



HÖGSKOLAN VÄST

Institutionen för ekonomi och IT

Avdelningen för medier och design

Samspel i det berättartekniska

Text, bild och effekter i musikvideor

Isabella Ryrå Landgren

Kandidatuppsats, 15 hp
Examensarbete i medieinformatik
Vårterminen 2015

Handledare: Margareta Borg
Examinator: Tomas Lindroth

Abstract

Publisher: University West,

Department of Economics and Informatics

SE-461 86 Trollhättan, SWEDEN

Phone: +46 520-22 30 00 Fax: +46 520-22 30 99

Examiner: Thomas Lindroth

Advisor: Margareta Borg

Subject: Medieinformatik

Level:

Language: Svenska

Kandidat Level: Poäng: 15

Date: 2015-09-10

Music videos have under the last 50 years become entertainment in our society. Some are created to reflect feelings while others are a kind of showcase for the artist. There are also those based off of the lyrics and thus creates a short film or an illustration of the lyrics. Through the use of technologies such as visual effects is it possible to bring the impossible worlds and stories alive.

Videos with these effects are the kind of videos I've been analyzing in this essay with the purpose to explore how much the visual effects affect the narration. To achieve this I have chosen to make a semiotic study focused on analysis and interpretations of five chosen music videos created during or after the year 2000.

CGI, slow-motion and metaphors are techniques I've been looking at and they have proved to contribute to how the story of the video is told and how it's understood. The interplay between image and text is another thing I've been studying and in the chosen videos it's been varying between interpretations and literal translation to the other.

Keywords: Music Video, Visual Effects, Lyrics, Narrative

Sammanfattning

Utgivare: Högskolan Väst,

Institutionen för Ekonomi and IT

461 86 Trollhättan

Tel: 0520-22 30 00 Fax: 0520-22 30 99

Examinator: Thomas Lindroth

Handledare: Margareta Borg

Huvudämne: Medieinformatik

Nivå:

Språk: Svenska

Kandidatnivå Poäng: 15

Datum: 2015-09-10

Musikvideor har under de senaste 50 åren varit en form av underhållning för vårt samhälle. Somliga formas för att spegla känslor medan andra visar upp artisten. Det finns de som baserar sig på låttexten för att skapa en kortare film eller gestalta låttextens innehåll. Med hjälp av tekniker som visuella effekter kan dessa drömlika och omöjliga världar och historier komma till liv.

Det är videor med sådana effekter jag valt att analysera i denna uppsats med syftet att ta reda på hur stor roll de visuella effekterna spelar i berättandet. För att komma fram till detta har jag gjort en semiotisk studie fokuserad på analys och tolkningar av fem valda videor skapade under eller efter 2000-talet.

CGI, slow-motion och metaforer är tekniker jag kollat på och det har visat sig att de alla bidrar till hur berättandet utspelas och uppfattas. Sambandet mellan bild och text i de valda videorna har pendlat mellan tolkning till bokstavligt översatt till varandra.

Nyckelord: Musikvideo, Visuella Effekter, Låttext, Berättande

Innehållsförteckning

Abstract

Sammanfattning

<u>1. Inledning</u>	<u>1</u>
1.1 Bakgrund	1
1.2 Syfte och mål	2
1.3 Frågeställning	2
1.4 Avgränsningar	2
<u>2. Teorier och Tidigare forskning</u>	<u>3</u>
2.1 Låttextern	3
2.2 Musikvideor och drömmar	3
2.3 Metaforer	4
2.4 Slow-motion	5
2.5 CGI	5
2.6 Semiotisk studie	5
<u>3. Metod och material</u>	<u>6</u>
<u>4. Resultat och Analys</u>	<u>8</u>
4.1 Turn Me On	8
4.1.1 Videon	8
4.1.2 Analys	9
4.2 Castle of Glass	10
4.2.1 Videon	10
4.2.2 Analys	11
4.3 Lost in the Echo	12

4.3.1 Videon	12
4.3.2 Analys	13
4.4 Fireworks	14
4.4.1 Videon	14
4.4.2 Analys	15
4.5 And We Run	15
4.5.1 Videon	15
4.5.2 Analys	17
<u>5. Slutdiskussion</u>	<u>19</u>
5.1 Metaforer	21
5.2.1 Castle of Glass	21
5.2.2 Lost in the Echo	22
5.2.3 Fireworks	23
5.2.4 Symboler	23
5.2 Slow-motion	24
5.3 CGI	25
<u>6. Slutsats</u>	<u>26</u>
<u>7. Källförteckning</u>	<u>27</u>

1. Inledning

Musikvideor har funnits länge och har länge varit en underhållning för vårt samhälle. De senaste åren har de blivit mer och mer som småfilmer där visuella effekter i många fall kan hittas som hjälpmedel eller större berättar element. Vissa artister använder det mer än andra och i många fall är effekterna nästintill osynliga. Det kan handla om allt mellan att byta ut fönster vyn av en vanlig trädgård till, till exempel, bergstoppar, eller skapa ett stort palats som artisten agerar i.

Det finns även de musikvideor som skapar en historia med låttexten som berättare. Dessa videor låter bilden spegla vad som sägs i texten, eller tvärtom, och fångar tittaren i dess värld.

1.1 Bakgrund

Musikvideor visade sig först under 1930-talet i form av tecknade serier där en serie bilder spelades till musik (Aufderheide, 1986, s. 114). Det var dock under 1980-talet med lanseringen av MTV som de verkligen fick visa sig (1986, s. 115). Med MTV kom konceptet "twenty-four-hour" då de sände en variation av musikvideor hela dygnet, hela veckan. Under 00-talet sjönk dock videornas popularitet i botten då många budgets inte höll (Richardsson, Gorbman, Vernallis, 2013, s.438). Det var tack vare online tjänster som YouTube och VEVO som musikvideorna lyckades överleva; dessa tjänster används för delning av film på nätet och på så sätt hålls musikvideor vid liv och sedda.

På 1940-talet lämnade datorgrafik forskningsstudier (McClellan, 2007, s.41) för att användas i CAD (computer assisted design) och CAM (computer assisted manufacture). Under 1960 och 1970-talet producerades flera kortfilmer som använde sig av "computer-assisted-art" tekniker (McClellan, 2007, s.42). Och det var även under 80-talet som dessa tekniker började leta sig in i diverse musikvideor av olika slag och deras framfart och utveckling har bara fortsatt (Roble, Bin Zafar, 2009, s. 35) och med dem har möjligheter att skapa vad som helst öppnats upp. Vad som förr skapades med dockor, modeller och robotar är nu möjligt med dator genererade effekter eller modeller (CGI (Computer Generated Imagery)(Roble, Bin Zafar, 2009, s. 35)).

Linkin Park är ett band som under många år använt detta verktyg för att stärka känslor i sina musikvideor (exempel *A Light That Never Comes* (Jason, 2013)) och de verkar inte vara på väg att sluta.

Varje låt har sin historia, må det så vara om en pojke som endast kan säga "I like trains", om att fara ut i krig eller vara olyckligt kär i någon. De berättar en historia och de videor som skapas till dem gör detsamma (Vernallis, 2004, s. 3) men är det verkligen så lätt? Samspekar verkligen text och bild såpass väl att det är som att få en saga läst för sig tillsammans med tillhörande bilder som illustrerar exakt vad som står? I vissa fall stämmer detta, men i många fall inte. Interaktionen mellan text och bild ligger oftast på en tolkningsnivå snarare än den rena visuella gestaltningen. En viss typ

av musikvideor är mer berättande än andra och det är denna typ som jag kommer titta närmare på.

Forskning inom ämnet är för tillfället bristfällig där få artiklar utforskar och analyserar sambandet mellan text och bild i musikvideor. Vad som finns mer av är samband mellan text och musik; ett exempel är Nicholls (2007) som i sin analys om det narrativa sambandet mellan musik och text diskuterar kring musikens olika toner och ackord gentemot textens berättelse. Detsamma gäller för Negus (2012a) som skriver om samma sak men i sin artikel kritiserar och motbevisar Nicholls med sina egna uppfattningar.

1.2 Syfte och mål

Syftet med denna uppsats är att undersöka relationen och samspelet mellan text och bild i musikvideor, samt att se hur digitala visuella effekter fungerar som ett berättartekniskt verktyg i sagd media.

1.3 Frågeställning

För att kunna uppfylla det syfte som anges måste man analysera videor ur ett berättartekniskt och textanalytiskt perspektiv:

Vad berättar texten i låten? Hur konstrueras och gestaltas den i videon?

Vad berättar de digitala visuella effekterna och hur används de som berättartekniskt verktyg?

Hur samspelar bild och låttext?

1.4 Avgränsningar

För att ämnet inte ska bli för brett har jag valt att fokusera på samspelet mellan text och bild samt digitala effekter utan att lägga fokus på själva musiken i videon. Varken rytm, toner eller melodier från låten tas med i denna uppsats. Fokus kommer helt ligga på det visuella samt låttextern.

Jag kommer titta på låtens historia/berättelse, alltså vad som händer i videon, vilka djupare tankar och tolkningar som kan göras av en mer analytisk beskådan och inte videons bakgrundshistoria. Berättelsen tolkas och analyseras som ett semiotiskt arbete vilket grundar sig främst i mina uppfattningar i anknytning till tekniker och teorier.

2. Teori och tidigare forskning

2.1 Låttexten

Carol Vernallis är forskare inom områden som audiovisuell estetik och musikvideor (Stanford, 2015). I sin artikel *The Functions of Lyrics in Music Video* (2002) skriver hon att låttexter sällan väcker mycket uppmärksamhet. Somliga lyssnar på dem, andra hör dem inte alls, men de flesta hör endast bitvis (2002, s. 13). De hörs ännu mindre när en video tillkommer, skriver Vernallis. Varje låt har sin "catchphrase" – det vill säga en fras av låten som fastnar i huvudet, oftast kan alla just den frasen i låten – som oftast tar sig igenom, men i övrigt är det endast fragment av texten vi hör när vår uppmärksamhet lockas av det visuella som återger texten som "genom en mörk spegel" (Vernallis, 2002, s. 13). Men i de flesta fall berättar en låttext alltid något (Vernallis, 2004) även om videon inte har något med det att göra.

2.2 Musikvideor och drömmar

Aufderheide nämner en kritiker vid namn Marsha Kinder som kritiserade den dröm-aktiga strukturen som musikvideor kan ha: "Marsha Kinder, for instance, finds the dreamy structure of videos a disturbing model for viewers who are stuck in real time," skriver Aufderheide (1986, s. 112). Vad detta pekar på är att man bara är en människa i en värld där tid, problem och lidande existerar. Att se en video som speglar en verklighet som inte finns och inte är möjlig ger en negativ inverkan på tittaren.

Margaret Morse höll inte med, fortsätter Aufderheide (1986, s. 112), utan tyckte att pop-kulturen gav liv och energi. Dessutom kunde användandet av lip-sync, enligt henne, få tittarna att sjunga med och göra låten något mer personligt.

Det är just det musikvideor är: personliga. De är både reklam för artisterna och en "sekvens av ensamma avsnitt i serier" (Aufderheide, 1986, s. 111) samtidigt tar de med sig tittarna till en alternativ värld där tid är blott ett ord och upplevelsen baserar sig på känslor och sinnesstämningar (1986, s. 118).

MTV's promise to remove the viewer from history is succinctly put into the slogan "24 hours every day ... so you'll be able to live forever!"

-Aufderheide, 1986, s.119

Kritikerna Kinder och Morse jämför musikvideor med drömmar, något som Aufderheide fortsätter på (1986, s. 120) där Kinder tagit upp fem element som styrker detta: det första är att MTV's "24 hours every day" fungerar som dagdrömmar då man när som helst kan komma åt det. Det andra är att de abrupt kan ändra fokus eller historia utan att ha någon förbindelse med vad som tidigare visats. Båda två har en svag förbindelse till det som sker, det temat som finns, precis som element

tre förespråkar. I det tidiga skedet var det sällan musikvideor hade en handling, en historia att följa (Aufderheide, 1986, s.120). "Even the usually thin narrative threads in song lyrics rarely provide the basis for a video's look and action," skriver Aufderheide (1986, s. 120). Det fjärde elementet är de associationer som både videon och drömmar skapar med bilder som annars inte haft mycket sammanhang. Till sist är tittarens eller drömmarens närvaro. Den som upplever en dröm eller musikvideo finns alltid där att bevittna om det så är från himlen, på marken eller under vatten. De finns alltid där att beskåda hela det osammanhängande händelseförloppet.

Carol Vernallis har samma idé (2002, s.12) och skriver att låttexter oftast är något som bara finns där för lyssnarna, lite som dofter; inte förrän man fokuserar på dem träder de fram. Låttextern är sällan det första man tänker på när man sätter på en musikvideo, men det finns undantag: liksom undantaget för dofter oftast är när man går in i ett kök där mat lagas finns det musikvideor och låtar där låttextern tar platsen i strålkastarljuset (oftast i ballader) (Negus, 2012b, s.486). Även om detta i de flesta fall stämmer hindrar det inte artisterna från att skapa sig videor som reflekterar vad som sägs i texten.

Nicholls (2007, s.299) skriver; "That the concept of musical narrativity is attractive is clear, not least from the tendency of most individuals to 'hear' stories and 'see' images while listening to music." Vilket pekar på att Vernallis har rätt i sitt påstående.

Even if the inspiration is implicit or unacknowledged, songs are heard alongside and in relation to other songs (by songwriter and listener alike). This is integral to how they narrate the world to us.

-Keith Negus (2012a, s.370)

McClellan berättar i sin bok *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film* att det finns de som anser att berättandet i film av olika slag offras för att ge plats åt special effekter (2007, s. 5). McClellan argumenterar emot med att förklara att digitala effekter blir allt vanligare och det blir svårare att avgöra om de finns där eller inte. De har tagit sig en stor roll i all form av rörlig bild, menar hon.

2.3 Metaforer

Det händer ofta att författare använder sig av metaforer som en berättarteknik, men även i vardagen använder vi dem. Psykologen Anders Bond (Lundgren, 2011) förklarar det såhär: "... för att förstå abstrakta saker behöver vi dra ner det till liknelser om någonting mera påtagligt." Han pratar främst om vårt sätt att använda dem i tal, men detta kan det appliceras i såväl text som bild.

Metaforer ses ofta i poesi. De berättar om något genom att beskriva något annat (TED-Ed, 2012). Precis samma sak gäller i de musikvideor som valts.

En metafor kan relatera sig till fler personer; fler personer kan identifiera sig i den. Istället för att i klarspråk uttrycka sig och riskera att hälften av lyssnarna inte känner igen sig väljer man istället en

poetisk och mångtydig strategi.

“A metaphor isn’t true or untrue in any ordinary sense. Metaphors are art, not science, but they can still feel right or wrong.” (TED-Ed, 2012).

2.4 Slow-motion

Slow-motion är en teknik som oftast används för att förstärka eller förlänga känslan av smärta. Detta skriver Herbet Zettl (2014) om. Han skriver bland annat om det estetiska i slow-motion. Att se saker långsammare än vad de egentligen sker ger ett annat perspektiv och en annan uppfattning vare sig det gäller sport eller film eller något annat.

“Most often slow motion is used to intensify the agony of getting somewhere,” skriver Zettl (2014, s 285). Inom video och film är detta den vanligaste användningen för slow-motion. Zettl tar upp exemplet där ett par äntligen möts och när de springer mot varandra för en efterlängtdad omfamning spelas allt i slow-motion för att förlänga längtan och förväntan.

2.5 CGI

Den teknik där datorgenererat material skapas i form av miljö, objekt, eller annat i en video eller film kallas CGI. Denna teknik har under det senaste årtiondena vuxit sig stor och dominerar över de traditionella effekterna såsom dockor, pyroteknik, modellering, etc. (Roble, Bin Zafar, 2009, s. 35). Givetvis används dessa tekniker fortfarande men CGI har inga gränser. Vad än författarna av ett manus tänker sig kan det skapas och bli trovärdigt, oavsett om det handlar om en svärm av insekter eller enorma robotar. Nackdelen – och anledningen till att vissa väljer analoga effekter – är att det är dyrt (Roble, Bin Zafar, 2009, s. 35). Att framställa något i CGI är dyrt i såväl pengar som tid. CGI är trots allt framställt genom 3D-animering vilket är mycket tidskrävande, men i många fall föredras det på grund av dess oändliga möjligheter.

2.6 Semiotik

Inom semiotiken pratar man om denotativt och konotativt där det förstnämnda syftar på det man omedelbart tänker på när man hör ett ord eller ser något, så kallat *tecken* av författarna (Hansson, Karlsson & Nordström, 2006, s. 28) och det sistnämnda pekar på det man associerar tecknet till. Som exempel har de i boken tagit upp ordet häst där det omedelbara - det denotativa - är det fyrbenta drag- och riddjur människor använt sig av i århundraden. Det konotativa, menar författarna, kan i det här fallet vara de närbesläktade djuren zebror och åsnor. Något annat som kan associeras med häst är travsport, ridning och jordbruk.

3. Metod och material

För arbetet har metoden näranalys valts. Detta är en analysform som lägger fokus på meddelandet i bild/text former (Hansson, Karlsson & Nordström, 2006, s. 166). Analysformen är en kvalitativ metod och hermeneutik (tolkningsteori) (Hansson, 2004, s. 58) där tolkning och förståelse är centralt. Detta för att det material som analyseras tilltalar och baserar sig på människors uppfattningar och associationer. Semiotik är således också relevant då den kollar på just det (Hansson, Karlsson & Nordström, 2006, s. 28). En semiotisk studie innehåller även relationer och kommunikationer med tecken i såväl tryckt som digitalt material (Hansson, Karlsson & Nordström, 2006, s. 9).

3.1 Urval

Kravet för videorna var att de skulle vara från 2000-talet eller på något sätt haft en inverkan i musikvideo branschen¹ med sina visuella effekter, samt att de skulle ha någon form av samspel mellan visuella effekter, bild och text.

Efter att ha tittat på ett 40-tal olika musikvideor landade antalet kandidatvideor på nio efter urval genom de ovanstående kriterierna:

- “Castle of Glass” (officiella videon på YouTube har 129 913 139 visningar (10/9 2015)) och “Lost in the Echo” (officiella videon på YouTube har 42 397 847 visningar (10/9 2015)) med Linkin Park från 2012
- “Take on me” (officiella videon på YouTube har 174 215 739 visningar (10/9 2015)) med A-ha från 1985
- “And We Run” (officiella videon på YouTube har 4 619 075 visningar (10/9 2015)) och “Whole World is Watching” (officiella videon på YouTube har 7 472 045 visningar (10/9 2015)) med Within Temptation från 2014
- “Turn me on” (officiella videon på YouTube har 276 980 884 visningar (10/9 2015)) med Nicki Minaj från 2011
- “Wide Awake” (officiella videon på YouTube har 404 236 408 visningar (10/9 2015)), “California Gurls” (officiella videon på YouTube har 191 588 298 visningar (10/9 2015)) och “Fireworks” (officiella videon på YouTube har 613 287 871 visningar (10/9 2015)) med Katy Perry från 2012 resp 2010 för de två sista

Av dessa valdes följande bort: A-has “Take on me”, Within Temptations “Whole World is Watching”, Katy Perrys “Wide Awake” och “California Gurls”. Den första av Perrys låtar präglades av visuella effekter men saknade samspel mellan text och bild medan den andra låten pekade mycket på hennes liv som artist. A-has låt Take on me är en av de mest omtalade musikvideorna i historien, dessvärre upptäcktes det efter lite utforskning att videon är handanimerad och klassificeras då inte som digital visuell effekt användning. Slutligen valdes Within Temptations låt bort av den anledning att dess visuella effekter inte har jättestor betydelse för videons berättelse i

¹ Se MTV's lista på Best Special Effects (MTV, 2015)

jämförelse med de övriga fem. Det möjliga undantaget skulle vara Nicki Minajs Turn me on. Dock valdes denna på grund av att den tillhör en annan kategori av musikvideor än de andra och tåls därför att analyseras.

“Castle of Glass” och “Lost in the Echo” valdes då de båda innehåller digitala visuella effekter samt video som samspelar texten på ett sätt där den själv lägger fram en tolkning av vad texten handlar om.

“And We Run” har en video som, liksom de två förra, har ett bildspråk och text som kan tolkas på flera olika sätt. Bilderna präglas av visuella effekter från CGI och landskap till färgkorrigering.

Slutligen har vi “Fireworks” vars text består av metaforer och bildspråket representeras av olika små historier som textens meddelande applicerar på dem. Dess visuella effekter är få men väsentliga.

4. Resultat och analys

4.1 Turn me on

Inledningsvis analyseras den video som kanske har minst visuella effekter men som ändå berättar en väsentlig del i historien.

4.1.1 Videon

Eld från en kabin som öppnas. En man iklädd glasögon av steampunk visas i nästa bild. Ett metallföremål som rör sig över sidorna av en bok, som stöd för en läsare. Mannen - David Guetta - läser ur boken från ett bord. En dödskalle som smeks. Guetta snurrar ett hjul på sina glasögon för att aktivera zoom-funktionen och i nästa bild meckar han med mässing-trådar och en avbitartång. Han slänger en blick över axeln och sedan visas ett par vita läppar som börjar sjunga. Detta är hur Nicki Minajs musikvideo till låten "Turn Me On" börjar.

Hennes till synes tekno-organiska kropp gungar i takt med videons musik medan Guetta skapar och pusslar ihop den från ögon till ryggrad med hjälp av boken på hans bord. Inför låtens brygga skruvar han upp henne och undersöker ögat han just skapat. Med ett halvt komplett ansikte inleder Minaj refrängen, "Make me come alive come on and turn me on." Med hennes vita hud, koppar- och mässing-konstruktion till organ och inälvor, och docklika ögon påminner hon om robotarna från filmen iRobot som – precis som hon – är byggda med vit "hud" och glasiga ögon. Halvvägs in i refrängen är hon en färdig docka med glänsande hud och ett omänskligt utseende. Hon sätter sig upp innan hon vänder sig för att kliva av bordet hon legat på.

I nästa scen står hon gömd bakom ett skynke där man endast ser silhuetten av henne medan hon tar på sig en klänning. Guetta iakttar henne, höjer glasögonen för att se bättre, medan hon beger sig ut ur hans verkstad och ut på gatorna.

När Minaj öppnar grinden får vi se henne i hennes mänskliga form, hennes riktiga form. Grindens gnisslande drar till sig uppmärksamheten av stadens invånare; dockor. De ser på henne medan hon - i sin fulla mänskliga prakt - beger sig ner för gatorna. De gör inga uttryck men på kameravinklar och kroppsspråk pekar på en mix av avund, förundran och beundran. En grupp på tre kvinnliga dockor är inte alls nöjda och beger sig mot Guettas hus. En yxa skrapar i marken och en fackla brinner i handen på en av dem medan de, i slow-motion går ner för gatorna. Medan refrängen tar fart når de porten till verkstaden och börjar banka på den. De tar sig in och tar genast av sig kläderna, som för att demonstrerar att de kräver hans uppmärksamhet eller hans kunskap att göra dem lika mänskliga som Minaj. De drar i honom och vänder honom mot dockan han håller på med. Guetta ser på den till vänster om honom som plötsligt ser väldigt mycket mer levande ut, kanske har de hoppat i tiden då han fixat dem. Någon bakom honom drar i hans krage, tvingar honom att vända sig om innan de sliter av honom kläderna och vid början låtens stick - dvs. den del av låten som oftast befinner sig efter andra refrängen och som har en egen takt, text eller melodi som skiljer sig

från resten av låten - avslöjar att även han är omänsklig med ett metalliskt material liknande en ringbrynja till kropp, en insikt som får dem att backa undan från honom. En av dem känner på honom, låter läpparna vidröra hans hand innan hon känner på hans arm. Guetta ler, som om han är belåten att se dem hängivna och att de visar honom respekt igen.

Vi ser Nicki, omgiven av manliga dockor, när hon rappar innan hon rider runt på stadens gator. Videon avslutas med att de tre dockorna som stormade doktors hus springer avklätt ner längs en gata, som om de jagar efter Minaj eller flyr från Guettas verkstad..

4.1.2 Analys

De visuella effekterna i den här videon ger oss en annorlunda inblick i vad texten kan ha för betydelse - i alla fall innan andra versen - innan text och bild skiljer sig i det denotativa (Hansson, Karlsson & Nordström, 2006, s. 28) då de två verkar gå i olika riktningar med olika historier där texten fortsätter be om uppmärksamheten av doktorn, om hans räddning, medan bilden fortsätter med avund bland dockorna.

Som en CG framställd tekno-organisk robot ligger Minaj och ber för sitt liv, att doktorn ska skruva upp henne som om hon vore en speldosa, eller slå på startknappen. "Make me come alive, come on and turn me on."

I videon har Minaj uppenbarligen fått mer uppmärksamhet av Guetta då hennes form är perfekt. Det är möjligt att videon - inför andra refrängen - har bytt huvudrollsinnehavare; att de tre andra dockorna tar på sig rollen att be om doktors uppmärksamhet och vidröring som texten förespråkar om, medan Minaj färdas genom staden och verkar nöjd med sitt utseende.

Men trots att det ganska tydligt framgår att det är ett sexuellt behov låten handlar om - och även videon till slut - så skulle man kunna vrida på det och se som att någon är döende eller - som Minaj - går från att vara dött materia till något levande. "If I scream, if I cry, it's only 'cause I feel alive." kan i denna tolkning uppfattas som att personen i fråga är i någon form av tillstånd där smärtan får henne att återvända till verkligheten. Dock förespråkar många delar av texten för den mer bokstavligen tolkningen; "I need your love, I need your love, I need your lovin'." "I just want you to father my young."

En annan tolkning man kan göra baseras på ytterligare ett CG element: Guettas ringbrynje-form. Vid låtens stick avslöjas hans identitet som en varelse av metall. Med andra ord: han framstår som en galen vetenskapsman som skapat ett samhälle av något onaturligt. Det är möjligt att låten inte alls speglar Minajs behov och krav utan Guettas; som den enda av sin sort, eller som en utstött i samhället han kommer ifrån, försöker han skapas sig vad han saknar: en partner. Minaj är inte den första av hans skapelser och med tanke på att det ligger en ny docka på hans bord när trion stormar hans verkstad är hon inte heller den sista, vilket pekar på att han gjort många försök och

misslyckats. Men istället för att kasta bort de liv han skapat låter han dem bli invånarna i hans by och därför har han även skapat manliga dockor.

Sättet han ser på Minaj när hon lämnar byggnaden är den av beundran. Det är möjligt att han hoppas att hon är den han försökt skapa så länge.

Hela videon utspelar sig i en värld inom genren steampunk, som är en subgenre av science-fiction² och lutar sig mot den brittiska victorianska tiden, amerikanske vilda västern eller en blandning mellan de två, där industrialism och ångmaskinism regerar. Att välja steampunk i detta sammanhang är ett stilistisk drag då man ville kombinera modet från den Viktorianska tiden och teknologin från science-fiction. Det hela skapar en gammalmodig och mystisk atmosfär som passar bra in med mystiken i Guettas karaktär.

4.2 Castle of glass

Effekterna gestaltar textens bokstavliga fokus, det vill säga glasskärvor, och bringar liv till känslor med färgkorrigering och CGI.

4.2.1 Videon

Videon inleds med ett meddelande om att den är inspirerad av sanna historier, vilket man kan tänka sig när man ser den.

En pojke öppnar dörren till sitt hem, utanför står en uppgiven man iklädd uniform. Inga ord yttras men när bilden byter från mannens ångerfulla uttryck till pojkens blick som långsamt sänks till den förtvivlade modern, som i nästa bild kommer för att omfamna sin son, förstår man vad som hänt. Men medan modern gråter behåller pojken sin sorg tills han bryter kramen och går in. Han torkar tårarna medan han blickar mot foton som hänger på väggen. En vas han går förbi blir offer för hans tumult av känslor; i förbifarten låter han handen dra den med sig och den krossas mot stengolvet, vattnet och dekorationstenarna rullar fritt in i nästa rum där sångaren Mike står. Med en kamerarörelse upp mot Mike ser man hur rummet han står i börjar spricka medan texten gör sitt intåg. *“Take me down to the riverbend. Take me down to the fighting end. Wash the poison from off my skin. Show me how to be whole again.”* Medan pojken går in i sitt rum faller det rum Mike befinner sig i samman och lämnar honom sårbar för stormen utanför. En storm som ännu inte brutit ut, men de mörka molnen drar sig hotfullt förbi. Pojken sitter i sin säng och lyssnar på musik med ett uttryck som avslöjar uppgivenhet.

I nästa bild ser man bandet stående på en karg plats med stormens tjocka moln och blixtrar i bakgrunden. Medan refrängen sjungs byter bilden mellan bandet och modern som får besök och kramas om av besökarna. När refrängen drar sig till sitt slut bryter stormen ut i ett kaos av regn, blixtrar och glasskärvor.

Det som följer är bilder av pojken i sitt rum, han spelar på sin dator medan ett par män kommer in

² Se till exempel Ministry of Peculiar Occurrences (2015) eller Steampunk.com

i rummet för att hålla honom sällskap eller trösta, man får inte riktigt veta. Följaktligen är det byten mellan bandet och det krigsspel pojken spelar för att sedan visa när han går ner i vad som uppfattas som faderns arbetsrum. Medan pojken kollar igenom sin fars saker får man se bilder från bandet och från militärer som är ute i världen. Man får se honom hitta anteckningar och en medalj i en låda innan han hittar sin fars keps. Vid det här laget har låten nått sticket där huvudsångaren Chester kliver fram i den plötsligt blick stilla stormen och plockar åt sig en av glasskärvarna. "*Cause I'm only a crack in this castle of glass, hardly anything else I need to be.*" Ögonblicket han tar den förändras bilden från en nästan svart-vit effekt med överhängande blå färg till den till synes obetydliga originalfärgen av videon som den bar i början. Pojken sitter då med faderns keps i handen, ser på den innan han tar den på sig. Med kepsen på hoppar videon i tiden till då pojken har blivit en man. Chester håller glasskärvan i handen innan han höjer handen och den tillsammans med regnet och de övriga glasbitarna flyger iväg medan en varm nyans av en solnedgång tar över. De följande sekunderna följer man en militärstyrka när de dyker ut ur ett Osprey-plan innan huvudrolls innehavaren befinner sig i samma situation som började videon; utan att vi ser ett ord yttras berättar han för en liten flicka att hennes far (eller mor) inte kommer hem, att han eller hon dog i kriget.

4.2.2 Analys

Texten i denna video berättar inte om själva händelsen utan snarare om sinnestillståndet; man är en spricka i ett slott av glas, obetydlig och svår att uppfatta. Poängen i refrängen som är låtens "catchphrase" "*Cause I'm only a crack in this castle of glass*" kan tolkas olika, men i relation till videon kan det tolkas att pojken som bär huvudrollen är en sådan spricka, är ett barn av tusen som förlorat sin förälder i krig. Till skillnad från Nicki Minaj "*Turn Me On*" där hon rakt ut berättar vad hon vill väver Linkin Park sin text på ett kryptiskt och poetiskt sätt.

Slow-motion regerar genom videon, i synnerhet genom de bilder som handlar om pojken och hans liv. Vad detta kan peka på är att livet efter någons död är tung och gestaltas då genom tyngre, långsammare tid. När man förlorar någon verkar tiden sakta in som om tiden själv vill hålla kvar i dessa stunder av smärta och hopplöshet.

De visuella effekterna används här som en berättarteknik där de representerar hur pojken känner sig inombords med teknikerna färgkorrigering, green screen och CGI.

Fram till sticket byggs en blåton upp till den grad att den blir väldigt tydlig. Färgförändringen som sker mellan det dystra blå och solnedgångens varma orange kan tolkas som övergången mellan pojkens depression och accepterandet av hans fars död samt uppenbarelsen av vad han ska göra; gå i sin fars fotspår.

Relationen mellan text och bild i det här fallet är mindre uppenbart och ligger mycket i tolkningar. I texten ber de om att bli ledda, att få hjälp. "*Wash the sorrow from off my skin and show me how to be whole again.*"

Huset som faller samman runt Mike är givetvis CGI teknik, men vad det tillför till videon är en

gestaltning av hur många känner när de förlorat någon: hela världen rasar samman. Likaså representerar stormen som bandet spelar i den storm av känslor pojken känner och genomlider.

Något man knappt lägger märke till är scenbytet som sker i bandets miljö; under hela videon befinner de sig i ett kargt, klippigt och övergivet område, men vid slutet av sticket, när glasskärvorna flyger iväg och solnedgångens varma ljus gör sitt intåg befinner de sig på en bilväg med gräs och berg i bakgrunden. Vad detta kan peka på är det faktum att vid dagens slut så måste vi ändå köra vidare. Om vi ser solnedgången vid dagens slut betyder det att vi fortfarande är här, vi står fortfarande på vägen genom livet och vi kan välja att fortsätta eller hoppa av den, men livet kommer alltid gå vidare³.

I låtens stick förändras texten från "hardly anything there for you to see" till "hardly anything else I need to be." Detta sker i samband med att pojken finner sin plats i världen och accepterar sin fars död. Texten reflekterar precis vad pojken känner och speglar hans handling.

Just denna sträng kan även speglas mot någon som har svårt att finna sin plats i världen; vid låtens stick inser han eller hon att man inte behöver vara mer än den där sprickan i det stora, vackra slottet av glas.

4.3 Lost in the echo

I Lost in the echo har de visuella effekterna en betydligt mindre roll - men absolut fortfarande relevant. Den roll de har och det de illustrerar är poängen med hela texten; att släppa taget.

4.3.1 Videon

I videon färdas en man till en trasig och sliten stad. Hans närvaro drar till sig blickar från de personer som vistas där. Försiktigt kikar de fram bakom ruinerna i tyst iakttagelse av nykomlingen. Mannen har med sig en väska i vilken han bär foton som han delar ut till de som vågar sig fram till honom. Fotona är på personer som på ett eller annat sätt betytt något för dem; en förälder, partner, barn, barnbarn. I sin ensamhet begrundar de fotona med viss uppgivenhet och ångest. När

³"When Mike was talking about the lyrics, at one point he had said, 'You know, it's kind of like finding yourself as this broken part of this big machine, and feeling like you're not part of that, or trying to find your place in the bigger scheme of things.' And that can mean a soldier coming home from war, and trying to fit back into society, or a person getting out of prison, or whatever.

And here I am, envisioning this big, beautiful glass castle on a hill, and, like, unicorns. I'm thinking like 'Yeah, if you zoom in, I'm this little broken part of this castle that no one knows about, and I may seem like flawed and not important, but when you back up and look at the big picture, you're part of this really beautiful thing that keeps you together,' he continued. "And it was a really interesting twist; I think a lot of our lyrics can be taken from multiple perspectives, depending on what you want the song to be about ... they can be felt on so many different levels."

-Sångaren Chester Bennington till MTV News, källa på Songfacts (2015a)

personerna lyfter blicken finner de foto-objektet framför dem. Ett bitterljuv återseende av någon de förlorat. De gråter, ovetande om att bilden på kortet tynar bort, innan de skriker åt varandra. Att döma av läpparna sägs inga ord, bara skrik, något som verkar påverka mannen med väskan då hans uttryck visas i bild, ett uttryck som påminner om förskräckelse och smärta. När de tystnar sluter personerna ögonen och höjer ansiktet med ett uttryck av lättnad, även mannen med väskan höjer blicken som om han kan känna dem. Deras hud börjar spricka, bitarna smulas sönder i ögonblicket de skulle lämnat kroppen, innan de faller ihop till en hög av damm. Slutligen är det enda som finns kvar av dem fotona de fått, bilderna av dem de förlorat är utbytta mot dem själva. Videon slutar med att mannen med väskan samlar in fotona, lägger tillbaka dem i den och ger sig iväg. I slutscenen ser vi en bekant plats som han i början av videon färdades igenom, men den här gången börjar ett av husen falla sönder.

4.3.2 Analys

Hela videon talar för att man har minnen man håller av och håller sig fast vid, även om de är smärtsamma, som man måste släppa taget om. I det här fallet är det nära och kära. *“You were that foundation, never gonna be another one, no.”*

De visuella effekterna skapar effekterna av att personerna faller samman i slutet av videon utgör hela poängen med texten. Vid tidpunkten de skriker åt varandra är tillfället de släpper taget, accepterar att den förlorade verkligen är borta. Samtidigt sjungs texten *“This time I finally let you go.”* Först när de släppt taget kan de finna ro och lämna vad som kan tolkas som en alternativ värld av ruiner byggda på krossade hjärtan.

Byggnaden som faller i bakgrunden vid videons slut kan ses som en illustration av att staden också försvinner med de folk som fanns där, som nu gått vidare.

En annan vändning man kan göra är det motsatta; att det är de människor som finns i ruinerna som gått bort, som dött och är olyckligt ovetande om deras nära och kära lever eller inte. Återseendet som skapas av fotona väcker en ro i dem och bryter det band som håller dem kvar i ruinerna av det förflutna. De frigörs från sitt fängelse av oro och förtvivlan och går vidare till vad än finns efter livet.

Mannen som kom med fotona kan tolkas som döden som sökt upp dessa vilsna själar; när personerna ställer sig och skriker verkar han känna det och när de höjer ansiktet gör även han det, som om han accepterar dem eller blir bron emellan detta och nästa ställe.

Fotona i slutet tar bilden av de nära och kära och byter ut dem mot de som gått vidare. Detta kan vara för att mannen behöver dem för framtiden för att visa andra som känt de som gått vidare. Kanske till och med de som var på fotona innan.

Om man för ett ögonblick bortser från det denotativa i videon skulle texten kunna peka på allt som

tynger en i vardagen; allt från stress till ångest. Det kan vara en fråga om tentor och prov eller ångesten efter ett gräl. Något som tynger en, får en att må dåligt eller känna sig osäker⁴.

4.4 Fireworks

I Fireworks illustrerar effekterna bokstavligt fyrverkerier som symboliserar textens budskap. Detta budskap berättas tydligt i metaforer och liknelser.

4.4.1 Videon

Katy Perry befinner sig på en balkong och blickar ut över staden vid videons start. Under videons gång tar hon sig ner på gatan innan hon slutar på en borggård tillsammans med ett hundratal hoppande och dansande människor. Emellan får vi följa fem små historier; en pojke och hans syster sitter i vardagsrummet medan deras föräldrar grälar i köket, en skallig flicka på sjukhuset, en tjej på pool party, en osäker kille på en fest och en trollkarl som utsätts för rån försök.

Under första versen introduceras de tre första med byten mot en sjungande Katy som övergång. Brodern sitter med sin syster vid ett bord, med ena armen över hennes stolsrygg som för att skydda henne från deras grälände föräldrar i köket precis bakom. Förtvivlat pressar systemen händerna mot öronen och ruskar demonstrativt på huvudet för att visa att hon inte vill höra mer.

Tjejen på poolpartyt sitter fullt påklädd och ser runt på de som festar. Hon blir tillfrågad att komma med i poolen, men hon ruskar bara på huvudet.

Under tiden tittar sjukhusflickan på TVn där en dansös framträder. Med bilden fäst mot hennes sittande kropp ser man flickan vika blicken på ett sätt som får oss förstå att hennes avund och uppgivenhet; hon vill också stå där och dansa med vackert långt hår, istället för att sitta skallig i ett sjukhus.

Under tiden frågar Katy med metaforer som "Do you ever feel like a plastic bag ..." om man känner sig förtryckt, osäker och ensam, innan hon sjunger "Do you know that there's still a chance for you? 'Cause there's a spark in you, you just gotta ignite and let it shine ..." I samspel med detta börjar det spraka ur hennes bröst, likt fyrverkerier, något som flickan på sjukhuset ser. Halvvägs in i refrängen drar brodern i första historien mod till sig och bryter föräldrarnas bråk. Fyrverkerier lyser där upp hans bröst.

Fjärde och femte historierna introduceras medan andra versen gör sitt intåg, samtidigt börjar tjejen på poolpartyt klä av sig och flickan på sjukhuset börjar utforska miljön där hon bland annat går förbi ett förlossningsrum där modern kämpar och från hennes mage sprakar fyrverkerier.

Under tiden refrängen byggs upp av bryggan vågar den osäkra killen på festen ta sig fram till den han är kär i och kysser honom, även där med fyrverkerier i bröstet. Sjukhusflickan vågar sig utanför sjukhusets dörrar, trollkarlen visar rånarna magi tricks som fångar dem med häpnad och tjejen på

⁴"The idea of the song and the video at its core, really, has to do with finding the issues or the baggage that is weighing you down and letting go of it."

-Låtskrivaren och band medlem Mike Shinoda till O Music Award Blog, källa på Songfacts (2015b)

partyt hoppar i poolen. Videon avslutas med en fyrverkeri show som skapas av alla de dansande människor som samlats tillsammans med Katy.

4.4.2 Analys

Katy börjar på en balkong vilket talar för att man vill att hela världen ska höra och lyssna, samtidigt låter hon sina fyrverkerier visa sig för hela staden något som flickan på sjukhuset ser. Hennes fyrverkerier tänds när hon slutligen vågar berätta för världen vad hon känner och tycker.

Fyrverkerierna följer texten - *“Cause baby you’re a firework! Come on show ‘em what you’re worth!”* *“Come on let your colors burst!”* - och visar sig när personerna i videon tar steget fram och lägger sina rädslor åt sidan; brodern samlar mod för att bryta grälet mellan sina föräldrar. Tjejen på poolpartyt förbiser sina rädslor och andras fördomar om hennes kropp och hoppar slutligen i poolen. Killen på festen gör precis som pojken och tar mod till sig för att uttrycka sin kärlek till en annan kille, genom att göra det trotsar han även alla fördomar om homosexualitet. Flickan på sjukhuset övervinner sin rädsla av den yttre världen - och troligtvis läkarnas råd - och kliver ut i världen igen och trollkarlen, trots rädd för rånarna, visar upp vad han kan för dem.

Katy vandrar på gatorna efter första versen för att visa att hon är en av oss; hon är inget helgon eller en högt uppsatt super stjärna utan en helt vanlig person som vandrar gatorna av en storstad som oss andra.

Videon och dess text visar starkt vilket meddelande de har: våga vara dig själv. I ett samhälle av ideal och fördomar ska man våga vara stark och stå för den man är, att låta sina fyrverkerier skjuta ut och dra den uppmärksamhet de oundvikligt gör.

4.5 And we run

De visuella effekterna präglar denna video mycket mer än de andra då de skapar hela omvärlden samt viktiga element.

4.5.1 Videon

Videon inleds med ett citat från fredskämpen Nelson Mandela: *“Let freedom reign, the sun shall never set on so glorious a human achievement.”* Detta leder oss till att förstå att videon såväl som texten handlar om frihet redan innan videon börjat.

Xzibit - en rappare som i denna låt samarbetar med Within Temptation - är bunden och kopplad till en stol av tekno-organisk sort; slangar och kablar hänger och kopplas till honom där han sitter med ögonen slutna och huvudet sänkt i ett tillsynes annars tomt rum. Han rycker till och tittar upp. Bilden byter till sångerskan Sharon, vars ögon är slutna, precis som om det är henne Xzibit tittar upp på. Samtidigt är deras miljöer i sådan kontrast till varandra att man får uppfattningen att detta inte är fallet; Xzibits miljö är trist, tom och svartvit (faktum är att hela bilden bär ett svartvitt filter)

medan Sharon befinner sig på en färgrik plats med berg, moln och en vacker solnedgång i bakgrunden. Bilden byter mellan de två ytterligare en gång innan Sharon öppnar ögonen och börjar sjunga. Bandet visar sig och man får se de flytande öar och ruiner som omger dem med flaggor dansandes i vinden. Sharon ser upp mot himlen där fåglar flyger förbi. En liten färgglad fågel tar kamerans uppmärksamhet och vi följer den för att se vad som finns mittemot de ruiner som Within Temptation står på: en svart stad av maskiner och industrier. Clichéaktigt har molnen runt staden tagit på sig en svart, hotfull färg som genast får oss att förstå att staden är något dåligt.

Den lilla färgglada fågeln skräms dock inte utan flyger rakt mot mörkret. Det regnar i staden och trots det varma ljuset från solnedgången som trotsigt tittar fram i horisonten förblir staden färglös.

Den lilla fågeln hittar sin väg in till Xzibit och landar i hans hand, medan bilden byter mellan de båda sångarna. Vid bryggans slut angriper Xzibits stol fågeln och suger all färg och liv från den, något som väcker ilska i rapparen. Xzibit stretar emot sitt fångelse, tar i med alla krafter han har för att ta sig ur de band som fäster honom i stolen, och slutligen tar han sig loss. "Don't blink you'll miss it. Lift up your head. We gotta get gone. Yeah, we outta here!" sjunger han medan historien visar att han springer från stolen han brutit sig loss från. "And we run, with a lonely heart, and we run, for this killing love, and we long for a heavenly heart," fortsätter Sharon medan Xzibit gör sin flykt genom ett fönster.

"I'ma break these chains, run through the rain, never look back, never quit work through the pain," rappar Xzibit medan bilden byter mellan honom som i slow-motion springer genom regnet i den svartvita staden, bandet som står på sin plattform och rapparen när han rappar i en miljö av mörker.

"And we run," sjunger Sharon igen när refrängen åter gör sitt intåg. Bilden fortsätter byta mellan henne, bandet och den flyende rapparen. Xzibit stannar när han når en mur. När han åter börjar rappa slår han en knuten näve i muren vilket skickar en spricka genom den där ljus från andra sidan kikar igenom. Han fortsätter slå, fortsätter få muren att spricka innan den slutligen spricker. Med lättnad och njutning spelandes över ansiktet sträcker han ut armarna, som för att låta ljuset från solnedgången omsluta honom helt (*bathe in the rays of the sun*). Sharon gör detsamma, innan kameran drar sig mot Xzibits arm och avslöjar en svart, metallisk plugg som användes för anslutningen av slangar och sladdar till Xzibit (ett objekt som även användes i filmen *the Matrix* för att koppla upp karaktärerna mot en virtuell värld), en likadan visas på Sharons arm - och vi har tidigare fått se dem på de övriga band medlemmarna - något som avslöjar att även dem en gång var fångar eller slavar i den mörka staden.

Videon avslutas med att Xzibit kliver ut från staden innan vi åter få se Sharon innan kameran höjs mot himlen där en fågel - av sorten som besökte Xzibit - flyger iväg.

4.5.2 Analys

I den här videon finns de visuella effekterna överallt; från landskap och fåglar till färgkorrigering.

De skapar den värld vi ser; de flytande öarna, plattformen Within Temptation står på, himlen, staden och fåglarna, till och med regnet kan vara skapade med visuella effekter.

Världen är uppbyggd av två delar som - väldigt clichéaktigt - representerar ljuset och mörkret. I relation till texten är detta för att visuellt visa att man flyr undan mörkret i en kamp för att bryta sig fri.

“You were never free and you never realized. And love is a word you never heard.” Xzibit befinner sig i en svartvit värld där den enda färgen som finns är fågeln - som symboliserar frihet - som kommer in. Det är möjligt att han i hela sitt liv bott i den staden utan att veta om den skönhet som finns utanför. Liksom texten säger så förstod han aldrig att han var en fånge förrän fågeln visade sig och sedan dödades mitt framför ögonen på honom. “Your heart ain’t cold ‘cause it burns, a desire to leave the mire,” sjungs det vidare, något som skulle kunna peka på att redan innan fågelns besök kände Xzibit ett behov att “lämna gyttjan” - som de sjunger - men kanske inte visste vad som var gyttjan eller ens hur han skulle fly. Först när fågeln kommer, när någon bryr sig tillräckligt för att visa en ljusare del av världen, får han mod eller vilja att bryta sig ut. Ilskan som fyller honom vid fågelns död ger honom kraft nog att bryta banden.

När han brutit de band som håller honom springer han. Precis som låtens titel och catchphrase springer han. Genom regn, som han själv sjunger, ett regn vars roll inte nödvändigtvis bara är en bieffekt av de mörka molnen utan kanske finns där för att skapa bättre sinnesstämning i form av dramatik.

Slow-motion effekten när han springer genom staden må vara ett sätt att skapa dramatik, men det kan även representera tiden att färdas mot något man vill nå. Det är inte ovanligt att man i drömmar springer i slow-motion när man flyr från något (Zettl, 2014, s. 285), att applicera detta här spelar ytterligare på att han flyr från något.

Muren Xzibit möts av är hög och tjock, men det hindrar honom inte från att slå ner den med sina bara händer. Han är fast besluten att bryta sig fri från staden och inte ens dess tjocka mur kan hindra honom från det, för han vet att det som finns på andra sidan är värt att kämpa för. Lättnad och njutning sköljer över honom när muren brister och han äntligen får se och känna den värld han strävat efter att få gå i under hela videon.

Något som kan vara intressant att tillägga är Sharons änglalika utseende. Iklädd en vit klänning och mantel framstår Sharon som något rent, kanske en gudinna eller någon form av helgon, något som knyter an till att kvinnor ofta framställs som bland annat gudinnor (Aufderheide, 1986, s. 125).

När Xzibit sträcker ut armarna och låter solljuset omfamna honom gör Sharon detsamma, en akt som kan tolkas som att hon känner med honom, eller på något sätt låter honom veta att han är fri. “Matrix-pluggen” avslöjar att även Sharon och resten av bandet en gång var fångar eller slavar i den mörka staden. Om man återkopplar till vad videon började med; ett citat från Nelson Mandela; kan man dra slutsatsen att, liksom Mandela, är Sharon en frihetskämpe och symbol för frihet.

Det är rimligt att tolka detta i verklighets scenarion, till exempel ett utanförskaps scenario där den som mobbas plötsligt får någon som bryr sig, en fågel färgad av ett gladare liv. Den svartvita världen representerar depressionen, rädslan och förtrycket han eller hon känner, att bryta sig loss från detta, tvinga tillbaka de känslorna för att aldrig låta dem ta över igen är som att slå på den höga muren. Först när den muren brister kan man leva sitt liv utan de svartvita bekymmer som tynger en.

En annan tolkning man kan göra är att anknyta till hur videon börjar, till den person de citerar: Nelson Mandela. Mandela var en frihetskämpe i Sydafrika som kämpade mot regimen. Han spenderade många år i fängelse - liksom Xzibit (som också är svart) i videon - innan han frigavs.

Xzibit sjunger i sitt solo i andra versen "Get involved and make the world stand up!" vilket kan associeras med Mandelas vilja att förändra Sydafrika till ett demokratiskt och icke-rasistiskt land.

"Name in lights' you lost all my trust, now it's time to face all of us. Get in line cause they callin' us and it feels so marvelous, just take my hand and run!" "Name in lights" kan i detta fall tolkas som Sydafrikas vita regering som envist höll kvar i de gamla racistiska seder och lagar. Detta är vad Xzibit menar när han sjunger "now it's time to face all of us"; den vita regimen står inför en kamp med det svarta folket.

Videon i den här tolkningen kan gestalta flykten från det rasistiska Sydafrika, där fågeln representerar drömmen om ett fritt land för även det svarta folket, en dröm som regimen försökte omintet göra. Den svartvita världen är bokstavig i den här tolkningen; man är antingen vit eller svart, man har antingen rättigheter eller inte. Där finns inte plats för färger, för de idéer om att de är alla likadana eller lika värda som finns i den värld Sharon står i. Muren är de svårigheter Mandela blev tvungen att övervinna, att slå sig igenom och på så sätt fria sitt land samtidigt som han blev en symbol för rättvisa för hela världen.

5. Slutdiskussion

Precis som Aufderheide skriver (1986, s. 123) handlar uppbyggnaden av musikvideor mycket om identitet, att leva sig in i situationen, ta över karaktären och uppleva det som ses. Med undantag från Nicki Minaj spelar de analyserade videorna på precis detta; identifikation i videon. De väcker känslor med sitt visuella utseende och talar till oss genom såväl bild som text, känslor som vi kan identifiera och känna igen oss i. Som nämnts i föregående avsnitt talar texten i 4 av de 5 videorna om känslor; Castle of Glass om hur man vill bli räddad från den hemska känsla av hopplöshet och depression av att förlora någon eller finna sin plats i världen, Lost in the Echo - som går lite hand i hand med den tidigare - om att släppa taget, Fireworks om att våga trotsa sina rädslor och slutligen And We Run om att slå sig fri och undfly mörkret.

Our sense of personal and collective identity is understood through narrative; identities are comprehended as we create chronological stories with plots that organize our experience of events. As this inevitably involves recounting social interactions, our sense of identity will always entail a narrative that incorporates the views and behaviors of others.

-Keith Negus (2012b, s.484)

Negus menar alltså att vi helt enkelt kan placera oss i den situation som skådespelarna befinner sig i och således identifiera oss själva i dem. Videon är en form av miljö vi befinner oss i tillsammans med den atmosfär och känsla som byggts upp (Aufderheide, 1986, s.118).

De visuella effekterna har i dessa fall används som metod för att förstärka dessa känslor, oftast genom färg korrigerings men också med CGI och green screen. Om vi tar Castle of Glass som exempel så har vi en genomgående färg korrigerings från blåton till en svartvit effekt av blå färg till orangeton. Blått anses vara en kall färg (Feiser, 2006, s. 56) och i samspel med situationen pojken befinner sig i skapar detta medömkan, sorg och andra negativa känslor. Orange å andra sidan har motsatt effekt (Feiser, 2006, s. 56) då det är en varm färg. Det är mycket möjligt att associationer kan spela in på det varmare då vi tydligt ser solnedgången i bakgrunden när Chester låter glasskärvan flyga iväg.

Ett återkommande tema verkar vara solnedgångar; både Within Temptation och Linkin Park har använt sig av detta i två av de valda musikvideorna. Det kan handla om det konotativa; vi ser en solnedgång och associerar det till sommarkvällar eller kanske till de romantiska strandpromenaderna i Hollywoodfilmer, eller bara det underförstådda att solnedgången markerar slutet på dagen, nattens intåg och vilan som kommer med den, och förberedelse för en ny dag.

I Castle of glass kan det sistnämnda passa in; natten och vilan kommer för att sedan låta en ny dag komma. Tiden flyter på även om man förlorar någon.

“Even the usually thin narrative threads in song lyrics rarely provide the basis for a video’s look and action,” skriver Aufderheide (1986, s. 120).

Även om detta kan stämma in på många musikvideor världen över så stämmer det inte in på de videor som nu analyserats; var och en av dessa har ett narrativt samspel mellan text, bild och även effekter.

Att många musikvideor inte har en berättelse har sin egen förklaring; Vernallis (2004, s. 4) förklarar att man löper risk att bli fångad i videon och dess karaktärer, istället för att fastna för låten, om man lägger för mycket vikt i videon; om den drar för mycket uppmärksamhet skulle musiken bara bli bakgrund, precis som filmmusik (Vernallis, 2004, s.4) som är skapad för att endast förstärka känslan i bilden.

Men att säga att musikvideor inte är berättande överhuvudtaget är inkorrekt. Vernallis (2004, s.4) skriver att berättandet i en musikvideo måste vara konsekvent; man vill inte att det ska bli för mycket film över det hela, men samtidigt ska den vara underhållande på ett sätt som passar musiken. De ska alltså vara mer av kortfilmer med historier som har ett enda mål med få karaktärer. Ett exempel kan vara om en riddares färd att rädda prinsessan från draken. Istället för att visa hur riddaren tar sig förbi det ena efter det andra hindret så borde fokuset ligga på vad som i en film hade varit höjdpunkten: striden med draken. Videon skulle kunna visa bilder mellan prinsessan, draken och riddaren, men historien hade varit simpel för att inte få videon att kännas överflödig.

Det finns mycket man måste ha i åtanke, förklarar Vernallis:

“Some writers about music video have claimed that videos work primarily as narratives, that they function like parts of movies or television shows. Others have wanted to say that music video is fundamentally antinarrative, a kind of postmodern pastiche that actually gains energy from defying narrative conventions. Both of these descriptions reflect technical and aesthetic features of music video that remain worthy of discussion, but they need to be placed in context with techniques drawn from other, particularly musical and visual, realms; we should consider music video’s narrative dimension in relation to its other modes, such as underscoring the music, highlighting the lyrics, and showcasing the star.”

-Vernallis, 2004, s.3

Men något mer hon påpekar är att det inte alltid är som det verkar; “Yet the sources of music video are quite disparate, and even if the genre seems to be narrative, a story may not materialize.” (Vernallis, 2004, s. 24) Vad detta innebär är att musikvideor kan mycket väl innehålla berättande element, men det behöver inte betyda att det finns en historia.

Om vi ska ta ett exempel kan vi titta på *Turn Me On* som är den av de fem analyserade videor som är närmast detta påstående. En del element i videon är osammanhängande, som en dröm, men i grund och botten finns det en historia då man följer dockorna som stormar verkstaden. Men säg att de inte skulle komma in i bild. Då hade det funnits berättande element om att Guetta skapat Minaj och flera andra dockor i staden, men det skulle vara allt vi fått reda på. Om trion utelämnas

fortsätter videon endast med att följa Minaj när hon går genom staden, hittar en häst som hon rider runt med och bilder på när hon sjunger. Vilket ger en helt annan historia som skulle ligga mycket mer i tolkningar än vad videon redan gör.

5.1 Metaforer

En del av dessa videor innehåller metaforer av olika slag; *Fireworks* text är uppbyggd av metaforer och båda Linkin Park låtarna innehåller visuella metaforer samt metaforiska element kan hittas i låttexten till *Castle of Glass*.

5.1.1 Castle of Glass

"Cause I'm only a crack in this castle of glass, hardly anything there for you to see." går refrängen av låten och i den berättar den metaforiskt precis vad sångaren Chester själv säger, "Yeah, if you zoom in, I'm this little broken part of this castle that no one knows about, and I may seem like flawed and not important, but when you back up and look at the big picture, you're part of this really beautiful thing that keeps you together."

*“Take me down to the river bend
Take me down to the fighting end
Wash the poison from off my skin
Show me how to be whole again
Fly me up on a silver wing
Past the black where the sirens sing
Warm me up in a nova's glow
And drop me down to the dream below”*

Detta är första versen i låten och den är helt uppbyggd på metaforer. I den här låten har man valt att behandla texten på ett poetiskt sätt för att på ett abstrakt sätt låta lyssnarna identifiera texten och sig själva (TED-Ed, 2012), man har till och med valt att ta det ytterligare ett steg och bygga texten på rim i första versen.

“Fly me up on a silver wing, past the black where the sirens sing.” Sirener är väsen som med sina förtrollande röster leder sjömän till sin död. En skildring av sirenerna kan vara viljan att ge upp, att ge upp hoppet och bara göra ingenting. Genom att be om att få bli flugen förbi denna avgrund vill sångaren bli besparad de svårigheter framför honom och bara löpa framåt till det tillfälle då han har sirenerna bakom sig.

Även stormen bandet spelar i har en metaforiskt innebörd; precis som nämnts i analysdelen så representerar den en oreda av känslor som väller upp. Att de valde att ha detta i videon kan bero på den svårighet att gestalta känslor man försöker dölja. Genom att låta stormen representera känslorna

och samtidigt låta pojken komma in i bild emellanåt ger oss känslan och förståelsen att det faktiskt är hans storm av regn, åska och glasskärvor.

Glasskärvorna är de mest symboliska i texten då de symboliserar ändå att man är en av tusen, kanske miljoner eller miljarder. Denotativt (Hansson, Karlsson & Nordström, 2006, s. 28) är det bara glas. Konnotativt (Hansson, Karlsson & Nordström, 2006, s. 28) kopplas det till fönster, dricksglas och i samband med texten ett slott av glas. Deras roll i berättandet kan utan texten kännas otydlig, men med texten framförs det att glasskärvorna representerar vad man är; en glasskörva, en spricka i ett stort, vackert slott av glas.

5.1.2 Lost in the Echo

“I can't be mapped, I can't be cloned

I can't C-flat, it ain't my tone

I can't fall back, I came too far

Hold myself up and love my scars

Let the bells ring wherever they are”

Denna låt innehåller inte mycket textliga metaforer, men detta är några; det första *“I can't be mapped, I can't be cloned”* är en metafor som talar för att det endast finns en av dig. Följaktligen sjungs *“I can't C-flat, it ain't my tone”* som bokstavligen menar att man inte kan ta en viss ton eller skala, men syftar på att man inte kan vara vad som helst. *“It ain't my tone”* kan sättas i relation med det svenska uttrycket *“inte min kopp te”*. Det svenska uttrycket må peka på att man inte tycker om något, men kan även tolkas som att det är något man helt enkelt inte gör; du tycker inte om teet så då dricker du det inte, precis som: du kan inte ta tonen så då gör du det inte. Det är inte sån du är, så varför låtsas som att du kan?

Och hur hänger det här ihop med videon, kan man undra. Deras förhållande till varandra är lite tvetydigt när det kommer till verserna; de sjunger mycket om hur man känner sig, hur man kämpar, men bilderna verkar visa vad som händer efter. Eller så rinner allt det genom huvudet på de som håller fotona medan de ser personerna; hur man kämpat för att hålla humöret uppe och hjärtat från att fullständigt brista sönder. Men man kanske inte alls är den starka typen, man kanske inte kan besegra sorgen eller stressen, det kanske inte alls är ens kopp te.

Utöver textens metaforer har vi sönderfallandet av karaktärerna när de släppt taget. Med lättнад över deras ansiktena spricker deras hud och de smulas sönder till damm, som om deras bekymmer, oro och depression försvinner.

5.1.3 Fireworks

“Do you ever feel like a plastic bag,

*Drifting through the wind, wanting to start again?
Do you ever feel, feel so paper thin,
Like a house of cards, one blow from caving in?
Do you ever feel already buried deep six feet under?
Screams but no one seems to hear a thing.”*

Så går första versen av Fireworks och redan här har vi tre metaforer, alla i form av frågor kopplade till hur man känner sig. Känner man sig som en plastpåse? Känns det som att man dras runt utan att ha något att säga till om, dömd att alltid fösas runt, fastna i saker eller bara flyga runt utan mål eller medel att bestämma riktning?

Ett korthus är ostabilt och står tack vare några få millimeter av korten som lutar mot varandra med exakt rätt vinkel, men minsta rörelse och det faller. Liksom känslomässig instabilitet eller osäkerhet i sig själv i ett sällskap; ett ord, fel ord, kan förstöra allt.

Att vara begravd djupt ner i marken, skrikandes men ingen hör är endast ett metaforiskt uttryck för att vara osynlig, ohörd och oönskad. Utfrysning, ignorering, vare sig frivillig eller inte, kan vara exempel på detta. När man verkar gå genom världen helt osynlig, när ingen märker när man pratar eller bryr sig om man är ensam.

Om Katy Perry hade frågat “Have you ever felt used?” eller “Have you ever been on the edge of breaking down in tears?” hade inte lika många kunnat identifiera sig i det. Istället finns frasen “Do you ever feel so paper thin, like a house of cards one blow from caving in?” som kan betyda mycket mer än ett känslomässigt utlopp.

5.1.4 Symboler

Det mest symboliska i *Castle of Glass* är glasskärvorna. Inte bara representerar de hela låten utan även dess kärna. Förvisso heter inte låten “Shard of glass” men glasskärvorna symboliserar ändå att man är en av tusen, kanske miljoner eller miljarder. Precis som det skrevs i metafor avsnittet så symboliserar glasskärvorna vad man och när Chester i slutet av videon tar en av glasskärvorna som svärmat runt dem accepterar han och förstår vad han är; en av miljoner som förlorat någon i krig.

Ett foto är en port till det förflutna. I jämförelse med ett minne består ett foto under längre tid. Det skadas av tiden, av omgivningen, men inte av de mänskliga faktorerna som kan slå till direkt. Det ögonblick som fotot fångat alstras inte, förfalskas inte av saker vi tror hände, det är ett sannings ögonblick. I alla fall om man inte manipulerar det. Linkin Park lät foton spela en stor roll i musikvideon till låten *Lost in the Echo*. De symboliserar det förgångna, en person man tyckte om. Vid låtens slut byter bilden ut motivet mot de personer som vistats i ruinerna. De tillhör det förgångna då; de har gått vidare och allt som finns kvar av dem är minnen.

Trots att det nästan kan vara självförklarande att fyrverkerierna är symboler i *Fireworks* och vad de representerar tåls det att ytterligare en gång peka ut det. Hela konceptet med videon utgår ifrån dessa, att de visar sig när personerna i videon vågar ta steget fram och vara vem de är. Varför just fyrverkerier valdes att representera detta kan vara det faktum att de alltid ser olika ut; det finns många olika sorters fyrverkerier, stora, små, snabba och långsamma, och med många olika färgvarianter, precis som det finns många olika människor.

Fågeln i *And We Run* är en symbol och ett tecken; det denotativa syftar på den bevingade varelsen som fyller himlen med liv och sjunger livligt under vår och sommar. Det konnotativa däremot handlar om symbolism för frihet, fred och rättvisa. Duvan är oftast den fågel som symboliserar det, men att flyga högt upp i skyn är en frihet som människan länge sökt.

I musikvideon är fågelns berättande roll dess symbolism; som en symbol för frihet berättar den för Xzibit att hans tid är kommen och med dess död följer hans flykt. Man kan säga att fågeln - denna symbol för frihet - ger sitt liv för att låta frihet erövra.

5.2 Slow-motion

En annan teknik som använts i de analyserade videorna är slow-motion. Nicki Minaj, Within Temptation och Linkin Park har använt dessa i sina videor. Precis som Zettl (2014, s. 285) skriver så används tekniken för att skapa intensifiera smärta och förväntan.

I *Turn Me On* används det inför andra refrängen när tre av dockor beger sig mot Guettas verkstad medan en yxa släpas över marken. Slow-motion effekten ger trion en hotfull utstrålning och får oss att uppfatta dem som farliga, yxan förstärker detta då den kan förknippas med våld och styrka.

I *Castle of Glass* dominerar slow-motion; historien som berättas om pojken har den överhängande effekten. Detta väcker en känsla av att tiden saktar in, allt känns tungt, smärtsamt och meningslöst. I kombination med färgkorrigeringen är detta en effektiv teknik att förmedla känslorna som spelar i videon.

I drömmar händer det att man springer för sitt liv eller mot något man vill nå och tiden verkar sakta in, man kommer knappt framåt. Detta är något som gestaltas i *And We Run*; när Xzibit bryter sig ut ur sitt fängelse springer han mot utkanten av staden, mot friheten. I detta ögonblick spelas videon i slow-motion för att illustrera just den tunga väntan på att nå något man längtat efter, något man verkligen vill, samtidigt stärker det förväntan av vad som finns på andra sidan muren.

5.3 CGI

CGIs främsta fördel är dess oändliga möjligheter att skapa det omöjliga (Roble, Bin Zafar, 2009, s. 35) som ett samman fallande hus, ett regn av glasskärvor eller personer som smulas sönder. I de valda musikvideorna funkar det som berättarteknik om det så är att metaforiskt representera känslor som i *Lost in the Echo*, *Castle of Glass* och *And We Run* eller en karaktär som i *Turn Me On*. Roble och Bin Zafar (2009, s. 36) skriver att det finns två saker som bara kan göras med CGI: ansiktsanimation och vätskedynamik. Det förstnämnda används i *Turn Me On* för att låta exoskelettet av Nicki Minaj sjunga. Detta för att redan från början fastställa att Minaj är en skapelse och inte en människa och det är på så sätt CGI'n bidrar till berättandet i videon.

Som redan nämnts i metafor-avsnittet har Linkin Park i *Castle of Glass* låtit CG'n illustrera känslor i form av ett hus - eller en värld som det kan tolkas - som faller samman, ett kargt, bergigt landskap samt en storm av regn, glasskärvor och åska.

Även CGI-elementen i *Lost in the Echo* nämndes i metafor-avsnittet där sammanfallningen representerar att man går vidare med livet - eller livet efter.

And We Run är den av dessa videor som är mest uppbyggd av CGI. Hela miljön är synligt datorgenererad precis som fågeln. Men bara för att det är synligt behöver det inte betyda att det är dåligt. Största anledningen till att det är synligt är för att det är surrealistiskt, alltså påhittat och icke-existerande i vår värld. Ett medvetet val som tillför mycket till historien genom att gestalta de två världarna.

6. Slutsats

Trots att många påstår att låttexten oftast faller bort när en musikvideo tillkommer och att de visuella effekterna förstör historier har jag i denna uppsats kommit fram till det motsatta. Låttexten spelar roll, kanske inte på den nivån att man inte kan förstå videon utan att höra orden, men de berikar videon med sitt budskap och i vissa fall stärker videons innehåll. Att låta videon lyfta fram texten är en annan teknik, men att äventyra för mycket med berättande i musikvideor kan leda till att låten blir ett bakgrundsljud (Vernallis, 2004, s.4) istället för det ledande objektet.

Analyserna har visat att samspelet mellan text och bild inte behöver vara bokstavligt för att det ska vara berättande, ibland kan texten vara en fördjupning av bilden och vice versa.

I de valda musikvideorna finns flera element som använts för att stärka berättandet; metaforer som representerats textligt och visuellt, symboler som gett bilden ett fokus, och digitala visuella effekter som på olika sätt gett liv till varelser och landskap samt förstärkt känslor. De har introducerat karaktärer, skapat miljö och atmosfär genom gestaltningar och färgkorrigering. Deras huvudsakliga uppgift i dessa videor är att skapa den miljö, upplevelse och atmosfär som tittaren är tänkt att erbjudas genom videon.

Med detta har jag besvarat de frågeställningar jag jobbat emot:

Vad är historien i videon? Hur konstrueras och gestaltas den?

Vad berättar de digitala visuella effekterna och hur används de som berättartekniskt verktyg?

Hur samspelar bild och låttext?

Något som noterats under analysen är att videor tillhörande rock-genren haft mer berättande videor samt bättre samspel mellan text och bild än de från pop-genren. Undersökningen är dock för liten för att dra några konkreta slutsatser.

Källförtäckning

Aufderheide, Pat. 1986. The look of the Sound. Gitlin, Todd (red.). *Watching Television*. New York: Pantheon Books, s. 111-242.

Feisner, Edith Anderson (2006). *Colour : how to use colour in art and design*. 2. rev. ed. London: Laurence King.

Hansson, Bengt. 2004. Perspektiv på kvalitativ metod. Allwood, Carl Martin (red.) *Perspektiv på kvalitativ metod*. Lund: Studentlitteratur, s. 53-64.

Hansson, Hasse. Karlsson, Sten-Gösta. Nordström, Gert Z. (2006) *Seendets språk - exempel från konst, reklam, nyhetsförmedling och semiotisk teori*. Lund: Studentlitteratur.

Jason. 2013. CGMeetUp. Making of Linkin Park A Light That Never Comes. [Elektronisk]. Tillgänglig: <<http://www.cgmeetup.net/home/making-of-linkin-park-a-light-that-never-comes/>> 2015-04-25

Lundgren, Torbjörn. 2011. Om metaforer och helhetssyn. [Video online] Tillgänglig: <<https://www.youtube.com/watch?t=46&v=hpyDUCC86aQ>> 2015-05-23

McClean, Shilo T. 2007. *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. [Elektronisk]. London: The MIT Press.

Ministry of Peculiar Occurrences. 2015. *What is Steampunk?* [Elektronisk] Tillgänglig: <<http://www.ministryofpeculiaroccurrences.com/what-is-steampunk/>> 2015-05-20

MTV. 2015. Video Music Awards - Winners By Category. [Elektronisk] Tillgänglig: <<http://www.mtv.com/ontv/vma/archive/winners-by-category.jhtml>> 2015-05-20

Negus, Keith. 2012a. Narrative, Interpretation, and the Popular Song. [Elektronisk] *The Musical Quarterly*, 95(2-3), pp 368-395. Tillgänglig: Oxford Journals.

Negus, Keith. 2012b. Narrative Time and the Popular Song. [Elektronisk] *Popular Music and Society*, 35(4), pp 483-500. Tillgänglig: Taylor & Francis

Nicholls, David. 2007. Narrative theory as an analytical tool in the study of popular music texts. [Elektronisk] *Music and Letters*, 88(2), pp 297-315. Tillgänglig: Oxford University Press

RGB .vn. 2012. Katy Perry - Wide Awake BREAKDOWN. [Video online] Tillgänglig: <<https://www.youtube.com/watch?v=B7zmGKp6uJ0>> 2015-04-24

Richardsson, John. Gorbman, Claudia. Vernallis, Carol. 2013. *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. USA: Oxford University Press.

Roble, Doug. Bin Zafar, Nafees. 2009. Don't Trust Your Eyes: Cutting-edge Visual Effects. *IEEE Computer: Computing & Processing (Hardware/Software)*, 42(7), pp 35-41. Tillgänglig: IEEE [2015-04-27]

Songfacts. 2015a. Castle of glass by Linkin Park. [Elektronisk]. Tillgänglig: <<http://www.songfacts.com/detail.php?id=26591>> 2015-05-13

Songfacts. 2015b. Lost in the Echo by Linkin Park. [Elektronisk]. Tillgänglig: <<http://www.songfacts.com/detail.php?id=26650>> 2015-05-13

Stanford University. 2015. *Department of Music*. Carol Vernallis. [Elektronisk]. Tillgänglig: <<https://music.stanford.edu/people/carol-vernallis>> 2015-08-30

TED-Ed. 2012. The art of metaphor - Jane Hirshfield. [Video online] Tillgänglig: <<https://www.youtube.com/watch?v=A0edKgL9EgM>> 2015-05-23

Vernallis, Carol. 2002. The Functions of Lyrics in Music Video. [Elektronisk]. *Journal of Popular Music Studies*, 14, pp 11-31. Tillgänglig: Taylor & Francis.

Vernallis, Carol. 2004. *Experiencing Music Video: Aesthetic and Cultural Context*. [Elektronisk]. New York: Columbia University Press.

Zettl, Herbert. 2014. *Sight, Sound, Motion: Applied Media Aesthetics*. 7. ed. Wadsworth: Cengage Learning.