analyseras. När jag analyserar hur grader av modalitet används i de olika kommunikationssätten kommer jag för musikanalysen titta på abstrakt-sinnlig, naturalistiskt- och sinnlig kodningsorientering. I musikanalysen kommer jag alltså inte prata om vetenskaplig/teknologisk kodningsorientering, utan detta sker enbart i videoanalysen. Detta val har jag gjort eftersom litteraturen jag använder mig av inte alltid använder samma analysverktyg på ljudande artefakter som de med rörlig bild.⁵² Varje kommunikationssätt har sina givna begränsningar. Musik kan inte gestalta det som kännetecknar en artefakt med hög vetenskaplig/teknologisk kodningsorientering på samma sätt som rörlig bild kan. Alltså bortfaller detta från musikanalysen.

Den ideationella metafunktionen kommer användas på både musik och videon, men analysen kommer se en aning annorlunda ut beroende på kommunikationssätt. Musiken kommer analyseras utifrån hur ljuden interagerar med varandra och texten. Videon kommer analyseras utifrån hur individer och

⁵² Van Leeuwen, 1999, 177–179.

gruppen framställs i interaktion med varandra och objekt i omgivningen. Även om de tre multimodala analyserna presenteras separat kommer jag stundvis titta på interaktionen mellan samtliga kommunikationssätt. De semiotiska resurserna i videons samspel med resurser i låttextern och musiken. Eftersom metafunktionerna i både musik och video samspelar kommer jag titta på hur de fungerar enskilt och tillsammans för att besvara min frågeställning.

Björkqvall menar att den multimodala analysen handlar om att noga undersöka vilka uttryck i multimodala texter som varje läsare/lyssnare/observatör måste förhålla sig till, men den kan inte ge en bild av hur texten upplevs i största allmänhet.⁵³ Det finns olika delar av produktionen av en musikvideo där man kan se till förarbetet, genomförandet och den som producerat den. Jag har valt att analysera material som bandet delar till fans och som fans uppmanas att reproducera. Eftersom jag tidigare skrev om konvergenskultur och mitt huvudsakliga intresse för bandet har att göra med deras samspel med fans har jag valt att fokusera på detta.

David Machin skriver om begränsningarna med multimodal analys och hur dess breda omfång av gestaltungsformer också är dess stora begränsning.⁵⁴ Analyserar man musik samtidigt som man tittar på andra semiotiska modaliteter kan man möjligtvis bygga en god förståelse för dominerande betydelsepotentialer. Däremot kan man aldrig komma till några större slutsatser i en undersökning där man analyserar enbart ett fåtal artefakter. Men man ge flera relevanta förslag till svar som kommande forskning har stor användning av.

Material

Automation är en låt och ett gratis audiovisuellt material som jag kommer att analysera med hjälp av de multimodala analysverktyg jag presenterade tidigare i uppsatsen. Det finns ingen officiell musikvideo på denna låt som bandet publicerat, utan det är enbart fansens tolkningar. Bandet uppmanade fans att

⁵³ Björkqvall, 2019, 147.

⁵⁴ Machin, 2010, 133.

använda sig av materialet till *Automation* för att göra egna musikvideor. Därför kommer jag också analysera en musikvideo av ett fan till bandet och en YouTube-användare - Jaron Hall. Materialet från *King Gizzard* som jag använder består av 23 videoklipp och 21 ljudfiler, samt Jaron Halls tolkning av detta i form en fan video. Ljudfilerna är uppdelade i separata filer så att den som tänkt använda dessa har möjlighet att välja vissa och välja bort andra. Detsamma gäller videoklippen. Den som vill kan helt utesluta att använda videomaterialet och enbart arbete med ljud och musik, eller tvärtom, enbart med de rörliga bilderna. Jaron Hall har valt att inte remixa musiken utan bara remixat videoklippen.

Ljudfilerna i Bild 1 har namn som på ett lämpligt sätt beskriver vad filen innehåller: ”Claps”, ”Clarinet”, ”Flute 1”, ”Flute 2” och så vidare. Videoklippen i Bild 1.2 har omaka numrering. Det tycks ha blivit tillagda i mappen utan att den som laddat upp dem har givit dem en logisk ordningsföljd.

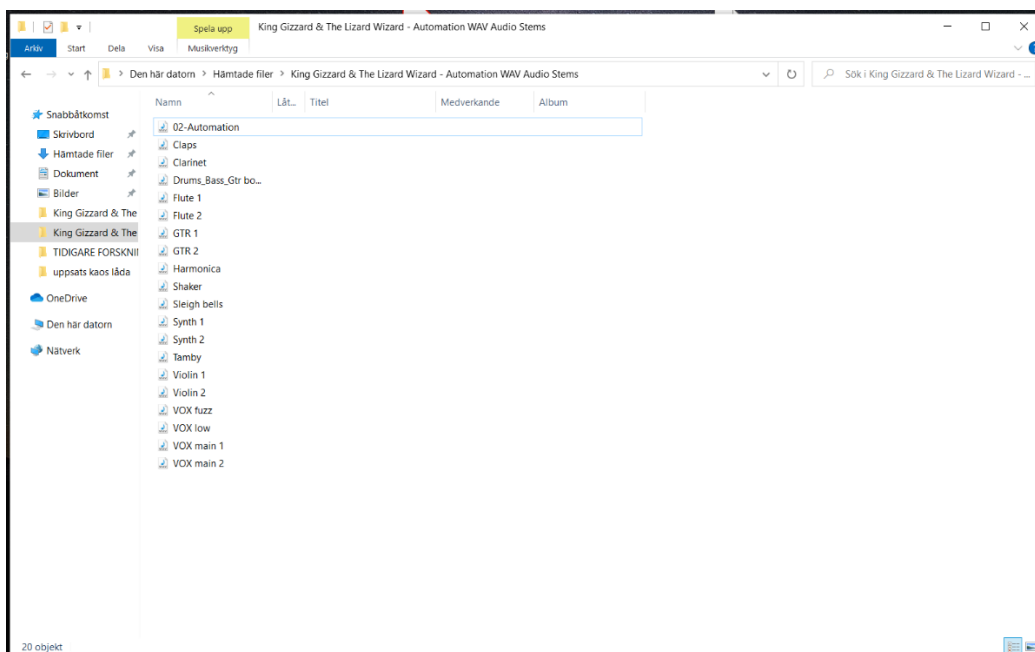


Bild 1.

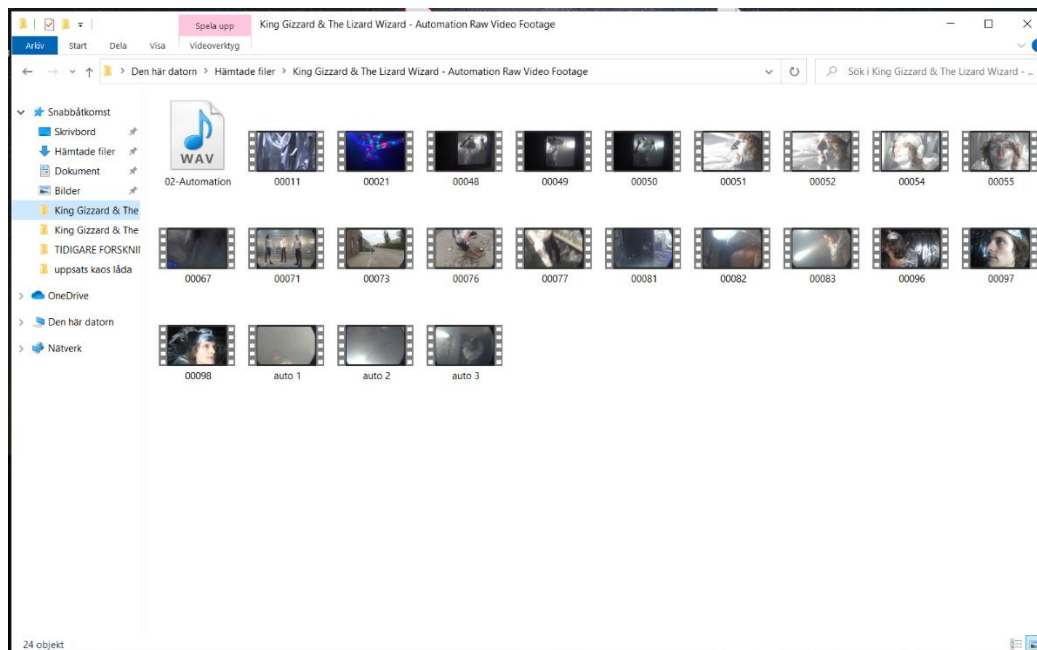


Bild 1.2.

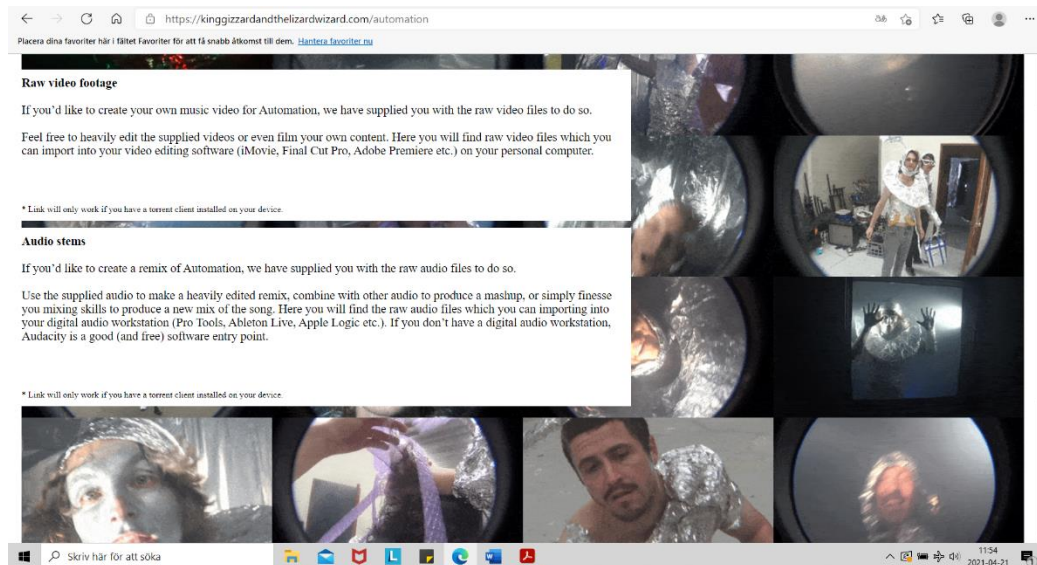


Bild 1.3.

Dessa filer har laddats ner via *King Gizzards* egen officiella hemsida för fans.⁵⁵ För den som inte är bekant med bandet kan det vara svårt att hitta till de här filerna på hemsidan. Länken till nedladdningen är diskret placerad längst ner på

⁵⁵ "Automation", King Gizzard & The Lizard Wizard, Officiell hemsida, hämtad senast 11 maj 2021, <https://kinggizzardandthelizardwizard.com/automation>

webbsidan. Fans som följer bandet regelbundet vet däremot hur man hittar. Har man väl hittat till länken så hamnar man i rutan som syns i Bild 1.3.

Här ges en beskrivning av vad fans tillåts göra med materialet som finns att ladda ner. Tolkningsutrymmet är väldigt stort. Det går att ana att bandet är väldigt toleranta mot fildelning eftersom inga längre dokument med restriktioner och riktlinjer för man får/inte får göra med innehållet ingår.

Avgränsning

De semiotiska resurser som är kopplat till skrift, låtens text, kommer inte analyseras enskilt men de kommer kopplas till samtliga multimodala analyser eftersom de har semiotisk potential. Den här avgränsningen har gjorts av den multimodala analysen för att fokusera på de audiovisuella resurserna i medieproduktionerna. För att besvara syftet bedömer jag analysens avgränsning nödvändig då centrala kommunikationssätt i konvergenskulturen som omger *King Gizzard* är kopplat till främst musik och det visuella.

Etiska överväganden

Studien har utgått från de fundamentala forskningsetiska principerna. Studien innehåller ingen information från informanter då inga intervjuer har genomförts. Vidare har materialet från fanvideon och *King Gizzard* beskrivits på ett så rättvist sätt som möjligt och utifrån de principer som presenteras i Vetenskapsrådets rapport God Forskningssed.⁵⁶

⁵⁶ ”GOD FORSKNINGSSED”, Vetenskapsrådet, senast hämtat 11 maj, 2021, https://www.vr.se/download/18.2412c5311624176023d25b05/1555332112063/God-forskningssed_VR_2017.pdf

5. Resultat och analys

I följande kapitel kommer tre analyser av olika semiotiska resurser presenteras. Först musik- och videomaterial från *King Gizzard*, följt av fanvideon av Jaron Hall. Som nämnts i tidigare teorikapitlet kommer analyserna att utgå från de tre analysverktygen: interpersonell metafunktion - modalitet, ideationell metafunktion – versioner av omvärlden, och textuell metafunktion – multimodal komposition. Detta medför att analyserna presenteras i samma ordning som analysverktygen presenterats i teoridelen.

I analysen kommer jag frekvent använda namn på bandets medlemmar för att beskriva semiotiska resurser. Bandmedlemmarna är: Stu McKenzie, Ambrose Kenny Smith, Joey Walker, Cook Craig, Lucas Harwood och Michael Cavanaugh.

King Gizzard videoanalys

Nedanför redogörs genomförandet av videoanalysen på materialet från *King Gizzard* baserat på metafunktionerna som presenterades i det teoretiska avsnittet.

Gizzard video: interpersonell metafunktion - modalitet

I klipp 00011 får man se en film som inte har något ljud. Det innehåller till stor del videomaterial på ett rum med ett trumset i. Både rummet och trumsetet är dekorerade med aluminiumfolie. Klippet slutar med att kamerapersonen går ut ur rummet och in i något som ser ut som ett garage, där bandmedlemmarna står utspridda, småpratandes. Det är en naturalistisk kodningsorientering över klippet. Aluminiumfolie på väggarna ger dock intrycket av abstrakt kodningsorienterade semiotiska resurser vars syfte är att gestalta det som låtens titel implicerar - *Automation*. Den dominerande kodningsorienteringen är i slutändan den naturalistiska då ingen större redigering tycks ha gjorts i klippet. Inga förstärka färger eller effekter syns som skulle kunnat förstärka en sinnlig kodningsorientering. Troligtvis för att *King Gizzard* har haft för avsikt att ge ett väldigt enkelt arbetsmaterial till fansen.

I klipp 00021 får man se ett nedsläckt rum med endast en lampa tänd. En slags

disko-lampa, som filmar en person ihållandes en bas dekorerad med aluminiumfolie. Det går att fastställa att klippet har en naturalistisk kodningsorientering då materialet i sig inte innehåller något alltför abstrakt. Samtidigt finns det inte inga situationer i livet som ser ut så här förutom i ett konstnärligt sammanhang. Möjligtvis i en serverhall. Kodningsorienteringen är i slutändan ändå abstrakt då materialet har en konstnärlig ton.

Samtliga klipp är kameraupptagningar från en studio eller replokal och någon form av garage där *King Gizzard* går runt i sina kostymer av aluminiumfolie. Materialet ser inte ut att vara redigerat överhuvudtaget i någon videoredigeringsmjukvara. Därför skulle jag säga att inget av filmklippen har någon stark sinnlig kodningsorientering. Materialet är inte överdrivet på ett sätt som skulle ge det en förstärkt återgivning av verkligheten. Men materialet är naturalistiskt och samtidigt abstrakt. Dans är en aktivitet som existerar i verkligheten. Att klä sig i aluminiumfolie är dessvärre inget som människor i större utsträckning sysselsätter sig med om de inte går på maskerad. I samtliga klipp ser vi bandet iklädda dessa kostymer av aluminium.

Gizzard video: ideationell metafunktion - versioner av omvärlden

I samtliga klipp presenteras bandets medlemmar som unika individer som ingår i en grupp. De har unika aluminiumkostymer och rör sig i någon slags individuella danser. Det enhetliga är återigen aluminiumet som objekt som tros symbolisera betydelsepotentialen ”vi kommer alla bli robotar till slut”, eller automatiseringen. Det ständigt pågående visuella rimmet i filmerna är silvermetalfärgen. I klippen där medlemmarna dansar tycks det finnas en uttänkt idé om att de ska dansa men danserna tycks dansarna vara koreograferade. De rör sig uppenbart sporadiskt och ibland upphör musiken av vad som ser ut att vara tekniska problem, men när den kör igång igen så börjar bandet återigen att dansa.

Det är en bandmedlem som sticker ut: sångaren. Han har mest kameratid och är med i nästan alla videoklipp. Han är den enda bandmedlemmen som får figurera ensam i flera klipp. På det sättet får man en särskilt nära relation till honom när man bläddrar igenom mappen. Betydelsepotentialen blir på den vägen ”jag är

bandets frontfigur”. Den rådande stämning i relationen mellan bandmedlemmarna tycks vara munter. Man får intrycket av att det är ett gäng med lättsamma människor som är med i filmerna. Det faktum att medlemmarna syns i bild tillsammans större delen av kameratiden gör att man får betydelsepotentialen ”vi är ett band”. Hade det enbart funnits klipp tillgängliga på bandets sångare hade det kanske tolkats som ett soloprojekt.

Här är det ett band som presenteras i bild: ett band bestående av sex unga, Australienska, vita män. Samtliga av bandets medlemmar har inga tröjor på överkroppen. En förklaring till detta är att det är varmt i Australien. En annan är att män enklare kan visa sina bröst utan att skapa någon form av uppståndelse, till skillnad från kvinnor. En möjlig betydelsepotential är att män kan skämta runt och vara tokiga och hoppa runt i en musikvideo. Männen framställer sig själva som subjekt i stor utsträckning, förmodligen utan att själva veta om det. En version av omvärlden som vi får av de här klippen är möjligtvis att män kan göra roliga videoklipp som denna och dansa runt halvnakna utan att skapa uppståndelse. En annan version av omvärlden är att vi till slut kommer bli robotar och att detta är väldigt roligt. Videon är inte på något sätt känslomässigt laddad, istället är materialet lättsamt, humoristiskt, ironiskt men med betydelsepotentialen ”det är kört, vi kommer bli digitala varelser”.

När man tittar på *King Gizzards* råmaterial från deras hemsida och vilka som interagerar i videomaterialet så ser man enbart bandets medlemmar i materialet. I vissa klipp ser det ut som om de bara pratar med varandra, i andra klipp ser dom ut att tillsammans förbereda sig för någonting. I större delen av materialet verkar det som om dom är mer organiserade och dansar och sjunger tillsammans. I några klipp kan man höra att den eller någon som står bakom kameran kommunicerar med Stu, det låter som Ambrose. Han spontant koreograferar Stu och säger ”stå still eller snurra runt” eller ”det där är bra”. Större delen av ges intrycket av att de leker och improviserar. I klipp auto 3 så kommer Stu in genom en dörr och tittar i kameran och börjar dansa. Det finns interaktion med kameran och därmed också med den som förväntas titta på och ta del av videomaterialet. I rummet som Stu går in i står även Cook och Lucas och dansar och de dansar ihop på ett lättsamt och sporadiskt sätt. I klipp Auto 2 ser det ut som att Stu säger åt Lucas att göra någonting med en lampa. Det hörs inte vad hans säger. Det är däremot uppenbart att han ger någon form av direktiv. Det är inte helt tydligt vem det är som styr.

En central del är objektet aluminiumfolie. Dom förekommer i alla videoupptagningar. De kommunicerar på något sätt till den som tittar på klippen med aluminiumfolie. De försöker säga något genom objektet aluminiumfolie. De har gjort egna kläder av aluminiumfolie. Det är dock ingen enhetlig klädsel utan allas aluminiumfolie utstrålar individualitet då de är olika designade.

Återigen i klipp 00098 säger kamerapersonen till Stu att han ska göra något med ögonen. Indirekt signalerar detta någonting till fansen. I termer av interaktion finns det något interaktivt att dom väljer att dela den här typen av material med fans där fans kan göra vad dom vill med det. Idag kan fans alltid förmodligen kopiera innehåll från sociala medier och göra videor av det. Eller remixa befintliga videor. Det är tydligt att de har haft för avsikt att dela tämligen oredigerat material vilket lämnar utrymme för folk att utforska meningserbudanden.

Klipp 00076 är tyst. Det är inte de flesta andra klippen. Det är också ett klipp där interaktionen mellan bandmedlemmarna är något mer absurd än i flera av de andra klippen. Ambrose har vad som ser ut att vara en kylväska fastknuten till armen med hjälp av aluminiumfolie. Stu har en banan fastknuten på magen med hjälp av aluminiumfolie. Joey ser ut att torka upp utspilld mjölk på marken. För ett ögonblick ser det ut som han försöker torka upp kaffet innan han tittar in i kameran uttryckslost och häller ut mer kaffe på marken varpå Stu kommer och lägger aluminiumfolie över det.

I klipp 00073 kan man se bandet sparka boll med varandra. Klippet börjar med att Joey pekar åt vänster varpå kameran flyger åt vänster och filmar Cavs som tar upp en boll och sparkar iväg den.

Gizzard video: textuell metafunktion – multimodal komposition

Klipp 00011 har in- och utzoomning som delar av sin komposition. I kompositionen finns objektet trumset, det finns objektet väggar, det finns två rum: ett rum med ett trumset och ett till rum kameran åker in i. Det andra rummet är ett garage där det finns sex personer. En som kommer gående, tre som står framför kameran och tre sittande till höger. I garaget finns det lampor i taket, det finns två bilar och mellan garaget och rummet med aluminium och trumsetet finns en

öppen dörr. En ytterligare del av kompositionen är formatet: standard 16:9. Som på i stort sett alla videoklipp idag. Aluminiumfoliet har som bekant färgen silver. Precis i inledningen av klippet får man se vad som ser ut som ett fönster. Troligtvis är det till ett kontrollrum. Det går att anta att rummet med trumsetet är en replokal eller studio. En till semiotisk resurs är hur kamerapersonen manövrerar kameran på att slarvigt vis. Den slängs fram och tillbaka över trumsetet samtidigt som bilden zoomas ut och in.

I klipp 00021 från Bild 2 ser man objekten lampa, elbas, aluminiumfolie, regnbågsfärgat ljus och ett subjekt som spelar på basen.

King Gizzard: musikanalys

Nedanför redogörs genomförandet av musikanalysen på materialet från *King Gizzard* baserat på metafunktionerna som presenterades i det teoretiska avsnittet. Först presenteras den interpersonella- följt av den ideationella- och textuella metafunktionen.

Gizzard musik: interpersonell metafunktion – modalitet

Här kommer jag titta på sanningsanspråk när det kommer till musikens relation till den rörliga bilden och låttexten, eftersom dessa i det här fallet hör ihop. Musiken i relation till bild målar upp en delvis fiktiv värld på gränsen till något som har en naturalistisk kodningsorientering. Tittar man på delar av videoklippen hör man hur bandets medlemmar pratar vardagligt med varandra innan de sätter igång musiken och går in i sina roller som historieberättarna. Tar man in musiken i relation till klippen och texten får vi en något abstrakt kodningsorientering och delvis en naturalistisk kodningsorientering. Musiken har även en sinnlig kodningsorientering på så sätt att det framgår som att bandet försöker låta som de skulle låta om de spelade en konsert, men inspelningen låter ännu mer tydligt. Vissa aspekter som fans uppskattar med konserterna, det levande gitarrljudet, det dynamiska trummandet, har blivit tydligare i produktionen vilket ger låten en sinnlig kodningsorientering. Produktionen ger en bild av hur verket skulle kunna

låta i ett konsertsammanhang.

Eftersom sången sjunger "automation" på ett monotont sätt kan vi uttolka betydelsepotentialen "vi kommer bli robotar" som en form av påstående i låten. Samtidigt är låten just en låt och det går även att avfärda detta som enbart en fiktiv spegling av verkligheten. Samtidigt sjungs delar av låten monotont, som en musikalisk metafor för roboten: "Cyber surgeon, JavaScript person, digital cleanse". En dator är något som finns i verkliga livet. Det är ingen drake, demon eller annan mytologisk varelse som tar plats i sångtexten. Därför kan vi anta att den övergripande betydelsepotentialen med låten har att göra med just robotar, digitalisering och artificiell intelligens. Dynamiskt sett är låten till större delen monoton och statisk. Det sker inga större tempoförändringar eller dynamiska upp- och nedgångar - vilket ytterligare stärker betydelsepotentialen om robotik. Den låga sångstämman skapar även den en statisk känsla i sången.

Trumpartier spelas väldigt statiskt och utan någon varierad dynamik. En viss dynamisk skillnad finns mellan vers och refräng. Gitarrerna, trumspolet och de elektroniska inslagen bidrar här med dynamiska skillnader.

Texten har en till större delen naturalistisk kodningsorientering då den i hög utsträckning skildrar subjekt, objekt och skeenden som existerar i världen som vi upplever med våra sinnen. På sätt gör texten inte anspråk på någon dominerande abstrakt kodningsorientering. Men jag skulle säga att det finns inslag av det abstrakta då texten saknar någon mer specifik betydelse och istället serverar lyssnaren fler potentiella betydelser. Det finns inslag av vetenskaplig-teknologisk kodningsorientering i valet av ord som "JavaScript", "Cyber" och "Digital Cleanse" som kanske inte är vanliga ordval i en text till en rocklåt. Det är oklart om texten beskriver något som är verklighet eller inte. Det tycks mer vara observationer av händelser i en viss persons tillvaro. Någon uppmanar en annan "tell all your friends the neural networks at work". Andra versen avslutas med en uppmaning om att tala om för ens vänner (antingen i berättelsen som är låter, eller i lyssnarens eget liv) att det neurala nätverket är igång. Ett neuralt nätverk är alltså en process som imiterar processer som äger rum i den mänskliga hjärnan. Den här raden påminner om inledningen i första versen: "it's fun, fuck the system". En slags lättsamt positiv attityd mot olika skeenden i samhället som är kopplat till systemet och artificiell intelligens. Återigen ser vi ord och teman i låten som går att koppla till en digital tillvaro. Orden "neural network" går att tilldela

vetenskaplig-teknologisk kodningsorientering. Samtidigt kan vi tilldela meningen ”tell all your friends” en naturalistisk kodningsorientering. Meningen skildrar en uppmaning: berätta för alla dina vänner. Den skildrar något som går att göra i den upplevde verkligheten. Neurala nätverk har att göra med tekniska processer i en dator. Mötet mellan dessa kombinationer av meningar i en låt från bandet *KG* med elgitarrer och trummor som dånar i bakgrunden tilldelar mening betydelsepotentialen ”intensitet”.

I kombination med musiken så får texten som i sig består av mestadels naturalistisk- och vetenskaplig-teknologiska kodningsorienteringar, även en abstrakt kodningsorientering. Musiken är den semiotiska modalitet som bidrar med flest abstrakta element samtidigt som låtens text har mer specifika betydelser. Skulle vi ta bort musiken och enbart ha texten kvar skulle betydelsepotentialen bli mer specifik. Om vi däremot kombinerar texten med musiken får låten fler betydelsepotentialer. Tar vi däremot bort texten för att enbart ha musiken kvar får vi enbart abstrakt kodningsorientering att uttolka. Samtliga kodningsorienteringar som text och musik bidrar med ger låten ett brett urval av potentiella betydelser, men fortfarande inte så brett att vi kan tolka vad som helst ur låten. Det centrala temat är ”det digitala”.

Sammanfattningsvis kan jag säga att texten domineras av vetenskaplig-teknologisk kodningsorientering samt naturalistisk kodningsorientering, men den får också mer abstrakta betydelser tack vare musiken. Det går alltså att dra slutsatsen att bandet sjunger om någonting som existerar och finns i verkligheten. Samtidigt finns det inslag i låten som gör anspråk på att det även är en fiktiv text, som det faktum att vi har att göra med en rocklåt som sjunger om ”the crack of doom”.

Gizzard musik: ideationell metafunktion - versioner av omvärlden

I texten tycks bandet inte dela med sig av personliga upplevelser utan mer utav en observation av omvärlden. Det är alltså en extrovert text där *King Gizzard* tittar på något som händer utanför deras liv snarare än i deras egna medvetanden och personliga vardag. Målet i texten är inte helt tydligt. Det finns uppmaningar: ”fuck the system”, ”join the last migration”, ”tell all your friends the neural networks at

work”, ”everyone should be talking bout this” och ”prepare for mutation”. Det finns också en rad påståenden: ”cause after all i’ m sure i heard the crack of doom” och ”we are not worthy of our heirs glory”. Aktören som gör uppmaningarna och påståenden i det här fallet är bandet: *King Gizzard*. Det verkar som att det finns flera potentiella mål med texten: folk ska börja prata om ”det här”, även om det inte är tydligt vad ”det här” är för något. Ytterligare otydliga mål är ”fuck the system” som går att tolka som att vi ska göra något form av uppror mot systemet. Samtliga meningar har en riktning vilket är att dom passar väl ihop med refrängen ”automation”. Det går absolut att säga att automatisering är något vi borde prata om eftersom det idag är ett aktuellt ämne. Det finns även dom som säger att vi borde göra uppror mot det på flera sätt. Därför finns det anledning att tro att vi också borde sprida informationen vidare till våra vänner om huruvida vi vill delta i den digitala migrationen eller inte (the last migration).

Det finns deltagare i låttexten som framstår som över- och underordnade: ”we are not worthy of our heirs glory”. Vi är inte värde vår arvinges storhet (min översättning). Här presenteras detta ”we” som underordnad till ”our heir”. ”Our heir” i det här fallet är aktör och ”we” är målet och som utsätts för en handling som ”our heir” utför. Det finns flera parallella processer som får konsekvenser för deltagarna där ”we” utsätts på något sätt av ”our heir”. Den här processen skulle kunna äga rum i det som beskrivs i sista raden i första versen. ”Mental rotation for the overlord”. Mental rotation är ett psykologiskt test som bygger på att vi ska försöka föreställa oss roterande objekt. Eftersom versen avslutas med just den raden kan vi dra slutsatsen att låten beskriver en miljö som äger rum i en människas medvetande. Det kan handla om en handling som ”we” utför på befallning av arvingen som nämns i texten.

Sammanfattningsvis kan vi se att låten består av fler budskap som ibland kan upplevas som dubbla men som kan tolkas som en sammanhängande berättelse beroende på hur vi ser på resurserna. Vi uppmanas att göra uppror och dela information med vänner. Samtidigt förs påståendet fram att vi inte är värda någonting inför vår arvinges storhet. Denna arvinge skulle rimligtvis kunna vara en superdator eftersom låtens titel är ”automation”. Bandet har gjort sig känt att sjunga om artificiell intelligens som mördar universum, vilket gör att vi kan misstänka att den här låten har ett liknande budskap.

Lyssnar man på låten hör man inledningsvis ett trumkomp och handklapp. Dessa

spelar kontrasterande rytmer och har olika markeringar vilket bidrar till svänget i låten. Samtliga instrument som sedan kommer in i mixen är harmoniskt väl valda för att klinga väl. Det finns inga överdrivet dissonanta toner förutom de enstaka ”mikrotoner” som hörs på stränginstrumenten. Dessa mikrotoner skapar en skev känsla som också gör att musiken känns lortigare. I relationen till den väldigt klara produktion skapar mikrotonerna en kontrast som får arrangemanget att kännas väldigt livfullt.

Sången har fyra spår: två huvudsakliga sång-spår och två med bakgrundssång. Samtliga spår har olika karaktär och olika stämmor men sjunger samma sak. Om man lägger in samtliga spår i ett ljudredigeringsprogram kan man se vilka spår som tar mest plats genom hela låten: trummor, bas, elgitarr och sång. De övriga instrumenten används mer till att färglägga ljudbilden. Två syntar och två spår med fiol kommer in mot slutet av låten och har funktionen som solo. Här spelar både syntarna och fiolerna samma sak och interaktionen mellan dessa skapar ett ljud som låter både akustiskt, skrapigt och digitalt. Under den delen så är dessa instrument de centrala, men i övrigt är det trummor, bas, elgitarr och sång. Den här interaktionen mellan instrumenten där de klassiska ”rockinstrumentet” dominerar signalerar tydligt betydelsepotentialen ”det här är rockmusik”.

Ett spår i mappen är ett stereospår som innehåller både trummor, bas och gitarr och är det spår som är centralt för hela mixen. Här finns låtens form, det huvudsakliga riffet, tempot och karaktären som övriga spår i låten backar upp. Gitarr och bas spelar större delen individuella slingor men sluter mellan låtens olika delar upp och spelar unisona partier som markerar ingång till vers, refräng och solo. Interaktionen mellan instrumenten gör det på så sätt tydligt när man som lyssnare färdas in i en ny del i låten. Trumfills markerar övergångar tillsammans med övergångsriffen på gitarr och bas. Det går att ana att när bandet spelade in låten så var det här det första spåret som de spelade in och som de utgick ifrån.

Det hörs tydligt att *King Gizzard* har haft för avsikt att förstärka visa delar av sången och låta andra vara mer lågmälda. Det finns tre sång-spår som sjungs genom hela låten. Ett av sång-spåren är en låg stämma, de andra två är likadana. Det fjärde sång-spåret markerar slutet på första versen med ett gällt skrik och kommer inte in igen förutom på första refrängen. Sedan markerar sång-spåret slutet på andra versen med ett gällt skrik och kommer sedan in på sista refrängen igen. På det här sättet så interagerar sång-spåren på ett sätt som gör det tydligt

vilken del som är refräng och vilken som är vers.

För att på ett djupare plan förstå en av *King Gizzards* låttexter krävs det nästan att den som gör analysen också har lyssnat på fler av deras skivor. De refererar flitigt till sina egna skivor genom att presentera samma karaktärer, samma textrader eller genom att sjunga om samma tema som i en tidigare låt. Den här låttexten handlar om sångarens tankar om den digitala tidsåldern som håller på att spåra ur.

Låtskrivaren Stu McKenzie använder den här typen av text för att måla upp en dystopisk världsbild. En världsåskådning som tycks bygga på att vi inte kan göra särskilt mycket åt det som händer mer än att bara fortsätta leva våra liv. Det pratsamma och tydliga sätt som texten sjungs på ger intrycket av ett robotiskt förhållningssätt till människan. Refränggraden "automation" sjungs på ett monotont sätt med endast två toner. Det repeteras flera gånger samtidigt som samma ackord spelas om igen. Den minimalistiska melodin bidrar till textens betydelser där JavaScript-personer och Cyberkirurger lever sida vid sida.

JOIN THE LAST MIGRATION, ITS FUN. FUCK THE SYSTEM
YOUR NEW BEST MATE IS GREAT, KING OF THE BALD PRIMATE
WE ARE NOT WORTHY OF OUR HEIR'S GLORY
MENTAL ROTATION FOR THE OVERLORD

SUPER-ORGANISM CAUSED A SCHISM BENDING LIGHT THROUGH
PRISMS, CYBER-SURGEON, JAVASCRIPT PERSON, DIGITAL CLEANSE
TELL ALL YOUR FRIENDS THE NEURAL NETWORKS AT WORK

AUTOMATION, AUTOMATION, AUTOMATION

PREPARE FOR MUTATION BECAUSE AFTER ALL I'M SURE I HEARD
THE CRACK OF DOOM, DEATH KISS
EVERYONE SHOULD BE TALKING 'BOUT THIS
HUMAN KARMA DINOSAUR INSIDE A SIMULATION
AUTOMATION

AUTOMATION, AUTOMATION, AUTOMATION

Om man skulle fastställa ett aktivitetsschema i låttexten landar vi i:

Människan kommer förändras> Detta är kul> Människan automatiseras.

I låttexten finner vi raden ”Join the last migration, it’s fun, fuck the system”. Texten säger emot sig själv. Någonstans får vi dubbla budskap när vi uppmanas att ansluta oss till den sista migrationen samtidigt som vi ska tycka det är kul och förkasta systemet. Tittar vi på tidigare låtar av *King Gizzard* finns det flera berättelser om varelser som blir digitala och mördar universum, cyborger som dansar och mänskligheten som slav under maskinerna. Klassiska science fiction-scenarion.

I låten Automation kan vi urskilja en systemkritik: vi håller sakta på att digitalisera människan och vi förväntas tycka det är kul. Dessutom så ska vi säga till våra vänner att det är kul, men i slutändan så är detta slutet för människan – ”The Death Kiss”. Berättaren tror att vi kommer automatiseras och människan är som kometen som dödade dinosaurierna, fast vi kommer dö i en simulering – den digitala världen.

Berättaren i texten nämner inga specifika platser utan pratar om flera subjekt, mentala tillstånd, varelser och ting: The last migration, the system, new mess, King, Bald primate, heir, mental rotation, overlord, superorganism, schism, light, prisms, cyber surgeon, javascript person, digital cleanse, friends neural network, mutation, i’m sure, crack of doom, death kiss, human, comet, dinosaur, simulation, automation.

Om vi tittar på subjekten, deltagarna i texten och vad dom gör, kan vi titta på första versen och detta ”we” som nämns. Detta ”We” beskrivs som ”not worthy of our heirs glory”. Vi är inte värda vår arvinges storhet. Vilka detta ”we” är beskrivs inte men det framgår tydligt att denna grupp ska buga sig inför sin arvinge. Det går att anta att vi:et är mänskligheten och arvingen är den digitala varelsen, roboten, maskinen, den stora datorn, och så vidare. Varför vi inte är värda nämnas inte i texten, men ”we” ska underkasta sig arvingen. Varje vers avslutas med ett lekfullt tjut som sångaren ger ifrån sig som gör att vi kan bedöma låttexten som något lättsam.

Ytterligare en deltagare är ”Superorganism”. Denna ska ha orsakat en splittring på något sätt som beskrivs med orden ”Bending light through prisms.” Om det är

splittringar i någon digital process eller mellan människa framgår inte. Vad superorganismen är mer specifikt framgår inte heller. Däremot följs dessa texttrader upp med presentationer av två subjekt, ”Cyber surgeon” och ”JavaScript Person”. Därefter kommer texttraden ”Digital Cleanse”. Här kan man se att cyberkirurgen är den som rengör JavaScript-personens digitala form och att denna handling orsakar en splittring. Liknande berättelser har utspelat sig tidigare i *King Gizzards* diskografi där en mänsklig cyborg råkar utplåna hela multiversum. Den splittring som uppstår mellan människan och maskinen är ett återkommande tema på nästan alla album *King Gizzard* har släppt.

Gizzard musik: textuell metafunktion – multimodal komposition

Gitarrerna i mixen är framskjutna i och med att dom är väldigt högt mixade. Rösten är framskjuten på så vis att gitarrerna försvinner delvis när sången kommer in. När sången försvinner kommer gitarrerna tillbaka. Rösten är väldigt mänsklig. Längre in i låten kommer en mellotron-synten in som är i bakgrunden på så vis att den är panorerad ordentligt åt höger. 02.40 in i låten kommer en synt in i bakgrunden men den är inte speciellt framskjuten. Istället fungerar den som överlappande och förstärker den elektriska gitarrslingan. Dom sista tjugo sekunderna av låten kommer det in ett avlägset munspel som inte heller är framskjutet men förstärker intensiteten i låten.

Låten är inramad med hjälp av genrens ramverk. Konventionella instrument för rockgenren som elgitarrer, elbas, trummor och munspel går att urskilja i låten. Något som däremot bryter denna genremässiga avgränsning är det faktum att de tonala instrumenten har så kallad ”mikrotonal stämning”. Gitarrerna är modifierade på ett sätt som ger dem sjutton toner i en oktav istället för tolv vilket påverkar känslan i ljudbilden. Inramning i mitt fall är också formatet som jag upplever musiken på: högtalare eller hörlurar. Det är ingen live-spelning som jag upplevt utan musiken kommer enbart från digitala källor. Ingen vinylskiva. Materiellt sett så är inramning som omger låten också baserad på dessa tekniska grunder.

Låtformen är också en form av inramning där klassiska poplåtsformer ingår:

vers, refräng och stick. Homofonisk musik. Det semiotiska resurser som hamnar i bakgrunden är basen då den inte har så mycket diskant och därför fungerar som ett bakgrunds instrument. Trummorna fungerar både som framskjutet och i bakgrunden. Trumspelets uppgift är att driva låten framåt precis som basen gör och backa upp melodin och riffet på gitarren.

Texten i låten blir också framskjuten då andra instrumenten avlägsnar sig i verserna för att lämna plats åt sången och den tillhörande texten. Texten sjungs på ett väldigt simpelt och tydligt sätt så att texten hörs klart och tydligt vilket skjuter fram textens betydelse ytterligare. I texten förekommer kulturella symboler som blir viktiga för låtens innebörd: ”JavaScript”, ”King”, ”Cyber”, ”Migration” och ”Surgeon” är ord som sjungs och som har tydliga kulturella innebörder. Ytterligare framskjutning av sången sker då en stämma följer huvudsången genom hela sången. Det går att anta att det är viktigt för teckenskaparna att låttexten ska höras klart och tydligt och nå fram till lyssnaren/användaren.

Gitarrerna har lite distortion men också en väldigt klar ton. Det finns tre gitarrljud som går att uppfatta. Ett mer rent ljud som är centrerat i mixen. Sedan finns det panorerade gitarrer som har betydligt mer distortion än den centrerade. Det går att höra rundgång och sprakande från de panorerade gitarrerna. Om man jämför med ännu tyngre musik (Black Metal, Death Metal) så kan man säga att gitarrerna låter rena. Distortionen ger konnotationer till det som benämns som klassisk rock (ACDC, The Who, Jethro Tull). Gitarrernas roll i arrangemanget känns genomtänkt och kontrollerat. Riffet som spelas har en vild och intensiv energi, men innehåller ändå återhållsamhet och noggrannhet. Det repeteras genom hela låten och spelas över samma ackord förutom i slutet av låten då bandet under en kort stund byter ackord. Låtens huvudsakliga ackord är Gb5.

Vi hittar moderna ljud i synten som kommer in i sticket. Ett väldigt digitalt klingande ljud som ger associationer till elektronisk musik blandas med dom distade mikrotonala gitarrerna. Dessa kombinationer av ljud går att koppla till den mer progressiva traditionen av rockmusik. *King Gizzard* utforskar hur ljud på ett sätt som leker med konventioner och samtidigt utmanar dessa.

Trumkompet är inte ett konventionellt rocktrumkomp. Rytmiiken ger andra signaler som påminner om turkiska rockartisten *Erkin Korays* musik. Den mikrotonala stämningen på gitarrerna skapar också en atmosfär som påminner om

folkmusik och modern rockmusik.

Första och andra versen innehåller inget "I" utan ord som "We" och "Our" används. Det ger en kollektiv känsla av texten som att texten talar till en grupp med människor istället för att textförfattaren pratar med sig själv enbart. Flera ord som "JavaScript", "Digital" och "Cyber" används och kopplat till låtens titel "Automation" blir kombinationen av dessa ordval sammanhängande eftersom alla beskriver den digitala tidsåldern som vi lever i. Texten är sammanhängande och det är tydligt att det finns en rad tråd. Den handlar om att underkasta sig en högre makt, om domedagen, på samma gång som vi uppmanas: *"It's fun, fuck the system"*.

Den sista versen innehåller flest "I" vilket skulle kunna tyda på att sångaren blir mer introvert och delar med sig personliga observationer. Hade den här versen kommit först i låten hade betydelsepotentialen troligtvis blivit en helt annan. Det går att variera och se hur betydelsena får subtila skillnader om man byter plats på de olika verserna eller tar bort ordet "Automation" från refrängen.

Låten inleds med "Join the last migration". Detta är ett statement så påminner om amerikanska arméns: "we want you!". Den inledande textraden får oss att ställa oss att undra vad den sista migrationen är, eftersom det inte framgår tydligt i låten. Det kan vara så att texten refererar till en annan artefakt (film eller bok) där temat "the last migration" är central.

Den textraden som är mest "framskjuten" är utan tvekan "automation". Det ligger flest sång-spår i mixen som skjuter fram denna rad tillsammans med instrument som bakar upp sången. Det gör att den rad som fastnar i huvudet efter att man lyssnat klart på låten är just "automation". Låttextern innehåller inte några värdeord som säger huruvida det som beskrivs är bra eller dåligt. Den beskriver istället bara skeenden, subjekt och upplevelser: "i heard the crack of doom", "death kiss", "Human comet, dinosaur inside a simulation". Vi får inga svar på huruvida vi ska tolka det som sägs i låten som bra eller dåligt, vilket i sig säger något om textens budskap. Det är alltså möjligt att den enbart beskriver något som händer i världen just nu, eftersom automatisering är något som äger rum i dagsläget.

Det är inte tydligt vem "The King of a bald primate" är. Det skulle kunna vara en AI, digitaliserade människor, mänskliga cyborgs eller liknande. Det faktum att låttexterns första vers innehåller orden "king", "overlord", "heir" och meningen

”we are not worthy” samtidigt som resten av texten beskriver en digital tillvaro gör det möjligt för lyssnaren att tro att det finns en överherre eller arvinge som någon/några kommer att dyrka eller redan dyrkar.

Ytterligare en tolkning av kompositionen är att första versen beskriver där vi befinner oss nu samtidigt som de två efterkommande verserna beskriver en potentiell framtid där ”cyberkirurger” och ”JavaScript-personer” går på gatorna. ”Human comet, dinosaur inside a simulation” skulle kunna vara en hint att vi kommer dö precis som dinosaurierna dog en komet som träffade jorden.

Jaron Hall videoanalys

Nedanför beskrivs genomförandet av videoanalysen på Halls tolkning av materialet från *King Gizzard* baserat på metafunktionerna som presenterades i det teoretiska avsnittet. Först presenteras den interpersonella- följt av den ideationella- och textuella metafunktionen.

Hall video: interpersonell metafunktion - modalitet.

I Halls video blandar han drömska landskap som har abstrakt kodningsorientering. Han blandar bilder på datorer som har en vetenskaplig/teknologisk kodningsorientering. Detta är tydligt. Datorerna är naturalistiskt återgivna men bilden på Stu som enbart siffror i en dator är abstrakta. Här finns det en tydlig mix av två kodningsorienteringar. Hall mixar dessa genom hela musikvideon. Han öppnar upp datorn i några klipp och det känns som en typisk hemmavideo. Sedan har han videos där han visar mer abstrakta bilder och ”overkliga” illustrationer som man kanske inte hittar någonstans i den vardagliga världen. Man får se realistiska bilder på olika former av gamla datorer, disketter och datorskärmar i inledningen av musikvideon. Tio sekunder in i videon så åker kameran in i en datorskärm och man presenteras för en värld som är en blandning av pixlar och ett rum där bandmedlemmarna dansar. Femtiosju sekunder in i videon presenteras man får en bild på Stu projicerat på en gammal datorskärm. Hans ansikte är pixligt och digitalt fragmenterat men det går ändå att urskilja att det är han. En minut och

fem sekunder in i videon får man se en bild av Stu i profil när han sjunger. Han är då gestaltad med hjälp av grön kod som i en dator. Hall har lyckats gestalta honom i rörlig bild och grön kod som rör sig för att imitera ursprungsmaterialet som i Halls video bär en mer sinnlig kodningsorientering. En minut och sexton sekunder in i videon hamnar vi i något som påminner om en rymdfärd. Som att i en science fictionberättelse färdas i överljushastighet genom rymden. De semiotiska resurser som Hall använder påminner om en kosmisk dimension vi åker genom, som inte påminner om den sinnliga verkligheten. I slutet av den här dimensionen/tunneln svävar eller står in dator mitt i ett stormigt och åskande landskap. Därefter åker vi in i datorns skärm till ytterligare ett stormigt och åskande landskap där det finns flera datorer som tycks sväva i luften. En tjock dimma vilar över platsen. På en av datorskärmarna ser man en film från *King Gizzards* ursprungliga material där bandet står och dansar klädda i aluminiumfolie. Rörliga bilder på datorer tonar ut och in i landskapet. Det ger intrycket av ett hallucinatoriskt tillstånd hos den som betraktar gestaltningen.

En minut och femtio sekunder in i musikvideon så uppenbarar sig en datorskärm med kod på samtidigt som låttextern lyder ”Cyber surgeon, javascript person...”. Detta signalerar en vetenskaplig teknologisk kodningsorientering. Bandet sjunger om den sista migrationen, något fiktivt, något vi inte riktigt kan fastställa om det är sant, samtidigt som dom sjunger om javascript-personer och cyberkirurger. Javascript är något som existerar, men vi kan inte säga att javascript-personer existerar. Här blandas grader av sanning med grader av fiktion.

Hall video: ideationell metafunktion - versioner av omvärlden

Symboliska attribut som uppenbarar sig i Halls video är datorer. Dessa avbildas ständigt i närheten av bandets medlemmar. Ibland befinner dom sig i en dator, på en skärm eller bredvid datorerna. Bandets kläder är i större utsträckning aluminiumfolie. Det går att tolka detta klädesplagg på olika sätt i relation till bandets medlemmar. Troligtvis försöker de se ut som robotar eller cyborgs, om vi ser till vilka betydelser om det digitala som förmedlas via låttextern. Ytterligare

symboliska attribut är retrodatorreklamen. Det faktum att videoskoparen valt att inkludera denna digitala retroestetik i sin tolkning av videomaterialet från *King Gizzard* säger något om personens syn på bandet. Bandet avbildas tillsammans med andra klipp och symboliska objekt som uppfattas som retro i något avseende. Jaron Hall har rimligtvis gjort detta val efter att ha tittat på andra videor av *King Gizzard* som refererar till andra filmer eller kulturella artefakter.

Bandet tilldelas genom hela musikvideon symboliska attribut genom Halls val att blanda in Windows 95- och ASCII Conversion-gränssnittet samt deep-dream-neural-networks-effekten – semiotiska resurser som anspelar på retroestetik inom konvergenskulturen. En minut och femtjotretio sekunder in i musikvideon så använder Hall en effekt som ger känslan av just ”deep dream neural networks”. Denna effekt talar till bandets mest centrala genre som är ”psykedelisk rock”. Detta i kombination med det övergripande science fiction-temat i låten och videon talar för att bandet är både kosmiskt och psykedeliskt i sitt uttryck. Flera attribut i videon flörtar med estetiken från filmen *The Matrix*, framför allt klippet som kommer en minut och femtio sekunder in i videon.

Att bandet avbildas på det här sättet gör det genom enbart bild väldigt tydligt vad deras musik handlar om. De betydelser som byggs upp runt bandet är att det handlar om datorer, digitala processer och dystopiska teman som tittare kan ta del av i filmer som *The Matrix*.

Eftersom Hall väljer att inkludera många bilder på datorer och färre och mer abstrakta bilder på bandet skapas en distans till medlemmarna i *King Gizzard*. Den lekfulla relationen som man får till bandets medlemmar när man tittar på ursprungsmaterialet från *King Gizzard* finns inte kvar i samma utsträckning eftersom det är fler statiska klipp på datorer. Istället uppstår en humoristisk och ironisk stämning när de torra reklamfilmerna blandas med bilder på när bandet dansar.

En summering av versionen av omvärlden är att bandet avbildas genom hela klippet i relation till datorer och digitala processer. Detta talar för att bandet berättar någonting om dessa objekt i sin musik vilket stämmer om man tittar på låttexten. Samtidigt finns det inslag av människans undermedvetna i användandet av effekten som gestaltar ”deep dream neural networks”. Denna referens till människans undermedvetna i relation till modern teknologi talar för att *Hall* och

King Gizzard handlar om människans undermedvetna relation och känslor inför den digitala värld vi lever i idag. De subtila The Matrix referenserna talar också för att detta är något bandet ser som en potentiell undergång för dom själva och troligtvis människor i deras omgivning. Typsnittet i klippets början och slut är även det avbildad i samma estetik som rimmor med Windows 95 och ASCII.

Det finns rubriker som interagerar med programmeringsestetiken i flera sekvenser av videon. Det finns objekten datorer som interagerar med det mörka dystopiska landskapet. Skärmarna med bandets medlemmar i någon slags digital värld samspekar med övriga omgivningen utanför datorskärmen som upphovsmakaren valt att ha med i videon. Inledningsvis får man se skriven text i ett väldigt statiskt typsnitt blandat med bakgrundsbilder av retrodatorer. Där står det först ”King Gizzard & The Lizard Wizard” sedan ”Automation”. Dessa två interagerande element ger känslan av att hela klippet kommer att präglas av dessa två inslag. Sättet dom interagerar på ger intrycket av att det kommer handla om digitala processer och datorer.

Därefter får man se klippet från bandet som dansar runt i sina aluminiumkostymer. Bilden är täckt av ett grönt statiskt brus då man får se bandet dansa. Detta var inte där i det ursprungliga materialet av *King Gizzard*. Bilder som ser ut att vara filmade i en miljö i någons hem, väldigt vardagliga bilder blandas med bilder ser ut att komma från gamla datorreklamer från 90- och 80-talet. Bandets material placeras i större delen av videon på dataskärmar i videon. Den här interaktionen mellan olika videomaterial ger upphov nya betydelser.

Senare i klippet får man färdas in i en dator och där ser man ingenting annat i videon än en svart och grön datorskärm med sexton rutor. I fem av de totalt sexton rutor ser man klipp som *King Gizzard* delade via sin hemsida. I en av rutorna ser man hur låttexten dyker upp i takt med att den sjungs i låten. Sättet samtliga rutor i den här delen av musikvideon interagerar med varandra och rör sig i takt med musiken skapar en stark känsla av samstämmighet som inte existerar i lika hög grad i klippet från hemmiljön.

Klipp med datorreklamen interagerar ständigt med klippet när bandet dansar och sjunger.

I ett klipp syns en alligator eller krokodil till i bild. I relation till att bandet heter ”King Gizzard & The Lizard Wizard” kan man anta att denna interaktion är en referens till ”Lizard” i bandets namn.

Olika bildformat interagerar med varandra. 16:9 varvas med 4:3. De flesta klipp tycks ha ett filter som gör att det ser grynigt ut. En del klipp på datorerna i en hemmamiljö har inte det vilket ger intrycket av att detta filmmaterial skulle kunna vara inspelat av filmskaparen själv eller någon hen känner. Dessa interagerande format, deras sinsemellan olika karaktär skapar en dissonans som bryter illusionen av samstämmighet i musikvideon.

En minut och sju sekunder in i musikvideon får man se en bild på bandets sångare när han sjunger, men den här gången är hans ansikte bestående av enbart grön datakod. Resten av bilden är svart. Detta klipp ”rimmar” med det klipp när hela bilden har delats upp i sexton rutor. Det svarta och gröna är ständigt återkommande i hela musikvideon.

Hall video: textuell metafunktion – multimodal komposition

Den semiotiska resursen inramning används i Jaron Halls fanvideo. Datorskärmar som han valt att använda i videon ramar in särskilda händelser. Ett cirkelperspektiv fungerar också som inramning i flera klipp, precis som ursprungsmaterialet från *King Gizzard*. Ytterligare en sak som fungerar som inramning är att filmskaparen inkluderar klipp i klassiskt 4:3 format istället för dagens standardformat för videoklipp 16:9. Detta ger en retrokänsla över de olika klipp som Hall blandar med materialet från *King Gizzard*. En minut och sjutton sekunder in i fanvideon när Stu har sjungit första versen synkas gitarriffet med en bild på en sexkantig tunnel. Inramningen i bild blir då också en sexkant under ungefär fem sekunder. Några sekunder senare i färdas man genom den sexkantiga tunneln kommer man fram till en datorskärm. Där syns den niohörning som går att känna igen från en tidigare skiva vid namn *Nonagon Infinity*.

En minut och femtio sekunder in i klippet så har filmskaparen animerat in något som vi kan kalla programkodstillvaron. Det ser lite ut som när någon skriver kod på en svart datorskärm där enbart text syns. Här ser man flera rutor med smala gröna linjer, vertikalt och horisontellt. Om vi pausar videon vid 01.55 kan vi se sexton rutor.

I fem av rutorna kan vi se bilder som Jaron Hall lånat från det ursprungliga

materialet av *King Gizzard*. I några av rutorna syns som sångaren som sjunger samtidigt som sångtexten dyker upp i en annan ruta i synk med sången. Totalt sex rutor av sexton hör en tydlig koppling till det ursprungliga materialet. De övriga tio rutorna består av enbart diffus kod som troligtvis enbart en programmerare kan avgöra om det är nonsens eller inte.

Jaron Hall blandar många olika färger om vi ser till hela musikvideon. Återkommande färger som präglar videon är den gröna färgen som syns till på i stort sett varje dator som förekommer. Varför han valt att använda färgen grön kan ha att göra med dess kulturella symboliska innebörd kopplat till internetkultur. Att han väljer att använda färgen grön tillsammans med denna ”programmeringsestetik” beror troligtvis på att låten handlar om automatisering.

Båda dessa klipp är bra exempel på material som detta fan valt att lägga till som inte fans med från början. Det som sker är att han bygger vidare på låtens och videomaterialets ursprungliga betydelse. Här kan vi möjligtvis börja prata om unika meningserbudanden som uppstår i just detta verk.

6. Diskussion och slutsatser

Denna studie har grundats på det av Jenkins myntade begreppet ”konvergenskultur”. Teorin bygger på att kulturen blir mer digital samtidigt som traditionella roller som passiv konsument och aktiv producent suddas ut. I konvergenskulturen så är alla producenter och spelar in, laddar upp och delar innehåll. För att kunna undersöka konvergenskulturen som omger bandet *King Gizzard* har en studie med analysverktyg från multimodal och socialsemiotisk forskning genomförts. Två videoanalyser och en musikanalys har genomförts på material från *King Gizzard* samt en fanvideo.

Studiens frågeställningar var:

1. Hur formas betydelsepotentialer av den rådande konvergenskultur som omger *King Gizzard & The Lizard Wizard*?
2. Vilka unika meningserbudanden uppstår i konvergenskulturen som omger *King Gizzard*?

Konvergenskulturens påverkan på betydelsepotentialen

Resultatet pekar på att materialet som har analyserats i arbetat förenas i att de tillsammans förstärker betydelsepotentialen: här är en berättelse om människan som möter den digitala undergången, och alla får vara med och skapa film och musik i *The Gizzverse*.

Samspeltheten mellan Halls video och *King Gizzards* audiovisuella material demonstrerar tydligt konvergenskulturen. Sättet som Hall har skapat sin video är inte olik hur bandet själva vanligtvis gör. Det tydligt intertextuella förhållningssättet till skapande som vi ser hos fans som Hall ser vi också hos bandet själva.⁵⁷ De är tydliga med att de refererar till annat kulturellt material och skapar på så sätt en väldigt inbjudande miljö för fansen att referera till dem. Detta ger en tydlig känsla av att betydelserna i både *King Gizzards* och Halls material är

⁵⁷ Kjersén Edman, 2011, 7.

kopplat till tidigare berättelser med liknande tema. Detta kan vi se när Hall använder IBM-reklamen och programkoden som påminner om sekvenser från filmen *The Matrix*. Han refererar i de rörliga bilderna till dessa berättelser som i sin tur går att koppla till budskapet i låten - *Automation*. Dessa aspekter stämmer väl överens med det intertextuella klimat som kännetecknar konvergenskulturen. Kreatörer och producenter härmar andra, lånar från andras berättelser, stjälar och omtolkar. Detta är alltså synonymt med betydelsepotentialen vi finner i konvergenskulturen som omger *King Gizzard* – fansen och bandet skapar *The Gizzverse* tillsammans.

Meningserbjudanden i konvergenskulturen

Resultatets analys tydliggör att de unika meningserbjudanden som går att finna i materialet skulle kunna bidra till att utvidga *The Gizzverse* ytterligare. Halls video skulle kunna användas av *King Gizzard* som videoprojektion på en konsert, i en av deras Pr-kampanjer eller omtolkas på nytt av bandet eller andra fans. Då bandet uppmanar fans att arbeta vidare på material de delar, utan några juridiska avgränsningar eller gränsdragningar, kan fans i framtiden förväntas använda både bandets och varandras material på högst oväntade sätt. Om detta skulle ske skulle relationen mellan fans och bandet troligtvis bli ännu mer komplext. Med tanke på bandets historia är det kanske inte omöjligt att något sådant kan ske i framtiden. För tillfället ser den moraliska ekonomin mellan fans och bandet stabil ut sett till hur bandet kommunicerar med fansen via hemsidan. Uppmaningarna till remixar, som jag presenterade i bilden i metod-delen, och bootlegging ger fansen ramar som är lagom strikta. Detta tycks återspegla sig i Halls video. Det finns en vilja hos Hall att på ett respektfullt sätt bygga vidare på den värld *King Gizzard* skapat.

King Gizzard och Jaron Hall: Samverkan

Det som är utmärkande med hur materialet från *King Gizzard* framställts är det återkommande temat: den digitala tidsåldern. Det finns ett tydligt samband mellan

fanvideon av Hall, det material han valt att remixa, låtens text och sättet som låten sjungs på. De olika uttrycksmedlen kontextualiserar varandra och förmedlar samma betydelser. Niohörningen och krokodilen som Hall använder i sin video refererar tydligt till bandets namn *King Gizzard & The Lizard Wizard*, och deras album *Nonagon Infinity*, en skiva med betydelsepotentialen ”människans relation till maskinerna”. Niohörningen är en symbol som poängterar att *Automation* handlar om ”maskinmänniskan” precis som aluminiumdräkterna gör i de rörliga bilderna. En minut och sjutton sekunder in i Jaron Halls fanvideo syns niohörningen till på datorskärmen. Halls val av lämpliga semiotiska resurser förstärker textraderna om digitala objekt i låten. Samtidigt som han gör detta refererar han till den tidigare skivan, *Nonagon Infinity*, vilket i sig förmedlar hela konceptet som byggts upp runt *The Gizzverse* – att alla skivor och låtar hänger ihop. Hall arbetar intertextuellt i de val av resurser som kombineras med bandets eget material. Det går att finna referenser till tidigare skivor av *King Gizzard*, filmen *Matrix*, IBM-reklamer samt en ”retro-estetik” som går att hitta i tidigare musikvideor.

Betydelsepotentialerna inom konvergenskulturen påverkas starkt av de konventionerna som bygger på tydliga referenser till annat kulturellt material, till exempel IBM reklamen eller niohörningen från den tidigare *King Gizzard*-skivan *Nonagon Infinity*. Det som gör den här studien relevant är att belysa hur konvergenskulturen tydligt lutar sig mot berättar-konventioner som går att återfinna i allt från *The Simpsons*, *The Matrix* och *King Gizzard* själva – självmedvetet refererande till både eget föregående material och till andra kända kulturella artefakter. Jaron Hall refererar till *King Gizzard* genom att implementera en krokodil/ödla som referens till bandets namn, samt en niohörning som går att koppla till en tidigare skiva av bandet – *Nonagon Infinity*. Det musikaliska temat på *Automation* går att återkoppla till en tidigare skiva av bandet – *Flying Microtonal Banana* – som är den första skivan där bandet experimenterar med mikrotonalitet. Temat som berör maskinmänniskan och undergången återkommer, som återigen går att finna på tidigare skivor – *Murder of the Universe* och *Infest the Rats' Nest*. Jaron Halls video består till större delen av självmedvetet refererande till annat kulturellt innehåll som retroestetisk programkod och datorreklamer.

Hall använder retroestetik i form av bildformatet 4:3, gamla datorreklamer från

IBM och bilder från mjukvaror som används vid programmering. *King Gizzard* använder också, precis som Hall, videomaterial som refererar till äldre science fiction och filmer som *The Holy Mountain* i tidigare audiovisuellt material. Därför är Halls val av lämpliga resurser för remixen givna. Idéen om *The Gizzverse* förstärks när inte bara bandet själva refererar till sitt tidigare material, utan framför allt när fansen gör det. Det finns en vilja hos Hall att inte bara tolka *King Gizzards Automation* utan även att bygga vidare på deras fiktiva universum. Jag har haft samma ambition med min audiovisuella gestaltning i arbetet.

Metodkritik

När studien inleddes togs några beslut gällande vilka analysverktyg som skulle användas i undersökningen. I efterhand hade andra val gällande analysen kunnat gjorts. Till exempel skulle jag kunnat fokusera mer på att undersöka vilka semiotiska resurser i mjukvaran som påverkar betydelsepotentialen. Samtliga artefakter som analyserats har befunnit sig på YouTube. En global sociala medier-plattform som denna har stor påverkan på artefaktens potentiella betydelser. Om en video eller annan digital artefakt befinner sig på en hårddisk eller på Youtube påverkas vi på olika sätt av artefaktens placering. På sociala medier får vi rekommenderade klipp i anslutning till det vi tittar på just nu. Våra val, vart vi klickar och vart vi tittar, påverkar vilka de rekommenderade klippen blir. Ligger en musikvideo av *King Gizzard* på hårddisken kommer det inte dyka upp rekommendationer i vår mediaspelare. Av den här anledningen skulle urvalet kunnat tagit mer hänsyn till vart materialet faktiskt börjar och slutar. I en tid när amerikanska presidentvalskampanjer förvanskas⁵⁸ och sociala medie-företag tjänar pengar på att sälja användardata till annonsörer⁵⁹ har de programmerade resurserna stor påverkan på meningsskapande. Kanske till och med större än övriga semiotiska resurser har på digitala plattformar som YouTube. Det är rimligt att se plattformen som en del av undersökningsmaterialet då mjukvaran i

⁵⁸ Matthew Rosenberg, Nicholas Confessore & Carole Cadwalladr, "How Trump Consultants Exploited The Facebook Data Of Millions", New York Times, hämtad senast 6 maj, 2021, <https://www.nytimes.com/2018/03/17/us/politics/cambridge-analytica-trump-campaign.html>

⁵⁹ Imanol Arrieta-Ibarra, Leonard Goff, Diego Jiménez-Hernández, Jaron Lanier & E. Glen Weyl, "Should We Treat Data As Labor? Moving Beyond 'Free'", *AEA Papers and Proceedings*, American Economic Association, vol. 108 (2018), 38–39, JSTOR.

sig är en semiotisk teknologi som bidrar till meningsskapande.^{60 61} Det finns därmed en skillnad mellan musikvideor beroende på vilket digitalt sammanhang dessa befinner sig i. Givetvis kan vi avgränsa oss och titta på semiotiska resurser som rörlig bild, text och musik och utesluta mjukvara och kod i multimodala analyser. I sådana fall finns risken att vi går miste om de resurserna som kanske är viktigast av allt att titta på idag. Det är således relevant att semiotiker idag lär sig behärska grunder i programmering och mjukvarudesign för att kunna genomföra skarpere multimodala analyser av digitala artefakter.

Reflektioner kring syfte

Syftet med studien var att bidra med förståelse för hur medieproduktioners gestaltungsformer samspelar och formas av konvergenskulturen. Studiens syfte har utmynnat i en diskussion om hur fans fortsätter referera till varierande kulturellt material precis som *King Gizzard* ursprungliga audiovisuella material gör. De potentiella betydelseerna som vi finner är därmed ett digitalt vakuum eller den evigt refererande berättelsen. De unika meningserbudanden som upptäcks finnes då i betraktarens egen förmåga att förstå alla abstrakta och diffusa referenser i artefakten som presenteras – i slutändan en berättelse om allt och ingenting. Det blir då en diskussion om detta är något bandet själva är medvetna om eftersom alla bandmedlemmar är uppväxta under 90- och 00-talet – en tid då västerländsk populärkultur sakta vandrat in i den postnarrativa världen.⁶² En tidsperiod utan några centrala linjära berättelser som konvergenskulturen kan dela med varandra. Den centrala berättelsen är icke-berättelsen, eller Sagan om Ingenting.

⁶⁰ Ilaria Moschini, "Social semiotics and platform studies: an intergrated perspective for the study of social media platforms", *Social Semiotics*, (28:5, Routledge: 2018), 629, Taylor & Francis Online.

⁶¹ Emilia Djonov & Theo van Leeuwen, "Normativity and Software: A Multimodal Social Semiotic Approach", *Multimodality in Practice: Investigating Theory-in-practice-through-methodology* (New York, Routledge: 2012), 119.

⁶² Rosemary Klich, "Performing Poetry and the Postnarrative Text in the Theatre of New Media", *Contemporary Theatre Review* (23:3: Routledge, 2013), 431, Taylor & Francis Online.

Reflektion kring resultatet

I arbetets analys har jag tittat på rörlig bild, musik, text och även artefaktens kontext som i detta fall är konvergenskulturen. Samtliga analyser har visat att det finns inslag av både abstrakt kodningsorientering, vetenskaplig/teknologisk kodningsorientering och naturalistisk kodningsorientering. Videoanalysen av *King Gizzard* i kapitel 6 visade på att bandet flitigt blandar abstrakta element med tydligt naturalistiska. En vardaglig studiomiljö blandas med inslag av abstrakt konst: rum och bandmedlemmar dekorerade med aluminiumfolie. Låtnamnet *Automation* kombinerat med manskroppar och rum av aluminium kan antas betyda vi är robotar eller vi kommer bli robotar. Dessa teman och betydelser presenteras till större delen som en fiktion, en berättelse. Men användandet av ord som "JavaScript-person" och "Cybersurgeon" pekar på potentiella framtidsscenario vetenskapen förutspår. Sättet som *King Gizzard* använder uttrycksformerna på pekar mot betydelser där vardagsrealism möter hyperabstraktion – programspråk, algoritmer och digitala system. Musiken bygger på konventioner inom rockgenren som bryts av mikrotonala inslag där man kan ana influenser från turkisk folkmusik, vilket bandet har experimenterat med på en tidigare skiva. Det musikaliska innehållet – Mellotron, munspel, elgitarr, digitala syntar, det okonventionella rocktrumkompet – uppvisar en progressiv riktning. Fans har flitigt diskuterat varifrån mångfalden av musikaliska inslag i *King Gizzards* låtarkiv kommer ifrån. Deras musik tycks alltid referera till föregångare i musikhistorien. Detta förhållningssätt till refererande går enligt Klich att koppla till postnarrativet – en rörelse ifrån det konventionella linjära berättandet. Vidare hävdar Klich att detta sker när kulturlivet färdas in i virtuella miljöer.⁶³ Som Jenkins, Ford och Green hävdar utvecklar alla deltagare i dessa virtuella miljöer, konvergenskulturen, det kulturella innehållets potentiella betydelser.⁶⁴ Utifrån dessa två iakttagelser drar jag slutsatsen att betydelsepotentialen i konvergenskulturen som omger *King Gizzard* bygger på ett icke-linjärt, självrefererande narrativ. Detta uppstår som en konsekvens av att fans, som Jaron

⁶³ Klich, 2013, 431.

⁶⁴ Jenkins, 2013, 304.

Hall, kommentarer på tidigare innehåll genom att remixa material från band som *King Gizzard*.

Gestaltning

I boken *Reading Images* av Kress och van Leeuwen beskriver författarna en situation där en treårig pojke ritat en bild. Teckningen består enbart av ett par ovala cirklar och pojkens kommentar på sitt alster är: ”*this is a car*”. Pojken har valt de resurser som han ansåg lämpliga för att representera en bil med hjälp av penna och papper. I hans värld så är den mest centrala aspekten hos en bil att den har hjul, därför har han fokuserat på det i sin gestaltning. Som jag tolkar författarna här försöker de säga att vi väljer de resurser (de semiotiska resurser) vi anser mest lämpliga när vi ska representera något i en visst kommunikationsätt. För den treåriga pojken så var hjulen det lämpligaste valet. Hjulen snurrar ”runt och runt”, man kan representera en bil i en teckning genom att rita ovala cirklar som föreställer hjulen på bilen. Pojken ansåg hjulen, dessa cirklar, som den mest centrala aspekten för ett representera en bil i en teckning. Men en teckning som representerar en bil kan aldrig representera hela bilen, hela objektet, utan det är bara de mest centrala aspekterna som presenteras, oavsett om det är en vuxen eller ett barn som ritat en bil. Detta är komplext på flera nivåer menar Kress och van Leeuwen, eftersom valet som teckenskaparen gör, pojken i det här fallet, påverkas av flera faktorer så som den kulturella, sociala och psykologiska bakgrunden hos teckenskaparen.

Det är lite i samma anda, som den treåriga pojken som ritat en bil, jag har gjort min gestaltning.

Den gestaltning som arbetet utmynnat i är en form av ”teoretiskt hommage” av de artefakter som analyserats i uppsatsen. Det är en audiovisuell gestaltning där jag jobbat med de mest framträdande element i ljud och bild. Budskapet med min gestaltning har på den vägen tillkommit under arbetets gång.

I denna uppsats har gestaltningen använts för att illustrera hur konvergenskulturens olika uttryck kan se ut. Jag har använt mig av det audiovisuella material *King Gizzard* försett sina fans med genom sin hemsida och

sociala medier. Detta material har bestått av separata ljud- och videofilmer vars syfte har varit att tolkas och remixas av fans till bandet för att sedan distribueras på internet. Förutom att jag använt mig av materialet från *King Gizzard* har jag producerat det övriga materialet själv: musik, rörlig bild och tolkning av sångtext på låten *Automation*. Delar av texten har jag modifierat utefter konventioner som jag observerat inom konvergenskulturen. Till exempel har jag bytt ut texten till tredje versen som vanligtvis är ”Prepare for mutation, cause after all I’m sure i heard the crack of doom” till ”Prepare for King Gizzard, Lizard Overkill, i saw the Wizardhill”. En illustration på det självmedvetna refererandet som är vanligt förekommande i fanproduktioner. Därefter har jag blandat genremässiga element från punk, EDM, rock och rap som en kommentar på postmoderna musikaliska gestaltningar. Ett gitarrsolo som ekar Chuck Berry och Helter Skelter, kombinerat med ett elektroniskt dans-beat och pratsjungande sång är ytterligare ett exempel på detta självrefererande. Alla dessa val är kommentarer på det jag upplever pågår i den digitaliserade konvergenskulturen.

Ytterligare ett svar på konvergenskulturen är att jag bytt ut textraderna ”we are not worthy of our heirs glory” till ”we are not worthy, cosmic or holy”. Jag ser textraderna som en kommentar på en tillvaro där publiken skapar alltid kulturellt material som den själv konsumerar. Ingenting är heligt eller mystiskt längre, enbart de digitala plattformarna.

Det visuella materialet jag producerat fungerar på samma sätt där jag använt ”cross-dissolve” effekter i hela videon samtidigt som allt är grönt. Dessa val betraktar jag som ett konstverk i sig. De refererar till *The Matrix* genom den gröna maskinkod-estetiken och till 60-tals psykedelia genom den klassiska ”cross-dissolve” effekten.

Förslag på vidare forskning

Vad gäller konvergenskulturen skulle det vara relevant att undersöka hur rekommenderade-videor-algoritmer påverkar betydelsepotentialen i de klipp vi tittar på. Om vi överhuvudtaget ska prata om konvergenskultur är det sunt att vara kritisk till vad allt material som användare laddar upp används till. På det här sättet skulle en undersökning kunna titta närmare på hur olika plattformar

använder ”Social Graph data”. Eftersom konvergenskulturen i stor utsträckning äger rum på internet skulle undersökningar som tittar på hur den analoga konvergensen skiljer sig från den digitala. Precis som van Leeuwen, Djonov⁶⁵ och Moschini⁶⁶ behöver vi se mjukvara som semiotiska resurser som har lika stor påverkan på potentiella betydelse som alla andra resurser. Eftersom många människor idag lever mer digitala än analoga liv är det kanske viktigare än någonsin.

Med tanke på klimatförändringarna och pandemisituationen är det också aktuellt att titta på hur konvergenskulturens berättelser formas av både internet och en värld i kris. I en tid då datacentren står för stora CO2 utsläpp är det viktigt att undersöka hur vi använder de digitala plattformarna som tillvägagångssätt för meningsskapande. I en enkätundersökning skulle man kunna intervjua representanter från lokala företag för att se hur många som är villiga att betala sina användare för att få tillgång till deras data. Man skulle också kunna ställa frågor till folk via enkät om huruvida de tycker att människor idag borde få betalt för att dela med sig av sin information på sociala medieplattformar.

Avslutning

Bakgrunden till denna studie varit min fascination för hur musiker och filmskapare bygger vidare på andras verk i konvergenskulturen. Lika mycket fascinerar jag över internets tillstånd idag där stora företag som Google och Facebook drivs genom att sälja användardata till annonsörer. Därför har jag undersökt hur dessa två faktorer påverkar meningsskapande på YouTube. Syftet med att hitta lösningar på dessa problem är att det kan främja en mer moralisk ekonomi mellan både företag och konsument. Vi har sett att om vi fortsätter använda vår personliga data som inträdesbiljett till sociala medieplattformar kan de politiska och ekonomiska konsekvenserna bli allt för stora. Resultatet i denna undersökning kan hjälpa oss att kritiskt granska faktorer som påverkar de val vi gör på sociala medier. I arbetet har jag använt en multimodal analys som metod för att titta närmare på vilka semiotiska resurser som kan användas för att uttrycka

⁶⁵ Djonov & van Leeuwen, 2012, 119.

⁶⁶ Moschini, 2018, 629.

betydelser i konvergenskulturen. Metodens styrka är att den går att använda på musik och film såväl som skrift och tal. Den skulle kunna ha integrerats med mer djupgående medieforskning på internet 2.0 istället för enbart konvergenskultursteorin. *King Gizzard* är en ny aktör i musikindustrin och undersökningen har gett slutsatser om hur detta band navigerar i den digitaliserade kulturen. *King Gizzard* bygger *The Gizzverse* på ett självrefererande cykliskt berättande snarare än ett linjärt. Vidare undersökningar skulle kunna titta närmare på om bandet själva är medvetna om detta eller enbart följer berättarkonventioner.

Uppsatsens namn – Murder of the Gizzverse - har inspirerats av skivan Murder of the Universe som bandet gav ut 2017. De avslutande raderna på skivan handlar om tid som dör, singulariteten, en stor kosmisk sammandragning, och slutligen, universums undergång. I min värld väcker dessa teman reflektioner kring digitalisering, automatisering och vad internettillvaron gör med oss. Låttextern väcker också tankar om vilka berättelser som tar mest plats i samhället just nu. Vilka som syns mest, men också vilka som hamnar i skymundan. *King Gizzard* är ett band som sjunger om teman som uppenbarligen talar till fansens drömmar. Idag kryllar streamingtjänsterna av dystopiska berättelser om AI som tar över världen, människan som blir maskin. Det är nästan som om vi längtar efter undergången, att tappa kontrollen.

Som med all populärkultur är det värt att lägga märke till detta och förhålla sig kritisk till det, att våga se bortom dessa berättelser som tycks ha blivit konventioner och objekt för fansens dyrkan. Endast när vi gör det kan vi dra noggrannare slutsatser om vilka betydelser som förmedlas via rockbandens musik.

Referenser

- Bauman, Zygmunt. *In Search of Politics*. Cambridge: Polity, 1999.
- Becker, Howard. *Art Worlds: 25th anniversary edition, updated and expanded*. Berkeley: University of California Press, 2008.
- Bezemer, Jeff & Gunther Kress. *Multimodality, Learning and Communication: A social semiotic frame*. New York: Routledge, 2016.
- Björkqvall, Anders. *Den visuella texten: Multimodal analys i praktiken*. Andra upplagan. Lund: Studentlitteratur, 2019.
- Djonov, Emilia & Theo van Leeuwen, ”Normativity and Software: A Multimodal Social Semiotic Approach”, *Multimodality in Practice: Investigating Theory-in-practice-through-methodology*. New York: Routledge, 2012.
- Hodge, Robert & Gunther Kress. *Social Semiotics*. Ithaca, New York: Cornell University Press, 1988.
- Jenkins, Henry. *Konvergenskulturen: Där gamla och nya medier kolliderar*. Översättning av Per Sjödén. Andra upplagan, Göteborg: Daidalos, 2012.
- Jenkins, Henry, Sam Ford & Joshua Green. *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press, 2013.
- Jewitt, Carey, Jeff Bezemer och Kay L. O’Halloran. *Introducing Multimodality*. Milton Park, Abingdon; New York: Routledge, 2016.
- Kjersén Edman, Lena. *Böcker som samtalar: Intertextualitet, dialog, covers och kärlek*. Lund: BTJ förlag, 2011.
- Kress, Gunther. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge, 2010.
- Kress, Gunther & Theo van Leeuwen. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Andra upplagan. London: Routledge, 2006.
- Kress Gunther & Theo van Leeuwen. *Multimodal Discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Hodder Education, 2001.
- Lund, Hans. *Intermedialitet: Ord, bild och ton i samspel*. Lund: Studentlitteratur, 2002.
- Nicholls, David. *The Cambridge Companion to John Cage*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Machin, David. *Analysing Popular Music: image, sound, text*. London: SAGE, 2010.
- Slaven, Neil. *Electric Don Quixote: The definitive story of Frank Zappa*. London: Omnibus Press, 1996.
- van Leeuwen, Theo. *Speech, Music, Sound*. Basingstoke: Macmillan, 1999.
- van Leeuwen, Theo. *Introducing Social Semiotics*. London: Routledge, 2005.

Wingstedt, Johnny. "Funktionell analys av musik i film och andra multimodalt berättande gestaltningar." *På tal om musikproduktion: elva bidrag till ett nytt kunskapsområde*, red. Gunnar Ternhag & Johnny Wingstedt, Göteborg: Bo Ejeby Förlag, 2012.

Elektroniska källor

- Farokhmanesh, Megan. "Nine Inch Nails just released two new albums for free." *The Verge*. Senast hämtat 26 maj, 2021.
<https://www.theverge.com/2020/3/26/21195266/nine-inch-nails-new-albums-just-ghosts-v-vi-free-download>
- Ilaria Moschini. "Social semiotics and platform studies: an intergrated perspective for the study of social media platforms," *Social Semiotics* 28, nr. 5. Routledge, 2018. Taylor & Francis Online.
- Imanol Arrieta-Ibarra, Leonard Goff, Diego Jiménez-Hernández, Jaron Lanier & E. Glen Weyl. "Should We Treat Data As Labor? Moving Beyond 'Free'." *AEA Papers and Proceedings*. American Economic Association, vol. 108, 2018. JSTOR.
- Jason Galea. "Album Covers". Senast hämtat 26 maj, 2021.
<https://jasongalea.com/>
- Klich, Rosemary. "Performing Poetry and the Postnarrative Text in the Theatre of New Media." *Contemporary Theatre Review* 23, nr. 3. Routledge, 2013.
- King Gizzard & The Lizard Wizard. "Automation." Officiell hemsida. Senast hämtat 11 maj, 2021. <https://kinggizzardandthelizardwizard.com/automation>
- Mehra, Salil K. *Copyright and Comics in Japan: Does Law Explain Why All the Cartoons My Kid Watches are Japanese Imports?*. Rutgers Law Review, Vol. 55, 2002. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=347620
- Reddit. "The map of the Gizzverse." r/Gizzverse. Senast hämtat 4 april, 2021.
<https://www.reddit.com/r/Gizzverse/>
- Rosenberg, Matthew, Nicholas Confessore & Carole Cadwalladr, "How Trump Consultants Exploited The Facebook Data Of Millions." *New York Times*, 17 mars, 2018. <https://www.nytimes.com/2018/03/17/us/politics/cambridge-analytica-trump-campaign.html>
- Sherwin, Adam. "Free U2 album: How the most generous giveaway in music history turned into PR disaster." *Independent*. Senast hämtat 26 maj, 2021.
<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/music/features/free-u2-album-how-most-generous-giveaway-music-history-turned-pr-disaster-9745028.html>

- Vetenskapsrådet. "GOD FORSKNINGSED." Senast hämtat 11 maj, 2021.
https://www.vr.se/download/18.2412c5311624176023d25b05/1555332112063/God-forskningssed_VR_2017.pdf
- Walters, Tom & Estudio Oscuro. "Does King Gizzard & The Lizard Wizard's Gizzverse' Really Exist?" Cosmic Magazine. Senast hämtat 19 april, 2021.
<https://cosmicmagazine.com.au/features/what-is-king-gizzard-the-lizard-wizards-gizzverse-does-it-really-exist/>
- YouTube. "Automation – King Gizzard and the Lizard Wizard (feat. Han-Tyumi and EricBot)." Warm Gravy. Senast hämtat 19 april, 2021.
https://www.youtube.com/watch?v=sgMdU_TVxds
- YouTube. "King Gizzard & The Lizard Wizard – Automation (fan video)." Jaron Hall. Senast hämtat 11 maj, 2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=X4a2TUNdS6M&t=4s>
- YouTube. "The Gizzverse (Vol. 1) – King Gizzard & The Lizard Wizard's Music Video Lore." Motion In Art. Senast hämtat 19 april, 2021.
<https://youtu.be/AEIEmRyLPzY>

Bilaga

- YouTube. "Hajperdrav – AUTOMATIONNN (King Gizzard & The Lizard Wizard cover)." David Palmberg. Senast hämtat 11 maj, 2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=Dp9-u61qtzo>