



Høgskolen  
i Innlandet

Fakultetet for lærerutdanning og pedagogikk

**Andreas Starup Schjødt**

**Masteroppgave**

**‘What if ...?’: Hvordan Metallica-fans  
bruker sonisk overføring for å utforske  
bandets sound**

‘What if ...?’: How Metallica-fans use sonic  
transmission to explore the band’s sound

Master i kultur- og språkfagenes didaktikk

2MIKSAVH3

**2024**

## Forord

Det er snart tre år siden jeg fikk idéen om å skrive denne oppgaven. Det var et tema jeg var, og fortsatt er, lidenskapelig for, så når tiden kom for å velge tema visste jeg at jeg måtte velge det, selv om jeg visste det kom til å være vanskelig. Det har vært en utfordrende oppgave å skrive, men også noe av det mest givende jeg har gjort. Å begripe interessepunktene, og ikke minst å kunne beskrive og presentere de, har ikke vært noen enkel oppgave, men jeg håper at jeg har klart å sette ord på noe jeg selv synes er veldig interessant, lærerikt, og rett og slett kjempekult.

Til deg som leser denne masteroppgaven, vil jeg anbefale å lytte til noen utdrag av Metallicas album på forhånd eller i løpet av oppgaven. Et kjennskap til Metallicas musikk vil hjelpe å forstå det som det skrives om, og når det er snakk om lyd er vel øret en av våre beste venner. Gjennom oppgaven vil spesifikke album og sanger nevnes, og det vil være ideelt å lytte til deler av musikken enten før eller etter de relevante avsnittene. Fan-musikk tas opp flere ganger i oppgaven, og man kan finne musikken som det skrives om på YouTube gjennom litteraturlisten. Med det sagt vil masteroppgaven, gjennom teorigrunnet og analysene, likevel kunne leses uten å ha kjennskap til Metallicas musikk

Jeg vil takke min veileder, Eirik Askerøi, for de gode rådene han har kommet med underveis, og de gode samtaleene vi har hatt sammen. Måten han klarte å forstå det jeg prøvde, men ikke alltid klarte, å få fram var uvurderlig. Jeg vil også takke mine medstudenter for gode faglige og ikke-faglige samtaler gjennom studiet og skrive-tiden. En spesiell takk til min medstudent Walter Berg, som har hørt meg snakke om denne oppgaven altfor mye, men som har vært støttende hele veien. Jeg takker også faren min, Ketil, og broren min, Peter, for å ha tatt seg tid til å lese gjennom oppgaven og komme med innspill. Til slutt vil jeg også takke alle medlemmene av Metallica og fandommen jeg skriver om, for musikken de har produsert som har både inspirert og lært meg mye.

14. mai 2024

Andreas Starup Schjødt

## Sammendrag

Masteroppgaven undersøker en fandom som utforsker og eksperimenterer med Metallicas ulike sound. Gjennom kvalitative forskningsmetoder analyseres musikken som produseres og fanengasjementet rundt musikken. Fandommen opererer på YouTube, og gjennom netnografisk observasjon og hermeneutisk fortolkning utforskes fan-interaksjoner i kommentarfeltet. Teorier om sound og estetikk anvendes for fortolkning og musikkanalyse. I oppgaven etableres det at fandommen gjennomfører det jeg kaller for *sonisk overføring*; en prosess bestående av å overføre et sound over til en annen sang. Det innebærer også andre lag av overføring, som at fandommen overfører musikkunnskap gjennom musikkproduksjon, og overfører musikalske budskap til lytterne gjennom YouTube, i tillegg til en overføring av yngre stemmer gjennom generativ kunstig intelligens.

Fandommen anvender generativ KI for å overføre den soniske kvaliteten av vokalisten James Hetfield sin stemme over til nyere sanger. Det konkluderes med at dette anses som et relativt etisk bruk av KI, som framhever en co-cre-AI-tion mellom menneske og KI, er det en rask utviklende teknologi, og mer forskning er nødvendig. Gjennom et ønske om å gjenskape bandets sound så perfekt som mulig deltar fans i connoisseurship, hvor de viser kunnskap om bandets musikk. Bandets varierte sound, beskrevet som bandets intrasound, etableres som en mulig grunn til at fans gjør soniske overføringer. Identitetsaspekter og historiske elementer tas også opp som mulige grunnlag for fandommens aktivitet. Det etableres også hvordan fandommen engasjerer seg med uformelle didaktiske læringsprosesser gjennom å skape, dele, lytte og vurdere musikk.

**Emneord:** sound, fandom, fankultur, sonisk overføring, uformell læring, netnografi

## Abstract

### **‘What if ...?’: How Metallica-fans use sonic transmission to explore the band’s sound.**

This thesis explores a fandom dedicated to exploring and experimenting with Metallica’s differing sounds. Through qualitative research methods the fans’ music and engagement is analyzed. The fandom is on YouTube, and fans’ interactions in the comment section is interpreted through netnographic observation and hermeneutic interpretation. Theories of sound and aesthetics are applied. It is established that the fandom uses what I coin as *sonic transmission*; a process of transferring a given sound over to another song. There are also other layers of transmission, such as the transferring of musical knowledge through music, the transferring of music to an audience, as well as the transferring of a younger voice using generative artificial intelligence.

The fandom uses generative AI to transmit the sonic quality of the vocalist James Hetfield’s voice over more accurately to newer songs. Though it’s concluded that this is a fairly ethical use of generative AI that encourages a co-cre-AI-tion between human and AI, it is a developing technology that needs further research. Through a desire to recreate the band’s differing sounds as accurately as possible the fans participate in connoisseurship, where they, through music and comments, show knowledge about the band’s music. The band’s varying sounds, described as their intrasound, is established as a possible reason for the engagement with sonic transfer. Aspects related to identity and historical elements are also possible reasons for the fandom’s activities. It is also established how the fandom engages in informal didactic learning processes through creating, sharing, listening and appraising music.

**Key words:** sound, fandom, fan culture, sonic transmission, informal learning, netnography

# Innholdsfortegnelse

Forord .....	ii
Sammendrag .....	iii
Abstract .....	iv
Figurfortegnelse .....	vii
1 Innledning.....	1
1.1    Forskningsspørsmål.....	3
1.2    Avgrensing.....	4
1.3    Inndeling.....	4
2 Teoretisk rammeverk.....	6
2.1    Populærmusikkvitenskap .....	6
2.2    Sound og soniske markører .....	8
2.3    Ulike innfallsvinkler for sound .....	9
2.4    Estetikk.....	12
2.4.1    Bootleg-kultur og fildeling.....	12
2.4.2    Identitet og backstory .....	14
2.4.3    Connoisseurship.....	15
2.4.4    Dårlig musikk og critical anger.....	15
3 Tidligere forskning .....	17
3.1    Metallicas riff-struktur og Sound .....	17
3.2    Fandom.....	18
3.3    Kunstig intelligens.....	21
3.4    Selling out .....	22
3.5    Uformell læring .....	23
4 Metode.....	25
4.1    Netnografi.....	26
4.1.1    Online/offline-forhold .....	27

4.2	Hermeneutikk .....	27
4.3	Komparativ sound-analyse og hypotetisk/ikke-hypotetisk substitusjon .....	29
4.4	Intertekstualitet.....	32
4.5	Etiske dilemmaer og hensyn .....	34
5	Analyse av bandets intrasound og en fans soniske overføringer .....	37
5.1	Metallicas intrasound og historisk kontekst.....	37
5.2	Sonisk overføring – En analyse av to ulike versjoner av ‘Master of Puppets’ .....	43
5.2.1	Originalsangen .....	44
5.2.2	Originalalbumet <i>Master of Puppets</i> (1986).....	47
5.2.3	Referansealbumet <i>Hardwired... To Self-Destruct</i> (2016).....	48
5.2.4	Sonisk overføring av <i>Hardwired... To Self-Destruct</i> (2016) til ‘Master of Puppets’ 56	
5.2.5	Sonisk overføring av <i>...And Justice for All</i> (1998) til ‘Master of Puppets’ .....	61
6	Diskusjon.....	66
6.1	Nyskapte live-opptredener .....	69
6.1.1	Live in Seattle ’89 og KI-genererte vokalspor .....	69
6.1.2	Symfonikonsserter (S&M 1, 2 og 3).....	71
6.2	Nyinnspilling og remiksing av kontroversielle mikser .....	73
6.2.1	<i>...And Justice for All</i> .....	73
6.2.2	<i>St. Anger</i> .....	75
6.2.3	Death Magnetic og The Loudness War .....	80
6.3	Fan-diskusjon og connoisseurship .....	85
6.4	Kritikk av bandet.....	87
6.5	‘Selling out’ .....	90
7	Konklusjon .....	92
8	Litteraturliste .....	96

## Figurfortegnelse

Figur 4-1: Illustrerende eksempel av innsamling av kommentarer. ....	27
Figur 5-1: Strukturen til 'Master of Puppets' slik den spilles på originalalbumet. ....	44
Figur 5-2: Transkripsjon av åpningen til 'Master of Puppets' slik den spilles på originalalbumet.....	45
Figur 5-3: Intro 3. ....	45
Figur 5-4: Vers-riffet i Em. ....	46
Figur 5-5: Bridge. ....	46
Figur 5-6: 'Moth Into Flame' (2:56-3:02). ....	49
Figur 5-7: 'Confusion' sitt hovedriff (0:59-1:03) som anvender Bb5 og tonene A, G og E. ....	49
Figur 5-8: 'Here Comes Revenge' (3:40-3:45). ....	50
Figur 5-9: 'Here Comes Revenge' (4:36-4:52). ....	50
Figur 5-10: Bridge - 'Hardwired' (1:32-1:37). ....	51
Figur 5-11: Break i 'Moth Into Flame' (2:56-2:59). ....	51
Figur 5-12: Hovedriffet til 'Dream No More' (0:38-0:43). ....	52
Figur 5-13: 'Confusion', vers 3 (4:40-4:49). Merk oppgangen fra D til E, hvor E spilles gjentatte ganger. ....	52
Figur 5-14: 'Now That We're Dead' (5:04-5:12). ....	53
Figur 5-15: 'Confusion' intro med kromatisk nedgang (0:08-0:24). ....	53
Figur 5-16: 'Hardwired' intro (0:00-0:07). ....	54
Figur 5-17: Intro til 'Spit Out the Bone' (0:00-0:06). ....	55
Figur 5-18: Intro til 'Now That We're Dead' (0:00-0:10). ....	55
Figur 5-19: Intro 1 til 'Master of Puppets' overført til HTSD. ....	57
Figur 5-20: Intro 2 overført til HTSD. ....	57
Figur 5-21: Intro 3 overført til HTSD. ....	58
Figur 5-22: Vers-innledning overført til HTSD. ....	58
Figur 5-23: Vers overført til HTSD. ....	59
Figur 5-24: Nedgående akkordprogresjon overført til HTSD bridge. ....	59
Figur 5-25: Intro-riffet til 'Master of Puppets' overført til AJFA. ....	62
Figur 5-26: Intro-riffet til 'Dyers Eve'. ....	62
Figur 5-27: Intro 3 overført til AJFA. ....	63
Figur 5-28: Riff fra 'The Shortest Straw' (0:46-0:49). ....	63

Figur 5-29: Oppbygging til clean-del.....	64
Figur 5-30: Oppbygging til clean-del i 'And Justice For All' (6:14-6:24).....	64
Figur 6-1: Eksempler på videotitler og miniatyrbilder for ...And Justice for Jason. Hentet gjennom YouTube sin søkemotor. ....	73
Figur 6-2: Sammenligning av lydspor fra Death Magnetic (2008) og Kill 'Em All (1983). Merk at hele lydsporet vises her, noe som overdriver effekten av dynamisk mangel på 2008-sporet. Egenprodusert.....	81
Figur 6-3: Sammenligning av MCKIII-versjonen (øverst) av 'The Day That Never Comes' med originalutgivelsen (nederst). Hele lydsporet vises, noe som overdriver effekten av ingen dynamikk på originalsporet. Egenprodusert.....	82
Figur 6-4: Zoomet inn på en spesifikk del av begge versjonene. Samme del for begge lydsporene. Egenprodusert. ....	83
Figur 6-5: En fan-versjon av albumet 72 Seasons (2023).....	88



# 1 Innledning

I 2016 gav Metallica ut sitt tiende studioalbum, *Hardwired... To Self-Destruct* [HTSD], åtte år etter deres forrige utgivelse, *Death Magnetic* (2008). Mange år tidligere, i 1989, holdt bandet en konsert i Seattle som kom til å bli utgitt på livealbumet *Live Shit: Binge & Purge* (1993), sammen med andre konsertopptak fra Mexico City (1993) og San Diego (1992) (Metallica, u.å.). I 2023 publiserte YouTube-brukeren Dustin Dean seks videoer av Metallica som framfører sanger fra både HTSD og *Death Magnetic* live i Seattle 1989. Publikum roper og jubler. James Hetfield synger disse moderne sangene med den yngre stemmen hans. Den tidligere bassisten Jason Newsted, som forlot bandet i 2001, synger vokal og spør publikumet hvordan det går. Sangen 'Spit out the Bone' spilles i cirka 200BPM, i sammenligning med studioversjonen, som har et tempo på cirka 167BPM. James Hetfield sier på et tidspunkt i en av videoene: «So, uh, this is off the new album, Death Magnetic. If you don't know the lyrics to this one, you're in fucking trouble». Metallica har selvsagt aldri framført noen sanger fra disse to albumene i Seattle 1989. For å si det åpenbare, så eksisterte ikke sangene eller albumene på den tiden, men likevel er det seks videoer av Metallica som framfører sanger fra albumene 'live i Seattle '89'. Hetfields og Newsteds vokalfremføringer er gjenoppbygget ved hjelp av kunstig intelligens, RVC, bygget på deres vokalspor fra denne tidsperioden, slik at det høres autentisk ut til denne tiden av deres karriere. Instrumentsporene er gjeninnspilt i et høyere tempo, noe som stemmer overens med datidens opptredener (se for eksempel Metalic, 2024). Dette er bare ett av mange eksempler på YouTube-kanaler som laster opp alternative versjoner av Metallicas musikk, som utforsker hypotetiske scenarioer rundt bandets karriere og diskografi. På denne måten driver fans med det jeg i denne oppgaven skal kalle for *soniske overføringer*. De ulike delene av soniske overføringer vil bli tydeliggjort i løpet av oppgaven.

Metallicas diskografi består i skrivende stund av 11 studio-album. Hvert album er produsert i sine egne unike kontekster, og har merkbart forskjellige produksjoner. Albumene høres ulike ut fra hverandre på bakgrunn av instrumentmiksing, gitar-tone, bass-tone, tromme-miks, klang-effekter, kompresjon, vreg, instrumentasjon, riff- og sangstruktur og mer. Valgene som ble tatt i produksjonen av albumene har i varierende grad gitt ethvert album deres unike sound. Fans av Metallica engasjerer seg med dette faktumet gjennom å gjenskape ulike albums sound og reproduserer låter fra et gitt album til å høres ut som om de er innspilt på et annet album. Sangen 'Fade to Black' fra albumet *Ride the Lightning* (1984) hadde hørt annerledes ut om det var skrevet og produsert på albumet *Metallica* (1991), *Master of Puppets*

(1986) eller *Load* (1996) (se Finn Smith, 2021; StateOfMercury, 2020a; the\_xdude, 2021 for eksempler av nøyaktig dette). Det er verdt å understreke at dette ikke er et fenomen som gjelder eksklusivt for Metallica (se for eksempel Give Heart Records, 2019; Jamie Ford, 2023). Det som skiller Metallica ut i denne konteksten er blant annet antall videoer og kanaler som dedikerer seg spesifikt og eksklusivt til Metallicas musikk. Fan-miljøet til Metallica fungerer som en inngangsvinkel til å undersøke prosessene rundt å reprodusere, omarrangere, gjeninnspille og å på ulike måter fange et gitt sound<sup>1</sup>, i tillegg til fandommen rundt det.

Det disse fansene gjør plasserer dem inn i en gruppe fans som gjerne blir kategorisert som en fandom<sup>2</sup>. Stedman (2012) beskriver fandommer som komplekse sosiale arenaer, hvor deltakernes intensjoner og meninger ikke nødvendigvis er åpen for observasjon gjennom deres deltakelse. En skal være forsiktig med å forske på en fandom uten å selv være en del av den. I likhet med Stedman sitt engasjement med fandommene han forsker på, er jeg selv engasjert i fandommen jeg utforsker. Det anses som nødvendig for den som undersøker fandommen å også være en tilhenger. «To do otherwise is to risk the errors of scholars who come in with an analytic microscope, making some fans feel akin to killer bacteria whose odd behavior is being carefully measured from a distance» (Stedman, 2012, s. 110). I likhet med Pillsbury (2013), som skriver om Metallica og musikalsk identitet, har jeg vært en fan av bandet gjennom mesteparten av livet mitt, og jeg er en metal-gitarist som fortsatt hører på bandet. Dermed har jeg en dyp og personlig kjennskap til musikken og bandet. Som Pillsbury skriver: «[...] in a sense, I have been researching this project, in some form, for much of my life» (Pillsbury, 2013, s. xiv). Jeg har lyttet til fan-musikken i flere år, men ikke engasjert noe særlig i kommentarfeltet, utenom en eller to korte kommentarer hvor jeg komplimenterte opplasterens utgivelse.

Dette er en fandom av spesiell interesse fordi de produserer konkrete musikk eksempeler av hypotetiske scenarioer. Fandommen dedikerer seg til å innarbeide seg så mye informasjon som mulig om bandets historie og musikk, og bruker ikke bare denne informasjonen til å diskutere, reflektere og analysere, men for å produsere. De engasjerer seg med musikkritikk og satire gjennom musikk, og viser ulike aspekter av bandet gjennom musikk. Fandommen

---

<sup>1</sup> Jeg bruker det engelske begrepet for sound som et intetkjønnsord, hvor flertallsbøyingen blir sound – flere ulike sound.

<sup>2</sup> Jeg bruker det engelske begrepet 'fandom' framfor et annet begrep som fan-kultur eller fan-skare. Begrepet fan-kultur blir brukt for å omfatte den større fan-kulturen rundt Metallica (alle fans), mens fandom blir brukt spesifikt for den delen av fan-kulturen som engasjerer seg i aktivitetene som skrives om i oppgaven.

kommuniserer altså musikalsk, og ikke bare verbalt. Dette dekker deler av hva en sonisk overføring innebærer.

Å gjenskape gitartoner og andre lydlige kvaliteter er ikke lett, og har lenge krevd tilgang til for eksempel rett gitarforsterker og gitarpedaler, dyrt mikseutstyr, samt den fysiske evnen til å kunne spille musikken og å gjenskape musikalske ferdigheter, som for eksempel James Hetfield sin karakteristiske rytmegitarteknikk og nøyaktighet. Det eksisterer nå avanserte plugins som gir musikere tilgang til spesifikke gitartoner uten særlig mer utstyr enn en datamaskin og rett programvare (se for eksempel Neural DSP, u.å.). En viktig del av Metallicas sound er spillestilen deres. James Hetfield er berømt for å spille rytmegitar på en måte hvor de fleste notene kun er spilt med nedslag, i motsetning til den mer vanlige spillestilen som bruker både opp- og nedslag. Kirk Hammett er kjent for sine ville pentatoniske soloer og bruk av wah-wah-pedal. Lars Ulrich sitt trommespill består ofte av mye dobbelbass, og han plasserer ofte trommebeaten slik at det ikke alltid er like lett å høre hvor takten begynner. I tillegg spiller han raskt og aggressivt, og ser gjerne på trommene som et melodisk instrument, hvor han nærmest lager riff med trommene<sup>3</sup>. Bandet har også hatt tre bassister, med hver deres ulike spillestil og teknikker.

Om en skal forsøke å gjenskape eller reprodusere ulike perioder av bandets karriere er det viktig å være klar over så mange ulike deler av bandets sound som mulig, både når det gjelder de ulike albums produksjonsvalg, men også de ulike medlemmers spillestil. Dette krever en bevisst lytting og forståelse av musikken og soundet en ønsker å gjenskape. En suksessfull sonisk overføring innebærer forståelse av teknikk og sound, og YouTube fungerer som en uformell læringsarena hvor deltakerne kan lære, og lære bort, gjennom musikk og interaksjoner i kommentarfeltet. Noen av de ulike læringsprosessene som foregår vil undersøkes i løpet av oppgaven, hvor lytting anses som den mest relevante prosessen.

## 1.1 Forskningsspørsmål

Hovedtemaet for masteroppgaven er altså hvordan fans bruker YouTube som en plattform for å dele soniske overføringer av eksisterende Metallica-låter, gjennom imitasjon og gjenskapning av et viss sound, omskrivning av riff, og kunstig intelligens sin rolle i dette. De didaktiske prosessene, som lytting, reproduisering og connoisseurship er også av interesse, og vil undersøkes gjennom musikkanalyser og fortolkning av de skriftlige interaksjonene fans har i kommentarfeltet. Dette gjennomføres gjennom netnografisk observasjon og

---

<sup>3</sup> Et av de mest kjente Metallica-riffene er skrevet av Ulrich på trommer: 'maskingevær'-riffet fra sangen 'One'.

hermeneutisk fortolkning. Oppgaven ønsker å forklare hvorfor dette kan ha oppstått rundt Metallicas musikk og hvilke didaktiske prosesser en kan finne i arbeidet som kreves for å gjennomføre disse alternative versjonene av musikken. Gjennom masteroppgaven analyseres perioder av Metallicas karriere, riff, sang-strukturer, produksjonsvalg og mer, og dette analyseres i forhold til fans soniske overføringer. Rollen til kunstig intelligens i fan-musikken vil også utforskes i en begrenset grad, samt selve fandom-miljøet til Metallica.

**Basert på temaene presentert ovenfor skal jeg undersøke følgende forskningsspørsmål:**

Hvordan gjenskaper Metallica-fans bandets mange ulike sound gjennom sonisk overføring?

Hvilke prosesser inngår i en sonisk overføring?

Hva kan man lære av å gjennomføre en sonisk overføring?

Hvorfor er Metallicas diskografi blitt et populært valg for sonisk overføring?

Hvilken rolle har generativ kunstig intelligens hatt for fandomen?

## 1.2 Avgrensning

På bakgrunn av oppgavens omfang er det gjort avgrensinger for å presisere oppgavens fokusområde. Det er for eksempel hundrevis, om ikke tusenvis, av videoer som kan relateres til oppgavens tematikk, og mange timer med musikk som kan fungere som innfallsvinkel for tolkning og analyse. Samtlige av Metallicas album anses som viktig for å kunne forklare hvorfor fandomen har oppstått, og vil derfor til en grad gjennomgås, men et begrenset utvalg av album vil analyseres i mer detalj enn andre. For å kunne gjennomføre gode analyser innenfor omfanget av oppgaven avgrenses analysene seg hovedsakelig til analyse av sound, sangstruktur og gitarriff. Metallica er et gitar-sentrisk band, så det anses som rimelig å holde fokuset på den delen av musikken deres, selv om trommebeats, gitarsoloer, bassriff, og mer, er relevant. Et tema som ikke undersøkes i denne oppgaven, men som kan være relevant for et framtidig prosjekt, er kjønnsperspektiver. Av videoutviklerne som har offentliggjort kjønn sitt, er alle tilsynelatende menn. Det kan dermed være at fandomen er mannsdominert, og diskursene rundt makt, musikk og identitet kan i større grad utforskes senere. En kort diskusjon om maktperspektiver blir derimot tatt opp i løpet av oppgaven.

## 1.3 Inndeling

Oppgaven er strukturert i 6 kapitler og en konklusjon. I følgende kapittel gjennomgår jeg noen sentrale teoretiske retninger som anses som relevant for oppgaven. Dette inkluderer syn på

postmoderne kultur og populærmusikkvitenskap, og teorier om sound og estetikk. Disse vil danne grunnlaget for tolkning og analyse senere i oppgaven. I kapittel 3 gjennomgås tidligere forskning om relevante temaer, som Metallicas musikk og fandommer, bruk av kunstig intelligens innenfor musikk, og avrundes med å se på forskning om 'selling out'. I kapittel 4 beskrives metode for oppgaven og etiske hensyn. I kapittel 5 analyseres Metallicas diskografi i et sound-perspektiv, før jeg så analyserer to utvalgte fan-skapte musikkeksampler blant annet for å avdekke intertekstuelle referanser. Dette føres videre til kapittel 6, hvor jeg tar opp en rekke interessepunkter relatert til fandommens produksjoner og diskusjoner. Til slutt avrunder jeg med en konklusjon av oppgavens funn.

## 2 Teoretisk rammeverk

### 2.1 Populærmusikkvitenskap

Masteroppgavens tema befinner seg innenfor populærmusikkvitenskapen.

Populærmusikkvitenskapen sitt «primary concern is with criticism and analysis of the music itself, although it does not ignore social and cultural context» (Scott, 2009, s. 2). Musikken anses som sosialt og kulturelt situert, og er påvirket av tiden og stedet den ble produsert i. «Studying the development of popular music culture requires an engagement with its history, to better situate and understand its contemporary status» (Shuker, 2016, s. 261). Richard Middleton skrev i 1993 at populærmusikkvitenskapen trengte å finne «ways of bringing the patterns created in the sounds themselves back into the foreground, without as a consequence retreating into an inappropriate formalism» (Middleton, 1993, s. 177). Dette var nødvendig for å unngå å *kun* oppta seg av sosiale og kulturelle teorier. Gjennom sound-analyser, riff-analyser og hermeneutisk tolkning av både historiske hendelser og sosiokulturelle fan-interaksjoner vil Middletons bemerkninger bli tatt i betraktning. Notasjon og tabulatur vil bli brukt som et analytisk verktøy for å unngå begrensningene av å kun bruke ord (se Middleton, 1990, s. 116 og kapittel 4). Biografier og dokumentarfilmer, i tillegg til fans opplevelser med bandets historie, vil samtidig anvendes for å forstå kontekstene rundt musikken.

Populærkultur som et begrep har blitt brukt på forskjellige måter, hvor Barker og Jane (2016) gir to eksempler som reflekterer måter populærkultur har blitt sett ned på: «It may refer to that which is ‘left over’ after the canon of high culture has been decided upon. It may pertain to the mass-produced culture of the culture industries» (2016, s. 60). Disse tankene om populærkultur posisjonerer det som noe mindreverdig i forhold til noe bedre, eller noe som kun eksisterer for å generere inntekt. Forskning innenfor populærkultur, som populærmusikkvitenskap og kulturstudier, forsøker å avkaste disse tradisjonelle tankene om høy- og lavkultur, og bra og dårlig (Barker & Jane, 2016), i samsvar med den postmoderne kulturs avkastning av det samme. Populærkultur danner nye meninger ut fra møtet med publikummet, som tar med seg sine egne forutsetninger i møtet med kulturen (Barker & Jane, 2016). Dette stemmer også overens med et postmoderne kultursyn, hvor intertekstuelle referanser oppfattes av publikumet basert på deres egne personlige erfaringer, noe som presenteres i mer detalj i 4.4.

Musikken som analyseres og drøftes er teknologisk situert og avhengig. Originalalbumene er spilt inn og produsert i studio, og bærer med seg alle valgene tatt i studio, basert på hvilke

teknologier som var tilgjengelig på den tiden, noe som tas opp i mer detalj i 2.3.

Opptaksteknologi endres hele tiden, og et gitt opptak vil representere teknologien som er tilgjengelig og mye brukt på den tiden (Askerøi, 2013, s. 23). Gjennom lettere og billigere tilgang til bedre musikkteknologi har populærmusikkfeltet raskt utvidet seg til å inkludere mer uavhengige artister, og teknologien tillater flere å appropriere en gitt sound gjennom for eksempel plugins som emulerer en viss soundbestemmede teknologi. Middleton (1993) presenterer musikklytting som en fysisk opplevelse basert på gester, og noe som kroppens ulike deler oppfatter på ulike måter langs et spekter, som til sammen danner lytteopplevelsen. Opptaksteknologi har i følge Middleton utvidet spekteret av mulige lytteopplevelser:

Modern recording technique has hugely increased the variety of possible configurations, and the sense of specific physical place that can be created has enormous potential effects on the power and types of gestural resonance which listeners feel. [...] In modern popular songs, the listener seems to be related to the sound-box not only - often, perhaps, not mainly - through a perspective, derived from a single, objective point of view, but through a feeling of being inserted into the mix, a process which produces gestural identification and resonance. The first offers blended textural space for assimilation, or mastery, by the detached listener-subject; in the second, it is the subject, a gestural subject, who is assimilated into the textural space, as a participating actor. (Middleton, 1993, s. 179)

Middleton presenterer subjektet som en aktiv deltaker i lytteopplevelsen. Dette kan sees i likhet med perspektivet om hvordan populærkulturs meningsdannelse skjer i møtet med publikummet (Barker & Jane, 2016). De to lytteperspektivene nevnt ovenfor gir ulike tilnærminger til lytting, hvor den ene omhandler en form for mestring av musikken hvor lytteren er separert fra musikken, mens den andre innebærer en deltakende lytter som tar sine egne erfaringer inn i musikken for å danne ny mening. Begge disse perspektivene forventes å kunne sees i Metallica-fandommen. På den ene hånd forsøker fans å mestre de håndfaste, konkrete, gjenskapelige lydlike elementene i musikken gjennom en separert lytteprosess, for å så kunne gjenskape de elementene. Dette resulterer i et produkt som andre fans kan lytte til, både som en separert kritisk lytter som vurderer de lydlike elementene, men også som en deltakende lytter som opplever musikken som en genuin representasjon av noe de har tidligere erfaring med.

## 2.2 Sound og soniske markører

Sound har kommet til å «representere en estetisk overflate i musikken, men også [...] et kompositorisk virkemiddel i innspilt musikk» (Askerøi, 2020, s. 51). Nye sound har stadig oppstått gjennom musikkens historie av ulike grunner, basert på ulike teknologier, personer, steder og tilfeldigheter, og er noe en i ettertid kan knytte til et gitt sted eller en gitt tid.

Opptaksteknologi er en essensiell del av sound fordi sound er noe som er knyttet til innspilt musikk. Som Mark Katz skriver i introduksjonen til boka *Capturing Sound* (2010), er ikke teknologien styrende, men heller noe som danner nye innflytelser, stiler og sound gjennom interaksjon med mennesket:

I myself write of recording's *influence* on human activity and of phonograph *effects*, both of which impute causal powers to technology. [...] recording's influence manifests itself in *human* actions. Put another way, it is not the technology but the *relationship* between the technology and its users that determines the impact of recording. (Katz, 2010, s. 3)

Forholdet mellom teknologi og menneske er sentralt, noe som vil komme fram i hvordan sound oppfattes gjennom ulike innfallsvinkler, og gjennom eksponering til en gitt teknologi.

Sound-begrepet beskrives på følgende måte av Brolinson og Larsen: «Vi vill alltså föreslå en avgränsning där “sound” avser grundkaraktären hos alla musikaliska element som den framträder i ett mycket kort tidsavsnitt av musiken, men som sätter sin prägel på ett längre sammanhängande avsnitt» (1981, s. 181). Sound kan forstås gjennom individuelle soundbestemmede parametere, hvor visse parametere anses som nøytrale, mens andre i «større grad enn andre bidrar til å prege den musikalske helheten» (Askerøi, 2020, s. 53), men Askerøi «vil hevde at sound ikke bare kan ses i lys av isolerte enkeltelementer i musikken, som teknologi, spillestil, vokalfremføring og så videre, men må snarere må betraktes som et relasjonelt anliggende» (2020, s. 53), hvor det «relasjonelle hviler [...] på forholdet mellom teknologien og de som bruker den på et gitt sted til en gitt tid, innenfor en gitt sjanger eller stil» (2020, s. 53–54). Et sound vil dermed kunne komme til syne i korte utdrag, gjennom ulike parametere som i varierende grad definerer det som blir hørt.

Både Askerøi og Katz presenterer sound som noe relasjonelt, altså noe som oppstår i møtet med mennesket og teknologien, noe som samsvarer med et postmoderne syn på kultur, og Middleton sin beskrivelse av lytterens møte med musikken. Det er minst fire innfallsvinkler man kan forstå sound gjennom: teknologi, agency, tid og sted/rom (Askerøi, 2020), noe som



gjennomgå i kapittel 2.3. Disse innfallsvinklene er ikke eksklusive, og overlapper ofte, så i avklaring av én vil en annen naturlig kunne komme i spill. Sound er gjerne forstått og brukt i et overordnet musikkperspektiv, som ser på større bevegelser i teknologi og musikkutvikling, ofte gjennom ulike tiår, men siden denne oppgaven spesifikt interesserer seg for ett bands ulike sound, kan det være nyttig å opprette et skille mellom større soundbestemmede bevegelser, og et spesifikt bands ulike sound gjennom deres karriere. Når etterklangen i en eksplosiv skarp tromme raskt kuttes av, tenker man sikkert på 80-tallets sound, selv om man ikke tenker på en spesifikk artist. Når man hører en artist synge i crooning-stil, tenker man trolig tilbake på 30-40 tallets sound. Men i perspektivet av én spesifikk artist kan det være visse markører som fungerer soundbestemmede for akkurat dens musikk. Disse parameterne vekker opp minner om et album eller en periode av artistens karriere. Jeg velger å opprette dette skillet gjennom begrepene jeg kaller for *intersound* og *intrasound*, respektivt.

*Intrasound* kan anses som de ulike sound et gitt band har hatt gjennom sin karriere, og hvordan de er gjenkjennelige i ettertid – ikke for populærmusikk som en helhet, men for selve bandet. I hvilken grad ulike artister og band kan sies å ha et utviklende og varierende intrasound vil variere, men Metallica anses her som et band med et veldig varierende intrasound, noe som vil begrunnes gjennom oppgaven. Å kunne gjenskape et sound, og følelsene man får av et sound er en stor del av å gjennomføre en sonisk overføring.

### 2.3 Ulike innfallsvinkler for sound

**Sound og teknologi:** Denne innfallsvinkelen inntas når «et spesifikt sound knyttes til en gitt teknologi (instrument, opptaksteknologi eller effektprosesseringsverktøy)» (Askerøi, 2020, s. 54). Teknologi er alltid en del av innspilt musikk, men alene er det ikke nødvendigvis «nok til å forme et gjenkjennelig sound» (2020, s. 54). I møte med nye teknologier, som opptaksteknologi, mikrofoner og radio, kan musikere komme til å endre hvordan de musiserte, ved å tilnærme seg begrensningene til opptaksmediet. Sangstilen crooning er et eksempel på en sangstil som oppstod i møte med, og som et resultat av, teknologiske utviklinger, og kom til å bli en markør for en viss sound fra 1930-tallet av. Utviklingen av stereo-opptak manifesterte seg reelt på 60-tallet, hvor flere stereo-opptak ble utgitt og eksperimentert med (Katz, 2010, s. 49). Stereo-opptak er nå helt ordinært, men i sine tidlige år ble teknologien utforsket og eksperimentert med til sitt ytterste, og kom til å bli en stor del av flere utgivelser sin sound på den tiden.

Teknologiske utviklinger kom til å endre opptaksmulighetene fremover. Et ikke-intendert bruk av sonar militært teknologi førte til full frequency range recording [FFRR] (Askerøi, 2020, s.

59). Flersporsteknologien til Les Paul førte til en større lyd, og klangkamrene kom til å definere 60-tallslyden. Gjennom et uhell kom 'gated reverb' til å definere lyden til 80-tallet, en effekt hvor skarptrommen har en eksplosiv og klanglig lyd, som så raskt og plutselig forsvinner på grunn av en noise gate (Askerøi, 2020, s. 64). Utviklinger innenfor digital signalprosessering [DSP] resulterte i muligheten til å kvantisere digitale lydspor, og gjennom teknologien kan en korrigere rytme og frekvens for å eliminere småfeil (Katz, 2010, s. 50–51). Kreativ bruk av teknologien resulterte i en sang som Cher sin 'Believe' (1998), hvor «[p]art of the appeal [...] came from using Auto-Tune in a way that called attention to itself» (Katz, 2010, s. 51), og et tiår senere ble teknologien, som sitt sound ble dubbet 'the Cher Effect', brukt til stor effekt av hip-hop/R&B-artister. «Når vi som lyttere gjenkjenner en innspilling som representant for et sound, en stil eller en sjanger, er det blant annet fordi dette soundet allerede er legitimert som noe spesifikt» (Brackett, 2016, sitert i Askerøi, 2020, s. 67). Artisters gjenopplivelse av et tidligere sound, som Katz sitt eksempel om Auto-Tune, «har bidratt til å kanonisere disse uttrykkene som deler av ulike tradisjoner» (Askerøi, 2020, s. 67). Nye teknologiske utviklinger bidrar dermed i stor grad til å definere et sound.

**Sound og agency:** Denne innfallsvinkelen inntas når «et spesifikt sound knyttes til personer, gjerne produsenter, artister eller band» (Askerøi, 2020, s. 54). Et gitt band kan ha sin egen sound, men produsenter kan også ha en stor påvirkning på hvordan et bands sound kommer til uttrykk. «Discussions of the overall sound of a track or album often include identifying the producer(s) as an authorial presence within the recorded text» (Mayhew, 2004, s. 149). Dette vil komme fram i løpet av kapittel 6, relatert til noen av Metallicas produsenter; spesifikt Bob Rock og Rick Rubin, og hvordan de påvirket Metallicas sound.

**Sound og tid:** Denne innfallsvinkelen inntas når «et spesifikk sound knyttes til en epoke eller et tiår (sekstitalls-, syttitalls-, åttitalssound osv.)» (Askerøi, 2020, s. 54). Som eksempel kan en viss teknologi bli brukt i såpass stor grad i løpet av en viss tid, at det dannes en assosiasjon mellom den teknologiens lydlige påvirkning på opptaket, og tiden den ble brukt i. Flere eksempler av dette har allerede blitt nevnt, som klangkamrene på 60-tallet og bruken av gated reverb på 80-tallet. Man ser gjerne motreaksjoner til en viss sound etter en viss tid. Etter mange år med gated reverb på skarptrommen ble produsenter, lyttere og artister lei av lyden, og 90-tallet preges dermed av det motsatte: en tørr skarptromme. Det kan også være andre tilknytninger til tid, som sjangre, stilendringer og andre musikalske bevegelser som hadde stor påvirkning på den tidens sound. Dette vil blant annet komme opp i kapittel 6.2.2, i relasjon til albumet *St. Anger* (2003). Metallica er ikke nødvendigvis et band man tenker på som å ha et

‘80-talls-sound’, men det er fortsatt elementer av dette som er av interesse. En kan derimot definitivt diskutere bandets sound i et intrasound-perspektiv, hvor bandets ulike sound deles inn i tids-perioder (for eksempel 80-tallet som revolusjonerende og innovativ, 90-tallet som modent og kommersielt og 2000-tallet som høyt og brutalt).

Sound og sted/rom: Denne innfallsvinkelen inntas når «et spesifikt sound knyttes til steder eller byer (Liverpool, Manchester, Bristol, Seattle)» (Askerøi, 2020, s. 54). Denne innfallsvinkelen er høyst relevant for mange band og sjangre sin sound, som for eksempel grunge-sjangeren sitt opphav i Seattle gjennom band som Nirvana og Alice in Chains, men anses ikke som særlig relevant for Metallica, og utdypes ikke her<sup>4</sup>.

**Soniske markører:** I sin doktorgradsavhandling etablerer Askerøi (2013) begrepet *sonic markers* (heretter oversatt til *soniske markører*) som «musical codes that have been historically grounded through a specific context, and that, through their appropriation, serve a range of narrative purposes in recorded music» (s. 17). Askerøi ser blant annet på hvordan slapback echo<sup>5</sup> nå fungerer som en nostalgisk markør for 50- og 60-talls musikk, på grunn av store artister, som Elvis Presley, sin bruk av denne effekten. Det er nettopp gjennom rekontekstualisering og appropriasjon av en musikalsk kode at den blir til en sonisk markør. I storhetstiden til gated reverb<sup>6</sup> på skarptrommer var det ikke en sonisk markør for 80-tallet, men har senere blitt det idet musikere i nyere tid har tatt i bruk den samme effekten for å minne tilbake til 80-tallet.

Siden det kun er ett bands musikk som analyseres, brukes soniske markører i denne oppgaven for å definere hva som gjør at et spesifikt album har et visst sound, og hvorfor et annet album har et annet sound. Disse markørene danner mye av grunnlaget for hva som involveres i en sonisk overføring, hvor en fan for eksempel forsøker å overføre ett albums sound over til en annen sang fra et annet album. Ved å være bevisst over de soniske markørene kan man forsøke å overføre de til en annen sang. Et intrasound vil også være sammenfattelsen av de ulike soniske markørene som gjør at et gitt album skiller seg fra et annet. Prosessene rundt dette utdypes videre i kapittel 4.

---

<sup>4</sup> Det er et argument for at Metallicas sound kan knyttes til metalmiljøet i Los Angeles tidlig på 80-tallet, men med tanke på oppgavens omfang avgrenses innfallsvinklener til å ikke inkludere sted.

<sup>5</sup> Slapback-echo er en ekko-effekt som ble oppnådd gjennom «dubbing av samme stemme til loopbasert komposisjon» (Askerøi, 2020, s. 67) gjennom båndopptak, og satt sin markør på 50-tallets sound.

<sup>6</sup> Gated reverb er en effekt som oppnås av at reverb (klang) raskt kuttes av gjennom en noise gate. Brukt på en skarptromme oppnås en enorm og eksplosiv lyd som så raskt forsvinner, eller kuttes av. Dette satt sin markør på 80-tallets sound.

## 2.4 Estetikk

Begrepet estetikk har sin opprinnelse i den tyske filosofen Alexander Baumgarten (1714-1762), som brukte begrepet for å vise til vitenskapen av hva som er sanset og forestilt (Brielmann & Pelli, 2018). Estetikkbegrepet har vært brukt som en del av skillet mellom høykultur og lavkultur, og brukt for å fastslå hva som er bra og dårlig kunst. I et postmodernistisk perspektiv brukes estetikkbegrepet i en videre forstand, vet at all kunst har en estetisk verdi i møte med den som oppfatter den. Den postmoderne kulturs estetikk kontrasteres med et moderne kultursyn som forsøker å finne en objektiv og iboende verdi i kunsten.

Visse former for underholdning, som såpeoperaer, har tidligere ikke vært ansett som komplekst nok for å gi en genuin estetisk erfaring (Barker & Jane, 2016, s. 53), men i et postmoderne kultursyn er slike tanker mindre relevante, selv om diskurser rundt hva slags kunst som er mer verdt eller mer berikende og sofistikert fortsatt er relevant i dagens samfunn (2016, s. 57). Hva som anses som estetisk og meningsskapende er å finne hos hver enkelt, i deres personlige møte med kunsten. Hvilke grunner enhver har for å sette pris på, eller finne verdi i, en gitt tekst er unike, og kan være å finne utenfor selve teksten. Samtaler og diskusjoner med andre om populærkultur er en del av de gode opplevelse en har med populærkultur (Frith, 1996, s. 4), og er en del av den estetiske verdien til populærkultur. De opplevelsene man har hatt med en sang eller et album, hvilken kontekst man hørte en sang i for første gang, eller hvilken alder man var i når man kjøpte sin første CD kan være med på å påvirke den estetiske verdien til en gitt tekst (Ruud, 2013). Det estetiske «describes a kind of self-consciousness, a coming together of the sensual, the emotional, and the social as performance. In short, music doesn't represent values but lives them» (Frith, 1996, s. 272). Nedenfor gjennomgår noen estetiske faktorer som anses som relevant for Metallica og deres fans. De består av bootleg-kultur og fildeling, identitet i møte med musikk, connoisseurship, og dårlig musikk og sinne.

### 2.4.1 Bootleg-kultur og fildeling

Bootleg-opptak har lenge vært en del av Metallicas fan-kultur (Sharpe-Young, 2007, s. 128). 2003-albumet *St. Anger* ble faktisk sluppet tidligere enn planlagt for å forsøke å forhindre bootleg-utgivelser (Sharpe-Young, 2007, s. 131), i en tid hvor piratkopiering gjennom illegale nedlastingstjenester var utbredt. Artister har tradisjonelt opphavsrett på musikken sin gjennom utgiverforlag, og har økonomiske insentiver for å beholde opphavsretten, og å unngå at musikken deres distribueres illegalt gjennom fildelingstjenester eller bootleg-utgaver av

musikken deres. Medlemmene av Metallica var en av de største motstanderne mot illegal nedlastning av musikk og saksøkte fildelingsfirmaet Napster 13. april 2000 (Marshall, 2016). Marshall argumenterer for at opphavsrettslovene ikke eksklusivt eksisterer av økonomiske grunner, fordi den varer 50-70 år etter artistens død, hvor de naturligvis ikke lengre kan oppnå økonomisk gevinst av musikken deres (2016). Når Metallica saksøkte Napster ble det til en stor sak nettopp fordi det var artistene selv som gikk til søksmål, fremfor plateselskapet, noe som unngår offentlighetens mangel på sympati for plateselskap (2016). Grunnene bandet gir for søksmålet er ikke økonomiske, men heller kunstneriske, og Marshall argumenterer for at dette gjør søksmålet til en estetisk sak, hvor det handler om arbeidet bandet har lagt inn i deres kunst, og hvordan deres artistiske bragd blir svekket av den illegale delingen av musikken deres (Marshall, 2016, s. 7–8). De diskuterte ikke det økonomiske som en grunn for søksmålet, men heller det estetiske.

Digital fildeling har gjort deling av uoffisielle utgivelser raskt og enkelt, men før fildeling var normen ble bootleg-utgivelser vanskeligere å få tak i, blant annet på grunn av det begrensede antall kopier som ble produsert. Før Metallica ga ut sitt debut-album, fikk de spilt inn en versjon av det som kom til å bli åpnings sangen 'Hit The Lights'. Sangen ble spilt inn på en Tascam fire-spors kassettopptaks maskin i 1982, og overlevert til Brian Slagel som forventet et 16-spors tape (McIver, 2004, s. 38–39). Fordi det var på en kassett måtte de bruke 50 dollar på å få overført det til tape før det kunne gjennomgå master-prosessen, som var en mengde penger verken Ulrich eller Hetfield hadde, men en venn av dem, John Kornarens hadde. Med hjelp av Kornarens fikk de denne første versjonen av 'Hit The Lights' på albumet *Metal Massacre* (1982), et samlealbum bestående av ulike metal-bands musikk (McIver, 2004). Denne utgivelsen kom til å bli en ettertraktet utgivelse på grunn av det begrensede antall kopier.

Bandet har tillatt fans å spille inn og dele opptak av deres konserter:

Traditionally, Metallica have stayed the right side of the line. They are one of the most famous bands to allow fans to tape their live shows and trade recordings of their concerts. This gives them an underground cachet that suggests that they are not interested in money but are more interested in 'getting the music out', as a true band of artists would. Metallica's steady fan base is in no small part due to their anti-establishment attitude toward taping. (Marshall, 2016, s. 7)

Fra tidlig i bandets karriere har altså fan-innspillinger og bootleg-utgivelser vært en del av fan-kulturen. Bootleg-utgivelser «have become valuable objects rich in symbolic and material

capital» (Farrugia & Gobatto, 2010, s. 359). Metallica gir nå selv ut offisielle opptak av alle deres konserter (LiveMetallica, 2024) som mikses og mastres samme kveld som konserten (LiveMetallica, 2015). Dette eliminerer behovet for bootleg-opptak av konserter, men bootleg-kulturen kan sies å ha fått et nytt, men annerledes, liv i form av fans soniske overføringer av bandets musikk.

Her har jeg etablert at bootleg-kultur og alternative opptak av bandets musikk har vært av interesse fra starten av bandets karriere. De er i tillegg et band som har vært involvert i diskusjoner rundt opphavsrett og fildeling, noe som kommer opp igjen i kapittel 6.

#### 2.4.2 Identitet og backstory

En identitet er et komplekst fenomen. Det er noe vi danner, prøver ut og endrer i møte med noe eksternt (Frith, 1996, s. 273). Noe av det som kan være med å danne en identitet er en «følelse av historie, tilknytning til sted, våre relasjoner til andre mennesker samt opplevelsen av personlig handlekraft» (Ruud, 2013, s. 59). Identitet er en tilbakevendt handling, «hvor vi med støtte i minnet henter fram begivenheter og refleksjoner som forankrer fortellingen i fortiden» (2013, s. 62), men også en framoverskuende handling hvor vi «identifiserer oss med personer og verdier» (2013, s. 62).

Gjennom å knytte ens identitet med en artist eller band går man over til å bli en fan. «Å være 'fan' innebærer å innta en 'kjennerrolle' hvor svært få detaljer i musikk og kontekst unnslipper, Det fører med seg en fordypet estetisk opplevelse, et forsøk på å gå totalt opp i musikken» (Ruud, 2013, s. 150). Lytteopplevelsen til en fan kan forsterkes gjennom det tette forholdet mellom personens identitet og musikken eller idolet, og denne dype kjennskapen er med på å bidra til dypere estetiske opplevelser.

En backstory innebærer en underliggende historie eller hendelse som ligger bak noe. I konteksten av musikk kan dette være hvilken kontekst en sang eller et album ble gitt ut i. Det er mye mytologi rundt bandet, og deres historie. Bootleg-utgivelsene av bandets første demolåter, dødsfallet til bassisten Cliff Burton, hvordan bandet mishandlet Jason Newsted, spesielt i konteksten av albumet ...*And Justice for All* (1988) [AJFA], deres inngang i popkulturen med *Metallica* (1991), *Load* (1996) og *Reload* (1997), bandets søksmål mot Napster, James Hetfields rehabilitering tidlig på 2000-tallet og bandets nestenoppløsning i produksjonen av *St. Anger* (2003). Et «musical 'popular memory' is constructed through the interaction of a number of 'sites', which mediate and represent popular music history» (Shuker, 2016, s. 261). Noen av disse medierende kildene brukes i oppgaven for å presentere

en historie: biografier, dokumentarer og intervjuer. Populærminnet konstrueres gjennom ulike historier, hvor disse historiene vil variere basert på kildens nøyaktighet, bias, og andre påvirkninger som «its tendency to privilege its Anglo-American developments» (Shuker, 2016, s. 261). Disse eventuelle unøyaktighetene er likevel de samme unøyaktighetene som fandommen har tatt til seg i deres felles populærmusikkminne, og er noe som kan påvirke omgangen med, og persepsjonen av, musikken.

Endringer i identitet kan skje gjennom personlige opplevelser av historiske begivenheter som enten ble opplevd viktig for en selv, eller som var viktig i et større historisk bilde (Ruud, 2013, s. 206–207). Man kan også ha en tilknytning til en historie man får vite om i ettertid, gjennom fortellinger. Dette samsvarer med de medierte sidene Shuker (2016) nevner, som skrevet ovenfor. «Her kan det bli mer eller mindre snakk om å slutte seg til fortellingen om et felles opphav [...]. Historisk identitet innebærer å akseptere og slutte seg til kollektive myter» (Ruud, 2013, s. 207). Metallicas historie, presentert gjennom biografier, nyhetsartikler, dokumentarfilmer, intervjuer og mer er med på å danne Metallica-fans historiske identitet.

#### 2.4.3 Connoisseurship

Som beskrevet ovenfor opptar en fan seg av en artist, og oppnår dyp forståelse for artistens musikk gjennom aktive lytteopplevelser. Perspektiver relatert til makt, kjønn, sjanger og mestring er ikke hovedfokuset for denne oppgaven, men kan være interessant å studere videre. Det er derimot verdt å anerkjenne hvordan mestring, virtuositet og dyp kunnskap ofte er assosiert med sjangeren musikken befinner seg innenfor (Ruud, 2013, s. 169). Musikere som fans inntar en rekke ulike roller, som for eksempel connoisseurs (Duffett, 2015, s. 2). Det å være best, eller det å kunne mest om bandet, anses som et verdig perspektiv å ha i bakhodet når fandommen diskuteres.

#### 2.4.4 Dårlig musikk og critical anger

Simon Frith (2004) presenterer konseptet ‘dårlig musikk’ som noe som er interessant i en komparativ situasjon, hvor det interessante ligger i argumentene rundt hvorfor noen synes en gitt musikk er dårlig, mens andre synes den er bra. For analyseformål inntas en posisjon av at ‘dårlig musikk’ som en konkret og kvantifiserbar ting ikke eksisterer, men at «[m]usic only becomes bad music in an evaluative context, as part of an argument» (Frith, 2004, s. 19). Konseptet ‘dårlig musikk’ antas fortsatt som viktig, og er et nødvendig konsept for musikkverdsettelse og musikkestetikk, og er en stor del av fan-kultur. Ett av argumentene for hva som anses som dårlig musikk innebærer produksjon, hvor originalitet, genuinitet og individualitet anses som bra, mens klisjeer, forutsigbarhet og standardiserthet anses som

dårlig (2004, s. 20–23). Det er flere grunner til at musikk kan anses som dårlig, men generelt sett er det en diskursiv prosess, hvor individuell smak og personlige opplevelser er med på å forme tanken om bra versus dårlig (Frith, 2004, s. 29). Dårlig musikk brukes i denne oppgaven som noe subjektivt men ekte. Når dårlig musikk omtales er det ikke fordi musikken er dårlig, men fordi musikken oppfattes som dårlig av noen.

Når en opplever noe som oppfattes som dårlig musikk, kan det resultere i et sinne som gjør at en lytter føler at de er nødt til å komme med innvendinger (Frith, 2004, s. 30). Dette kan skje når forventningene til musikken ikke stemmer overens med det lytteren hører. Det er altså også en diskursiv opplevelse, hvor individets møte med musikken skaper en dissonans mellom forventninger og opplevelse. Frith presenterer tre former for ‘critical anger’:

- Anger that people are enjoying something that is *not worthy of enjoyment*.
- Anger that performers or composers are *betraying their talent*. ([...] The most familiar version of this argument is the rock cultural concept of «selling out,» [...]).
- Anger that a performer or composer or record company is dishonouring music by *corrupting its original integrity*.

(Frith, 2004, s. 31)

I denne oppgaven avgrensner jeg meg hovedsakelig til å diskutere det andre punktet: forråding av eget talent, noe som diskuteres videre i kapittel 3.4 og 6.5.



### 3 Tidligere forskning

I denne delen av oppgaven skal jeg gjennomgå noe av den tidligere forskningen som har blitt gjort på relevante temaer. Jeg starter med en presentasjon av Metallicas musikk. Deretter presenteres forskning på ulike fandommer. Tredje kapittel tar for seg kunstig intelligens, mens fjerde kapittel omhandler konseptet 'selling out'. Dette kapitlet avrundes med forskning på uformell læring. Denne forskningen vil belyse og være med på å forme analysene og diskusjonene i kapittel 5 og 6.

#### 3.1 Metallicas riff-struktur og Sound

Van Valkenburg (2010) sin analyse av Metallicas sangstrukturer og riff etablerer at Metallica sine formelle strukturer avhenger nærmest totalt på riff, med noen deler som bruker akkordprogresjoner med en clean gitarlyd<sup>7</sup>. Et riff anses som instrumentelle melodier som også brukes som akkompagnerende mønstre. Musikken deres innebærer nærmest eksklusivt en moll-tonalitet, høyt tempo og utstrakt bruk av den lave E-strengen på gitaren som tonalt senter. Dette kombineres med bruk av palm-muting, hvor strengen spilles dempet av høyrehånden. Kombinert med vring-effekt dempes de midterste frekvensene, og fremhever de lave og høye frekvensene, som skaper en tyngre, mer presis og rytmisk lyd (Van Valkenburg, 2010). De bruker også ofte dobbel basstromme, og har gjerne enkle vokalmelodier, men med rytmiske virkemidler for å gjøre vokalen mer spennende.

Metallicas intrasound er karakterisert av flere soniske markører, slik jeg avgrenser begrepet i 2.3. Sangene involverer mye palm-muting og strengene er oftest bare spilt med ned-slag, hvor plekteret kun rører strengen på vei ned. Dette gir en sterkere og mer mekanisk lyd enn å alternere retning på plekteret (Van Valkenburg, 2010). Bandet har også en relativt bred stilistisk variasjon med tanke på sjangeren, og innoverte gjennom ballader som 'Fade to Black', 'Welcome Home (Sanitarium)', 'One' og 'Nothing Else Matters'. Denne typen låt er å finne på majoriteten av Metallicas album fra *Ride the Lightning* (1984) til *Reload* (1997), og *Death Magnetic* (2008). Pillsbury (2013) kaller dette *The Fade to Black Paradigm*. Sangene deres er ofte lange, og lengre enn den gjennomsnittlige thrash metal -låten, på grunn av komplekse sangstrukturer, med lange riff-sekvenser (Van Valkenburg, 2010, s. 27–28). Introduksjonen til sangene består ofte av lange instrumentale sekvenser som introduserer og bygger på hovedriffet, så det tar ofte lang tid før vokalen begynner. Van Valkenburg gjennomgår mange andre soniske markører i sin tekst som jeg ikke beskriver fullt her, men

---

<sup>7</sup> En gitartone med minimal eller ingen gain, i likhet med en akustisk gitar.

som delvis vil bli utdypet i løpet av masteroppgaven. Dette inkluderer modulering av riff fra E til F#, bruk av den kromatiske skalaen, moll-pentaton skala, og blues-skala, frygisk tonalitet, rytmisk dissonans, synkopering, plassering av crash-cymbalslag og mer.

### 3.2 Fandom

I sin bok *Understanding Fandom* presenterer Mark Duffett (2013) noen definisjoner for hva fandom er: «Media fandom is the recognition of a positive, personal, relatively deep, emotional connection with a mediated element of popular culture» (Duffett, 2013, s. 2).

Fandom kan også anses som en form for kulturell kreativitet og lek, hvor arbeidet til fans bør anses som viktigere enn hva fandommen faktisk er (Hills, 2020; Cavicchi, 1998, sitert i Duffett, 2013, s. 18). Det eksisterer mange ulike fandommer, og de er ikke direkte sammenlignbare, fordi de ulike diskursene som foregår innen hver fandom er såpass ulike at selv ordet 'fan' «can mean very different things in different contexts» (Duffett, 2013, s. 19).

Fandom og fans er et komplekst og utfordrende område å analysere, men er verdige studier på grunn av medias utbredelse i vår daglige verden. «As Western society shifts further into a digital, tertiary, service economy, its analysis can help to explain why individuals are increasingly constructing their personal identities around the media products that they enjoy» (Duffett, 2013, s. 2). Fandommer har manifestert seg selv på ulike måter, gjennom fanfiksjon i litteratur-fandommer, vidding og mash-ups i film- og tv-fandommer, og remikser, mash-ups og fan-diskusjoner i musikk-fandommer, for å nevne noen.

I boka *Textual Poachers* skriver Henry Jenkins blant annet om musikkvideoer laget av klipp fra tv-serier som Star Trek, og hvordan fan-kunstnerne konstruerer videoer som skal vekke visse assosiasjoner hos fan-seeren, basert på en forutsetning av at seerne er fans, og dermed allerede har et dypt meningsforhold til innholdet (Jenkins, 2012, s. 237–243). Da denne fan-utforskningen var gjort på 90-tallet, var de teknologiske verktøyene fans hadde tilgang til veldig annerledes, men Jenkins kommenterer at «fan artists seek a level of technical perfection difficult to achieve on home video equipment» (Jenkins, 2012, s. 239). Perfeksjon er et viktig element i en skapende fandom som denne.

Jenkins sin beskrivelse av fans fasinasjon med teksten, og hvordan denne fasinasjonen utarter seg, poengterer veldig bra hvorfor fandommer kan oppstå:

Because the texts continue to fascinate, fans cannot dismiss them from their attention but rather must try to find ways to salvage them for their interests. Far from syncopathic, fans actively assert their mastery over the mass-produced texts which

provide the raw materials for their own cultural productions and the basis for their social interactions. In the process, fans cease to be simply an audience for popular texts; instead, they become active participants in the construction and circulation of textual meanings. (Jenkins, 2012, s. 23)

Denne type fan finner ikke bare glede i selve teksten, men også, og kanskje mer, i margin av teksten (Jenkins, 2012). De er fullt klar over at deres versjon av teksten ikke er kanon, og at originalforfatteren kan gjøre valg som går mot deres ønskede versjon av teksten. Dette kan få fans til å respondere «with hostility and anger against those who have the power to ‘retool’ their narratives into something radically different from that which the audience desires» (Jenkins, 2012, s. 24). Den sinte reaksjonen til en misfornøyd fan ser vi også beskrevet av Simon Frith (2004, se kapittel 2.4.4).

Katherine Howell fremstiller mulighetene for hvordan fandom kan bli brukt i høyere utdanning:

teaching of and with fandom is growing in prominence. Teaching fandom, or teaching the discipline of fan studies, implicitly involves teaching the methods that fans use when they respond to media texts as well as teaching the ways that fan scholars explore and analyze fans and fandom. (Howell, 2018, s. 1)

Gjennom fan-studier kan metodene fans bruker for å skape observeres og analyseres, noe som kan gi verdifull informasjon om for eksempel de didaktiske prosessene som er involvert i å skape produktene som deles.

Lamerichs (2018) og Jenkins (2012) beskriver hvordan medierepresentasjonen av fandommer ofte er negative, for eksempel i *Saturday Night Live*, hvor Star Trek-skuespilleren William Shatner «urges the fans to move out of their parent’s basements and to proceed with adult experiences» (Jenkins, 2012, s. 9). Denne medierepresentasjonen utfordres gjennom fan-studier og annen litteratur om fandom. Even Ruud (2013) presenterer en tanke om at det kanskje er «usikkerheten knyttet til [livsvalgene] og den tilsynelatende friheten som fører til at enkelte [...] forplikter seg til livsvarig medlemskap i fankulturer» (s. 58-59). Fan-studier har som mål å representere «fandom in a positive light» (Duffett, 2013, s. 2), blant annet gjennom å unngå negative representasjoner.

Gjennom lek, cosplay, fanfiksjon, remikser og mer uttrykker fans seg. «Through [...] homages, fans mediate existing symbols, plotlines, characters, and settings. These fan

creations are heavily inspired by the existing text or “source text”, but they also create new textual relationships» (Lamerichs, 2018, s. 14). Lamerichs fortsetter: «Fandom cannot be understood solely as a reiteration or recombination of source texts» (Lamerichs, 2018, s. 17). Gjennom fandommen skapes altså noe nytt. Et produkt som kan anses som mer enn bare delene som er satt sammen, gjennom intensjon og mottakelse.

Stedman (2012) undersøkte hvordan fandommer utførte videoremikser, sangremikser og fanfiksjon. Han presenterer ulike innfallsvinkler for å integrere fan-remikser i klasserommet: «*Text-centered* approaches, focused on analysis of existing work, could be blended with *practice-centered* approaches that allow playful experimentation and *composer-centered* approaches that allow amateurs to learn about the detailed choices composers actually make when composing» (Stedman, 2012, s. 107). Metodene som presenteres i kapittel 4, og anvendes i kapittel 6, er ikke altfor ulik det Stedman beskriver her. En fan innenfor et remiksmiljø hadde det følgende å legge til for å forklare intensjonene og estetikken bak remiksene: «“I had a specific aesthetic that I wanted to create in the fullest, most meticulous way possible, and I succeeded in making that aesthetic statement.”» (Stedman, 2012, s. 117). Her beskrives det et ønske om å oppnå en spesifikk estetikk som skal være så komplett, presis og nøyaktig som mulig. Dette stemmer overens med Jenkins sin kommentar om at fan-kunstnere ønsker å oppnå et nivå av perfeksjon som er vanskelig å oppnå med hjemmevideoutstyret deres.

Noe de fleste deltakende fandommene har til felles er at produktene de skaper og deler ikke eksisterer for å skape monetær verdi (Duffett, 2013, s. 23). Fans deler innhold med hverandre gratis, og siden produktene i all hovedsak er sammensatt av eksisterende innhold, kan opphavsrett forhindre skaperne fra å tjene penger på det. Men det er ikke derimot slik at fans nødvendigvis ønsker, eller har som mål, å tjene penger på deres fan-engasjement. «Rather, the non-commercial nature of fan culture is, for many fans, one of its key characteristics: they are engaged in a labor of love» (Jenkins, 2008, s. 180, sitert i Duffett, 2013, s. 24). Opphavsrett kan være en stopper for ulik fan-kultur, som YouTube-kreatøren Bradley Hall (2023) beskriver med intens energi om en opphavsrett-nedtakelse av en YouTube-video fra Charles Berthoud som gjorde en cover av en sang av The Eagles. Tre opphavsrett-anmerkninger kan føre til at YouTube-kanalen slettes, alle videoer fjernes, og personen kan ikke lengre opprette nye kanaler (Google, 2023). For en fandom som i stor grad eksisterer på YouTube, som er tilfellet for Metallica-fandommen som diskuteres i denne oppgaven, er brukerne avhengig av

at videoene ikke får opphavsrett-vedtakelser fra opphavsrett-eieren. Opphavsrett på YouTube diskuteres videre i kapittel 6.

### 3.3 Kunstig intelligens

Det er minimalt med forskning innenfor kunstig intelligens, i konteksten av musikk. McGee (2023a, 2023b) har brukt språkmodellen ChatGPT for å komponere musikk til en taekwondo og tai-chi turneringsrutine, slik at de som skulle framføre ikke måtte bruke tid på å finne det korrekte musikkstykket. Resultatene var skuffende, men ikke ubrukelige. Én gruppe forskere konkluderte med at lyttere kan like musikk mindre om de får vite at den er komponert av en kunstig intelligens (Shank et al., 2023). Det kan dermed anses at det eksisterer en partiskhet mot KI-generert kunst, hvor forventningene en har til kunsten negativt påvirker opplevelsen. Et annet forskningsprosjekt så på hvordan KI kan brukes for å mikse musikk, og hvordan amatører, halv-profesjonelle og profesjonelle vurderer bruken av slike produkter (Sai Vanka et al., 2023). Bruken av KI-teknologi innenfor mange kunstneriske felt har blåst opp i det siste, med genererte musikkvideoer<sup>8</sup>, kunstverk og stemmer skapt gjennom teknologi som nå er tilgjengelig for allmenheten.

Det har lenge eksistert spørsmål og debatter om datamaskiner kan være kreative, med argumenter fra begge sider (Ganascia, 2011). Når datamaskinen bare var i sin konseptuelle fase var det allerede tanker om at en form for datamaskin kunne generere musikk (Ganascia, 2011; Vinchon et al., 2023). I tillegg har det blitt gjort noe forskning på om maskinlæring kan generere ny informasjon, noe Emanuele Ratti (2020) konkluderer med at de kun kan gjøre i en liten grad. Maskinlæring og KI kan heller gi «something new to the field to which they are applied» (Ratti, 2020, s. 1), gjennom interpretering av brukeren, selv om det den genererer ikke nødvendigvis kan anses som nytt.

Vinchon et al. (2023) foreslår fire framtidige scenarier for kreative felt når KI spiller en større rolle i kreative prosesser:

1. “Co-cre-AI-tion”: A real collaborative effort involving more or less equally the human and the generative AI, with recognition of the contributions of each party. This can be called *augmented creativity* because the output is the result of a hybridization that would not be possible by humans or AI alone.

---

<sup>8</sup> Se for eksempel musikkvideoen for sangen ‘Iron Lung’ av bandet King Gizzard & The Lizard Wizard <https://www.youtube.com/watch?v=Njk2YAgNMnE>

2. “Organic”: This is creation by a human for humans, “old-fashioned” creativity. This pure human creativity will become a mark of value attributed to the works.
3. “Plagiarism 3.0”: People with a desire to appear productive and creative will “draw” heavily on AI productions without citing the source.
4. “Shut down”: this scenario posits that some people will become less motivated to conduct creative action at all. AI generates content based on existing sources and these sources are a “mash-up,” a mixture of existing content previously generated by humans and then fed to the AI system in a training phase. In this scenario, some people will simply feel they are not able to create at the same level as AI and, thus, outsource the creation of content to generative AI.

(Vinchon et al., 2023, s. 476–477)

Disse fire scenarioene vil være relevant å vurdere når bruken av KI i Metallica-fandommen diskuteres senere i kapittel 6, siden fandommen aktivt bruker KI i sine soniske overføringer, og fungerer som et reelt eksempel av hva KI brukes for i den tidlige fasen av KI sin integrering i populærmusikkultur.

### 3.4 Selling out

For å forklare persepsjonen rundt Metallicas endring i sound på 90-tallet kan forskning på det å ‘selge ut’ være med å forklare endringene. Gjennom intervjuer, fokusgrupper og analyser av en videoblogg fant Bridson et al. (2017) ut hvordan lyttere beskriver og opplever musikk og artisters verdi og autentisitet. Verdifull musikk ble beskrevet med ord som autentisk, genuin, lidenskapelig og en følelse av at det er ekte og originalt. Musikken ser også ut til å føles mer verdt om artisten oppleves å produsere musikken for sin egen del, heller enn av monetære grunner. Å selge ut, eller ‘selling out’, innebærer generelt at et individ eller en organisasjon gir opp sine verdier for «financial gain or the pursuit of power» (Klein, 2020, s. 1). Det er et populært begrep blant fans innenfor populærmusikken, og anklagelser av å selge ut er ofte rettet mot artister som «are perceived to have changed their sound or musical style in order to achieve commercial success» (Klein, 2020, s. 3–4). Bridson et al. (2017) skriver at «[a] deliberate change in sound to obtain commercial success is seen by participants as the highest form of selling out» (2017, s. 1659). Å selge ut blir beskrevet av en deltaker som at artisten mister «their sound and start sounding like everybody else» (2017, s. 1659). Metallica blir tatt opp som et band som kan anses å ha solgt ut rundt perioden 1996-1997, etter lanseringen av det kommersielt suksessfulle albumet *Metallica* (1991), som ble etterfulgt av *Load* (1996) og

*ReLoad* (1997), men det er uenighet om hvorvidt de faktisk solgte ut. En informant beskriver *Load* (1996) som et album som representerer bandets endring i musikksmak, som reflekterer utviklingen til bandmedlemmene i de seks årene mellom *Metallica* og *Load*. Det regnes dermed ikke som å selge ut. En annen deltaker sier at «after the Black album [*Metallica*], their songs changed very much to a more commercial business formula approach. As a fan, I felt cheated» (Bridson et al., 2017, s. 1661). For å kunne selge ut må artisten oppleves som å ha hatt gode intensjoner til å begynne med: «A musician must first have had good intentions and then betray their political principles to be considered a sellout» (Bridson et al., 2017, s. 1662). Ordet forrådt blir brukt av deltakerne for å beskrive opplevelsen rundt å selge ut, og å miste integritet og verdi. Simon Frith (2004, s. 31) bruker også ordet forrådt [betrayed] når han beskriver hvordan lyttere blir sint over at en artist har forrådt sitt eget talent, og, blant annet, solgt ut (se kapittel 2.4.4). Relevansen til denne oppgaven ligger ikke i hvorvidt bandet solgte ut eller ikke, men heller persepsjonen rundt det.

### 3.5 Uformell læring

Fandommen engasjerer seg i ulike læringsprosesser når de gjennomfører soniske overføringer, og forskning på uformell læring kan forklare hvordan dette foregår. Disse prosessene foregår i uformelle læringsarenaer, hvor læringen er elevstyrt, generelt mindre målorientert, foregår utenom en formell institusjon, og involverer selvvalgt musikk (Folkestad, 2006; Green, 2002, 2008).

Rather, within these [informal learning] traditions, young musicians largely teach themselves or ‘pick up’ skills and knowledge, usually with the help of or encouragement of their family and peers, by watching and imitating musicians around them and by making reference to recordings or performances and other live events involving their chosen music. (Green, 2002, s. 5)

Det skilles tradisjonelt mellom formell og uformell læring, men «binary oppositions like formal/informal learning are not enough to account for the educational practices of the 21st century» (Pires et al., 2022, s. 841), noe Pires et al. (2022) blant annet viser gjennom hvordan elever på egen hånd bruker instruksjonsvideoer fra YouTube for å hjelpe med formelle undervisningspraksiser. Det er et online/offline-forhold mellom den formelle og uformelle læringen (se kapittel 4.1.1). YouTube kan fungere som en uformell læringsarena gjennom instruksjonsvideoer, men «has always been a platform for peer learning about just about any subject» (Burgess & Green, 2018, s. 112). Læringen kan skje både gjennom

instruksjonsvideoer og som «incidental learning [ikke-intensjonell læring]» (Lange, 2018, s. 7), hvor kunnskap plukkes opp ubevisst og uplanlagt gjennom underholdningsvideoer. Janice Waldron framstiller hvordan deling av musikk i forumer «initiate[s] discussion, freely adding further to the knowledge base of the community via shared and constructed experiences on the discussion forums» (2013, s. 101). Patricia Lange (2018) beskriver hvordan disse diskusjonene fungerer begge veier, ved at videokreatører deler kunnskap gjennom videoer, for og så få kunnskap tilbake gjennom tilbakemeldinger i kommentarfeltet.

«Revealing the similarities and differences between various styles of music widens people's musical perspective» (Lilja, 2019, s. 356). Musikkforskeren Esa Lilja relaterer dette til å sammenligne musikkstiler som generelt sett er ansett som vidt forskjellige. Denne tanken kan trolig overføres til å sammenligne *forholdsvis like* musikkstiler eller sounder, og forsøke å avsløre forskjellene og likhetene mellom dem. Bierman (2011) presenterer ulike strategier som kan tas i bruk for å få studenter i emnet 'Music Appreciation' til å bli mer bevisst og reflekterende over miksen til musikken de hører på. Enhver sjanger kan brukes for formålet, men moderne pop-produksjoner har gjerne spennende mikser og bærer med seg en familiaritet hos studentene. «Providing examples of contrasting mixes is helpful» (Bierman, 2011, s. 7). De ulike prosessen som blir beskrevet her er nødvendig for å kunne gjennomføre en sonisk overføring, noe som kan tilsi at fandommen engasjerer seg med uformelle læringsprosesser.



## 4 Metode

Denne masteroppgaven benytter kvalitative forskningsmetoder. Det er ikke uvanlig å beskrive kvalitativ forskning som en bricolage (Denzin & Lincoln, 2011); en sammenfletting av ulike representasjoner som settes sammen gjennom ulike metoder basert på de spesifikke situasjonene som observeres. Nelson et al. (1992) beskriver metodologien av kulturstudier som en bricolage. «Its choice of practice, that is, is pragmatic, strategic, and self-reflective» (s. 2). Det er vanlig å bruke flere metoder gjennom triangulering (Gilje, 2019, s. 240), og eventuelt finne nye verktøy og teknikker for å best kunne undersøke situasjonene som det forskes på (Denzin & Lincoln, 2011; Nelson et al., 1992). Det tas i bruk flere metoder for å best tilrettelegge for at oppgavens mål skal oppnås, og metodene velges ut fra hva som anses som mest anvendelig og praktisk for oppgavens formål (Nelson et al., 1992). For denne oppgaven innebærer det en kombinasjon av netnografisk observasjon, hermeneutisk tolkning av observasjoner, tekst og musikk, og intertekstualitet som et metodisk verktøy for musikalsk analyse.

Interesseområdet for oppgaven er fandom og fankultur, en underkategori av kulturstudier. Kulturstudier kan være varierte når det gjelder hva de interesserer seg for, og på hvilken måte de tilnærmer seg kulturbegrepet (Barker & Jane, 2016, s. 1–20). Noen sentrale aspekter av kulturstudier som anses som relevant for denne oppgaven gjennomgås nå. Kulturalismen, ett av mange kulturperspektiv, vektlegger det ordinære i kulturen, og «the active, creative capacity of people to construct shared meaningful practices» (Barker & Jane, 2016, s. 17). Kultur er en ordinær, hverdagslig og aktiv, levd opplevelse som ikke er tilknyttet noen form for høykultur. Barker og Jane tar opp at kulturstudier har blitt kritisert for å fokusere for mye på folks tidsfordriv (Barker & Jane, 2016). Denne oppgaven interesserer seg på mange måter om noe ordinært. YouTube-videoene er lett tilgjengelig, er ikke beholden til noe form for høykultur, og kan anses som tidsfordriv om en ønsker å innta det perspektivet. Likevel er det en reell del av det kulturelle landskapet.

Oppgaven har en hermeneutisk innretning for fortolkning av fandomen (se 4.2), og bruker intertekstualitet som et analytisk grep (se 4.4). YouTube er en videodelingsplattform hvor registrerte brukere kan laste opp egenproduserte videoer som andre brukere kan se. De kan også kommentere, dele og like videoer gjennom et tommel-opp/ned -system. På videoene er det offentlig informasjon om seertall og antall tomler opp. I tillegg er kommentarfeltet offentlig, og det er mulig å lese, kommentere og gi tommel opp/ned på andres kommentarer. Dette åpner opp for interaksjon mellom seere, i tillegg til interaksjon mellom skaperen og


seerne. I påfølgende kapitler gjennomgås metodene nevnt ovenfor i mer detalj, samt etiske dilemmaer og hensyn.

#### 4.1 Netnografi

Oppgaven er til dels et netnografisk forskningsprosjekt, hvor et internettsamfunn observeres, og hvor deres handlinger og interaksjoner er objekt for tolkning og analyse. Kozinets (2020, s. 4–5) beskriver netnografi som en forskningsmetode for å forske på sosiale medier «som beholder kompleksitetene av dets eksperimentelle og kulturelle kvaliteter» (2020, s. 4, min oversettelse). Her defineres sosiale medier som «applications, websites, and other online technologies that enable their users to engage in a variety of different content creation, circulation, annotation, and association activities» (2020, s. 4). Med bakgrunn i denne definisjonen regnes YouTube som et sosialt media, og netnografisk forskningsdesign vil egne seg for oppgavens formål. Netnografi baserer seg på tanken om at mennesket, forskeren, er en bedre analytiker av temaer relatert til identitet, språk, ritualer, symboler, subkulturer og mer, enn en algoritme (Kozinets et al., 2018). Tekstene som analyseres er musikken som produseres og publiseres på YouTube, fandomen som produserer de, valgene gjort i produksjonen av videoene, og brukerne som interagerer med videoene. Kommentarfeltet er et interessepunkt for forskningen. Gjennom kommentarfeltet kan seerne gi tilbakemeldinger til skaperen og dele opplevelser med musikken. Hvor suksessfull en gitt gjenskaping er kan observeres gjennom kommentarfeltet, ved at seerne gir kritikk og tilbakemelding, og dette er et av formålene med en netnografisk forskningsmetode. Lytterne fungerer som informanter for å belyse egne analyser og tolkninger.

YouTube er en sosial plattform, og er et internasjonalt fenomen (Kozinets, 2020, s. 97). Plattformen lar brukere laste opp egenproduserte videoer som andre kan se, og kommentere på. Det har blitt gjort mange netnografiske forskningsprosjekter relatert til YouTube. Dette inkluderer forskning på nyhetsrapportering om hendelser mellom Israel og Gaza-regionen (Kozinets, 2020; Sumiala & Tikka, 2013), og forskning på vloggere og influensere (Kozinets, 2020; Snelson, 2015). Disse forskningsprosjektene involverer å samle inn en mengde videoer fra relevante YouTube-kanaler, og studere miljøet i likhet med hvordan en antropolog går inn i busken for å studere en fremmed kultur (Snelson, 2015, s. 324). Forskningsprosjektet fra Veer og Barakat (2009) undersøker anoreksimiljøet på YouTube gjennom fem video-bloggere, deres videoer, seere og kommentarer, og viser blant annet hvordan visse kommentarer oppfordrer seerne og vloggerne til å fortsette med fasten.

Kommentarene samles inn i ett dokument, slik at det opprettes oversikt over dataen som senere kan refereres tilbake til (Fig. 4-1).

Video	URL	Kommentar
Metallica: Death Magnetic (Gitar Hero version, full album 2008)	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Wu46pbIEAtU">https://www.youtube.com/watch?v=Wu46pbIEAtU</a>	<p> <a href="#">Lorem ipsum dolor sit amet</a>, <a href="#">consectetur adipiscing elit</a>. <a href="#">Nullam et ipsum eget nisi dictum pretium</a>. <a href="#">Nam id magna sit amet nunc tristique egestas vel lacinia sem</a>. </p> 

Figur 4-1: Illustrerende eksempel av innsamling av kommentarer.

Når netnografi anvendes som metode er det visse etiske hensyn som må tas, og disse gjennomgås i kapittel 4.5.

#### 4.1.1 Online/offline-forhold

Inspirert av Janice Waldron (2013) sin forskningsartikkel om et online banjo-miljø, og de uformelle læringsprosessene som foregår på nettsiden [www.banjohangout.org](http://www.banjohangout.org), sees online-miljøet i kontekst av de offline faktorene som har fått online-miljøet til å oppstå, som etablert av Jones og Kucker (2001). Online-miljøet kan ikke sees isolert fra de offline faktorene som har fått det til å oppstå. I likhet med Waldron (2013) gjøres dette gjennom å se på de uformelle læringspraksisene som foregår offline gjennom interaksjon med det online. I tillegg vurderes de estetiske faktorer som bootleg-kultur og sosiale faktorer som backstory som offline faktorer som har en påvirkning på online-miljøet.

## 4.2 Hermeneutikk

For fortolkning av de innspilte sangene brukes en hermeneutisk fortolkning av musikk. Hermeneutikk kan brukes som en metode (Gilje, 2019), men forstås her heller som en holdning (Kvarv, 2021, s. 89). Det er ulike innfallsvinkler for hermeneutikk, blant annet hermeneutisk intensjonalisme, som «er primært opptatt av intensjonar som viser seg i ein tekst eller i andre menneskelege handlingsuttrykk» (Gilje, 2019, s. 242). Tanken om intensjon har tidligere blitt diskutert i 3.2. Å oppta seg av intensjonen i tekst og uttrykk betyr ikke at man leter etter en indre sannhet av intensjon, men heller «dei intensjonane som manifesterer seg i menneskelege praksisar og aktivitetar» (Gilje, 2019, s. 241). Gjennom tolkning vil det forsøkes å avdekke potensielle intensjoner som kan ligge bak valgene tatt i musikken som diskuteres, uten at man med sikkerhet kan si at tolkningen er korrekt. Ved å forstå at man ikke kan finne en enkel sannhet går man heller fram for å avdekke flere potensielle sannheter, og begrunner tolkningen på etablert teori og tidligere forskning.

Hermeneutikk er filosofien og prosessene rundt å fortolke en tekst, og i denne sammenhengen brukes begrepet *tekst* i en utvidet forstand som også inkluderer auditive medier som musikk. Innenfor humaniora er ikke metode nok, og forståelse kan heller ikke reduseres til metode (Gadamer, 1960/2013). Det eksisterer heller ingen enkelt «metode som kan redegjøre for all forståelse» (Snævarr, 2017, s. 192). Hermeneutikk er heller et filosofisk grunnlag en har i bakhodet når man tolker en tekst, blant annet gjennom «åpenhet for den annens eller tekstens mening» (Gadamer, 2001, s. 118). Et av Gadamers argumenter er en forståelse av at alle mennesker har fordommer. Enhver tekst en kommer over vil bli møtt med ens tidligere erfaringer som fordommer. «Så snart en første mening viser seg i teksten, kaster han ut en mening for teksten som helhet. En slik viser seg igjen bare fordi man allerede leser teksten med visse forventninger og med henblikk på en bestemt mening» (Gadamer, 2001, s. 116). Gadamer skiller mellom *fordommer* og *forut-forståelse*. Fordommer består av bevisste forutsetninger, mens forut-forståelse består av ubevisste forutsetninger. I praksis innebærer forståelsen av at vi alle har fordommer og forut-forståelser at fortolkeren er reflektert og bevisst over ens egne fordommer og, så langt det lar seg gjøre, forut-forståelser, og dermed ikke «går direkte løs på teksten, men snarere ettertrykkelig etterprøver de forutmeningene som lever i ham» (Gadamer, 2001, s. 117) gjennom å unngå forhastelse av å anvende egen fornuft (Gadamer, 2001, s. 126). Fortolkningene som blir gjort i oppgaven foregår over lengre tid, og revideres og revurderes i løpet av prosessen gjennom tilbakeblikk for å unngå feiltolkninger basert på fordommer og forut-forståelse.

En hermeneutisk tilnærming til fortolkning av tekst innebærer en dialog mellom fortolkeren og forutforståelsene til fortolkeren (Bratberg, 2024, s. 18–20). «Utgangspunktet er en forforståelse som får bryne seg på hva forskeren faktisk finner i materialet. Underveis veksler forskeren mellom helhet og del i det hun studerer» (Bratberg, 2024, s. 18). Å veksle mellom helhet og del er sentralt i en hermeneutisk tolkning, og kalles for den hermeneutiske sirkelen (Gilje, 2019, s. 244). For eksempel kan tolkningen av musikken sees i lys av historiske hendelser, bandets diskografi, et gitt album og andre innflytelser.

Bestemte antagelser eller hypoteser, avledet fra teori, testes mot teksten, og kan bekreftes eller avkreftes gjennom tolkning basert på teori. Philip Tagg fremstiller hermeneutikk som et nyttig verktøy for analyse av populærmusikk, om det er anvendt med omhu og med andre «musicological sub-disciplines, especially the sociology and semiology of music» (Tagg, 2000, s. 77). For denne oppgaven anvendes hermeneutikk gjennom at jeg som fan bærer med meg en rekke forforståelser og fordommer til musikken, men at gjennom å være klar over

disse kan jeg anvende de, eller ignorere de, på en nyttig måte. Som en fan har jeg mye iboende kunnskap, men som fan kan jeg også bli partisk. Gadamer presenterer et poeng som jeg har i bakhodet som fan: «[t]he meaning of a text is not to be compared with an immovably and obstinately fixed point of view that suggests only one question to the person trying to understand it» (Gadamer, 1960/2013, s. 406). Selv om oppgaven starter med visse spørsmål, forutforståelser, fordommer og antakelser, noe som for eksempel på virker bruk av metode, har jeg vært åpen for alternative forståelser og innfallsvinkler. I praksis har dette resultert i en oppgave som har utviklet seg mens den har blitt skrevet. Visse temaer har blitt forkastet, mens andre har blitt introdusert som det ikke var forventet at jeg kom til å skrive om. Dette kan ikke skje om man setter seg fast i ett bestemt synspunkt. I tillegg til teori og tidligere forskning brukes observasjon av fandommen som en sosiologisk inngangsvinkel for å forsterke analysene og fortolkningene, noe som også åpner opp for ulike innfallsvinkler.

#### 4.3 Komparativ sound-analyse og hypotetisk/ikke-hypotetisk substitusjon

Netnografi utgjør én del av oppgavens metodologi, og vil belyse fandommen til Metallica. Komparative analyser vil bli gjennomført for å avdekke hva som utgjør et gitt albums sound, og hvilke prosesser som inngår i å autentisk representere albumets sound. De komparative analysene vil sammenligne en fan-produsert alternativ innspilling av en gitt sang på et gitt album med originalsangen slik den eksisterer på originalalbumet.

Som en del av analyseprosessen inngår det «å velge ut de deler du skal ha med, samt å forkaste andre deler» (Anker, 2020, s. 17). Analysene havner innenfor tematisk innholdsanalyse, som «på en systematisk måte beskriver et tekstinnhold» (Bergström & Boréus, 2005, s. 44, sitert i Anker, 2020). Analytikerens anses ikke som «more privileged than any other participant because he or she is totally reliant on ‘implicit theory’: the unconscious schemas guiding one’s phenomenology of subjective response» (Middleton, 1993, s. 180), men analytikerens kan fylle flere roller som gjør at den har informasjon både som informant og en kritisk outsider. «The role of the ‘scholar-fan’ becomes vital» (Middleton, 1993, s. 180), i likhet med Pillsbury (2013) sin rolle som fan og analytiker av Metallicas diskografi. Jeg er selv fan, og har en eksisterende innsikt i bandets musikk som jeg vil reflektere rundt her. Gjennom oppgaven vil det skrives om de forskjellige albumene deres og spesifikke sanger, og kommentarer vil brukes for å belyse ulike meninger om musikken deres. Bandets musikk vil komme under kritikk av lytterne, og kapittel 6 tar for seg akkurat dette temaet. Det er ikke min intensjon med denne oppgaven å kritisere låtskrivingen, tekstinnhold, produksjon og andre deler av musikken til Metallica, men empirien vil til tider være kritiske til deler av

musikken. Dette reflekterer ikke nødvendigvis mine egne syn om musikken. Jeg avrunder denne delen av oppgaven ved å si at jeg personlig verdsetter alle albumene til bandet – jeg er en fan – og at enhver kritikk av musikken jeg har med i oppgaven ikke representerer mitt eget syn.

Middleton sin innfallsvinkel til musikkanalyse innebærer å velge hvilke ulike tekstnivåer en vil analysere: «Each level, from the inner vibrations of sounds, and the shortest of rhythmic values, through to phrases, verses and choruses, corresponds to a different span of gesture, and hence to a different somatic location» (Middleton, 1993, s. 180). Nedenfor avklares det hvilke nivåer sound-analysene opptar seg av, og metoden for gjennomføring.

Philip Tagg (2000) presenterer et forslag til en anvendbar metode for å analysere populærmusikk som «does not need to be applied slavishly. It is merely a way of checking that no important parameter of musical expression is overlooked in analysis» (Tagg, 2000, s. 83). Taggs forslag inkluderer en sjekkliste for ulike musikalske parametere relatert til tid, melodi, instrumentering, tonalitet og tekstur, dynamikk, akustikk og klang, og mekaniske/teknologiske aspekter ved musikken. Det er derimot ikke nok å bare identifisere disse parameterne, en må også kunne si noe om de, og en metode Tagg presenterer for å gjøre det er «hypothetical substitution» (Tagg, 2000, s. 85). Denne prosessen innebærer å velge ut et musikalsk materiale og endre på ett parameter, for eksempel tempo, tekst, frasering, dynamikk, toneart, melodiføring, rytme, og mer. Gjennom å endre ulike parametere kan en avdekke en form for affektiv musikalsk mening en lytter kan få av disse parameterne. Hypotetisk substitusjon brukes ikke som et metodisk grep for denne oppgaven, fordi fan-produksjonene som analyseres er i praksis store og velgjennomførte hypotetiske substitusjoner som substituerer en mengde soundbestemmede parametere for å oppnå en viss sound. Disse substitusjonene er en stor del av hva en sonisk overføring innebærer, og når begrepet sonisk overføring anvendes er en stor del av meningsinnholdet til begrepet akkurat det å endre soundbestemmede parametere for å stemme overens med et gitt sound.

For analyse av musikken brukes teorier om sound. Gjennom auditive analyser avdekkes de ulike albums soniske markører, som vil beskrives gjennom ord og eksempler. Ord alene er derimot ikke alltid nok for å kunne analysere musikk (Middleton, 1990, s. 116), men å skrive om «popular music recordings is by far the most common form of scholarly discourse, and such texts often contain elements of analysis» (Warner, 2009, s. 138). å transkripsjoner, i form av notasjon og tabulatur, anvendes også for å lettere kunne vise til variasjoner i riff. Tabulatur brukes i tillegg til notasjon for å bedre samsvare med musikken som analyseres. Musikken er

gitarbasert, og tabulatur er et populært gitarsentrisk verktøy. Alle transkripsjoner er egenproduserte. Analysene tar for seg videoer delt på YouTube, men det er kun det auditive som analyseres. Det er altså ikke audiovisuelle analyser. En case study gjøres av to utvalgte videoer som eksemplifiserer fenomenet rundt å transformere soundet til en låt. I tillegg vil det vises til flere videoer som eksemplifiserer andre aspekter av sonisk overføring, uten at de analyseres i dybden.

Når musikken skal analyseres er det fire sentrale punkter som er relevant for analyse:

1. Originalsangen
2. Originalalbumet
3. Referansealbumet
4. Syntesen av originalen og referansen

Originalsangen refererer til sangen som er blitt reforhandlet, men i sin originale form. Originalalbumet refererer til albumet originalsangen var skrevet, tatt opp og produsert i. Referansealbumet refererer til et album som originalsangen ikke er å finne i, men som originalsangen har blitt overført til av en fan. Det fjerde punktet, syntesen av originalen og referansen, refererer til sluttproduktet som er å finne på YouTube. Dette er hvordan de tre første punktene har blitt kombinert gjennom sonisk overføring for å danne en ny sang.

Gjennom analysene ønsker jeg å avdekke og identifisere uformelle læringsprosesser som foregår, og er involvert, i musikken, og de musikalske prosessene som er nødvendige for å kunne fange og gjenskape en viss sound. Endringer til riff, sanglengde, sangstruktur, melodier og harmonier, gitarsoloer, gitar-toner, trommelyd, basstoner, miks og mer kan alle være av interesse for å finne ut hva som definerer et albums sound. For denne oppgaven avgrenses det til å undersøke endringer til gitarriff, sanglengde- og struktur, harmonier, gitar- bass- og trommelyd og miks. Siden Metallica er et gitarsentrisk band anses det som tilstrekkelig for denne oppgaven å ikke analysere endringer til trommebeats, bassriff og vokal.

For å avsløre forskjellene og likhetene mellom albumene byttes det også rundt på rekkefølgen til analysen. Den første analysen analyserer referansealbumet, for å finne det albumets sound og trekk, som så brukes for å forsøke å forklare hvorfor visse endringer har blitt gjort i videoen som analyseres. En svakhet med denne rekkefølgen er at det ikke er sikkert alle de små nyansene til et gitt album oppdages. Dermed snur den andre analysen rundt på disse to stegene, ved at syntesesangen analyseres før albumet det skal imitere. Gjennom dette vil først

alle forskjellene fra originalsangen forsøkes å avdekkes, før det så forsøkes å finne forklaringer til endringene gjennom originalalbumet. Av hensiktsmessige grunner kombineres disse to stegene i teksten, slik at referansen kan vises til direkte etter det presenterte eksemplet. Begge analysene anses som hensiktsmessige, men hver av dem har sine styrker og svakheter. Den første vil gå dypere inn i et helt albums sound, men på grunn av det større musikalske materialet vil mulige musikalske parametere bli oversett. Den andre analysemetoden går ikke like dypt inn i et gitt album, men vil mer presist kunne avdekke grunnen til alle endringene som har blitt gjort til en gitt fan-versjon av en sang.

Inspirert av Walser (2003) inkluderer analysene og diskusjonene historiske perspektiver, og bruker bevisst reduktive metoder for å kartlegge de ulike delene som utgjør helheten. Analysene handler først og fremst om personer, og hvorfor og hvordan de musiserer, og for å analysere det anvendes «enough insider's knowledge and empathy to understand a music's power, and enough outsider's critical stance and historical perspective to locate and explain that power within a larger context» (Walser, 2003, s. 38). Analyse av populærmusikk anses som en relasjonell aktivitet, hvor «its success is relative to its goals, which analysts should feel obliged to make clear» (2003, s. 24). Et av målet med analysene er å avdekke forskjellene og likhetene mellom originalsangen og gjenskapningen, i samsvar med Lilja (2019) sin forklaring på hvordan komparative analyser kan være hjelpsomme i klasserommet. Et annet mål med analysene er å forklare hvorfor valgene som har blitt tatt kan ha blitt tatt basert på originalalbumets sound og andre karakteristikker, som Middleton (1993) sine kriterier for sound-analyse.

#### 4.4 Intertekstualitet

Musikken som tolkes og analyseres i kapittel 5, som er en alternativ versjon av sangen 'Master of Puppets', gjeninnspilt og produsert for å oppnå en sonisk overføring som gjør at sangen har et likt sound som et annet album, kan sies å være et postmoderne kulturuttrykk som anvender intertekstualitet for å oppnå sin intenderte affekt. Musikken er bevisst uoriginal, og er en kombinasjon av to eller flere eksisterende musikalske uttrykk. Kombinasjonen av uttrykkene kommer fram gjennom intertekstuelle referanser til klang, riff, rytmikk, sangstruktur og andre soundbestemmede parametere. Intertekstualitet brukes som et metodisk grep i oppgaven, ved å observere og lokalisere intertekstuelle referanser gjennom analyse. Ved å identifisere referansene til andre album og sanger kan albumets sound også identifiseres. En fan som har dyp kunnskap og kjennskap til bandets ulike sound vil referere til de delene av albumene som fanen anser som essensiell til albumets sound og forsøke å



overføre det over til en annen sang. Metodologisk gjennomføres dette gjennom flere av stegene nevnt i 4.3. Originalalbumet analyseres for å finne mulige referanser, og fan-versjonen av sangen analyseres for å lokalisere referansene som ble funnet. Ved å snu om på rekkefølgen kan ytterligere referanser finnes, ved at de først identifiseres i fan-versjonen, for og så identifisere dem i originalalbumet. Musicology-professoren Serge Lacasse (2018) sin framstilling av *transphonography* danner mye av grunnlaget for å bruke intertekstualitet metodisk, og gjennomgås nå.

Lacasse sitt mål er «to propose a theoretical framework for describing and categorizing the kinds of relations that might link pop recordings to others» (Lacasse, 2018, s. 10), gjennom en modell han kaller *transphonography* – *transfonografi* – «a set of eight intertextual perspectives for recorded popular music» (2018, s. 10). Disse åtte *transfonografiske* perspektivene gir hver sine innfallsvinkler for å koble sammen fonografiske og ikke-fonografiske tekster og består av: *interfonografi*, *parafonografi*, *metafonografi*, *hyperfonografi*, *arkifonografi*, *polyfonografi*, *kofonografi* og *transfiksjonalitet*. Lacasse gjennomgår og eksemplifiserer alle disse innfallsvinklene, men for denne oppgaven har det blitt gjort en avgrensning hvor *hyperfonografi* og *interfonografi* er ansett som mest relevant for oppgaven, og vil gjennomgås nedenfor. Dette betyr ikke at de andre innfallsvinklene ikke kan anvendes, men de utelates på grunn av oppgavens omfang.

*Hyperfonografi* «includes a large number of practices whose main characteristic is the transformation of existing songs and recordings» (Lacasse, 2018, s. 18). Dette inkluderer remikser, parodier, *pastisjer* og *cover-versjoner*, i tillegg til andre transformerende prosesser som endring av en sangs lengde (2018). Det eksisterende opptaket som blir transformert kalles for *hypofonogrammet*. Et *hyperfonogram* inkluderer en form for kritikk av *hypofonogrammet* som kan tolkes av lytteren i lys av originalmusikken. Lacasse viser til Genette sin lange liste over ulike transformerende muligheter som eksisterer innenfor musikk, men jeg unnlater å gjengi alle her, og viser heller til kapittel 2.3 om innfallsvinkler for sound og soniske markører (se også Lacasse, 2018, s. 21). De ulike transformerende mulighetene som tas i bruk må derimot ikke sees isolert fra hverandre, utenom for analytiske grunner (Genette, 1997, s. 213, sitert i Lacasse, 2018, s. 21). Noen transformative verktøy av interesse som ikke har blitt vist til tidligere inkluderer *excision* [eksisjon], som innebærer forkorting av musikk gjennom amputering av deler; *concision* [konsisjon], som innebærer at spesifikke detaljer, som for eksempel klang og ekko eller harmoniske elementer, blir fjernet; *extension*

[utvidelse], som innebærer å legge til deler, for eksempel et ekstra vers; og *expansion* [ekspansjon], som innebærer å legge til ekstra detaljer (Lacasse, 2018, s. 22–23).

Et hyperfonogram er altså en transformert utgave av et eksisterende opptak. Dette oppnås gjennom ulike transformative verktøy. Begrepet hyperfonogram er tett knyttet til begrepet coverlåt, noe som kort gjennomgås her. En coverlåt er en versjon av en sang hvor det forventes at lytteren er kjent med en tidligere utgave av låten (Gracyk, 2013). I møte med en coverlåt deltar lytteren i en kommuniserende handling, hvor originalen og den nye versjonen sammenlignes, i samsvar med Middleton (1993) sin framstilling av lytteren som en deltakende aktør i populærmusikklytting. Dette oppnås gjennom «homage, allusion, apprenticeship and parody, [...] and distribute popular culture, popular music and their intersecting historical narratives» (Plasketes, 2010, s. 2). Det er også verdt å påpeke at en cover «is a remake, part of the intended appeal of which is its *being* a remake» (2013, s. 38). En cover er en remake, men en remake er ikke nødvendigvis en cover. Gracyk tar også en noe omstridt innfallsvinkel når cover-begrepet diskuteres, ved at *intensjon* også anses som sentralt for hvorvidt noe regnes som en cover eller remake. Dette nettopp fordi en cover er en kommuniserende handling, hvor intensjon møter publikummets forståelse. Tanken om intensjon ble også diskutert i kapittel 4.2, relatert til hermeneutisk intensjonalisme.

Interfonografi fungerer som en parallell til intertekstualitet, som studerer «the sharing between recordings of microstructures such as samples or other forms of quoting» (Lacasse, 2018, s. 26), og er sentralt for å analysere hvordan en sonisk overføring har blitt oppnådd. Siteringen av et eksisterende lydopptak i et annet lydopptak er gjerne åpenbart, og er ment for lytteren å plukke opp på. Det er «an actual, material, and physical intertextual trace, a fragment whose nonoriginal status is recognized, acting as a kind of aural quotations marks and thus informing the listener that he or she is now hearing a chunk of something else» (Lacasse, 2018, s. 27). Musikkanalysene i kapittel 5 anvendes interfonografi som et metodisk verktøy for å finne referanser til riff og andre melodier på albumet. En større analyse kunne også ha opptatt seg av å finne interfonografiske referanser til for eksempel trommebeats og overganger.

#### 4.5 Ethiske dilemmaer og hensyn

Som nevnt i kapittel 4.1 hentes offentlig tilgjengelige kommentarer fra relevante YouTube-videoer. Dette innebærer visse etiske dilemmaer. Fans som har kommentert har ikke gjort det med tanke på at kommentarene deres blir innhentet, tolket og gjengitt i en oppgave som dette.

Likevel er kommentarene publisert på en offentlig nettside, som vil si at de ikke faller innunder kravet om beskyttelse av personvern (Kozinets, 2020, s. 197). Brukerkontoene deres kan derimot inneholde personopplysninger eller annen informasjon som muliggjør en identifisering av personen bak brukernavnet, og brukerne kan ha en personlig forventning om personvern når de publiserer kommentarene. For å påse at kommentarene blir brukt på en etisk forsvarlig måte, som beskytter identiteten til brukerne, anvendes det Kozinets refererer til som *cloaking* (Kozinets, 2020). Dette er en prosess som gjennomgås for å skjule visse detaljer, slik at originalkommentaren ikke enkelt kan spores tilbake til. 'Cloaking' er en av tre nivåer av personvernbeskyttelse, hvor 'no cloaking' innebærer null endring av informasjon og 'high cloaking' innebærer maksimal endring av informasjon, i tilfeller hvor «the potential for harm is high, when topics are sensitive and/or the population is vulnerable» (Kozinets, 2020, s. 401).

Det midterste nivået av cloaking brukes når «benefits are high and the potential for harm is low» (Kozinets, 2020, s. 400). Sistnevnte nivå anvendes for denne oppgaven basert på resultatene av et etisk flytskjema som gjennomgås nedenfor. Av forskningsetiske hensyn har kommentarene blitt oversatt fra engelsk til norsk og parafasert på en måte som beholder meningsinnholdet, men gjør det vanskeligere å finne igjen den nøyaktige kommentaren. Brukernavn vil ikke bli nevnt, utenom YouTube-brukerne som har publisert videoene. Siden kommentarene er offentlige anses dette som tilstrekkelig for å beskytte fansene, men for å kunne bekrefte autentisiteten i visse utsagn anses det som tilstrekkelig og forsvarlig å vise til videoen kommentaren har blitt publisert under.

Kozinets (2020, s. 179) presenterer et etisk flytskjema som hjelper en å komme fram til hvilke etiske tiltak som er nødvendig å ta. Ved å følge flytskjemaet fra start til slutt har det blitt kommet fram til følgende:

1. dataene som innsamles er av en undersøkende form,
2. nettsiden er offentlig,
3. brukerrettighetene respekteres,
4. emnene er ikke av en sensitiv art,
5. gruppen tilhører ikke en sårbar befolkning,
6. dataen blir tilstrekkelig anonymisert,

7. prosessen blir godkjent av Sikt.

Innsamlingsdataen er innenfor den undersøkende formen, *investigative* (Kozinets, 2020), der forskeren ikke interagerer med dataene, kommentarene og kommentarfeltet. Dataene samles dermed inn uten interaksjon med brukerne, og datainnsamlingen vil slettes ved prosjektets slutt. Siden dataen er på en offentlig nettside kan selve dataen anses å være offentlig (2020), og kan brukes i samsvar med GDPR sine regler om håndtering av offentlig data for forskning så lenge det tas tilstrekkelige og passende sikkerhetstiltak (2020), som ble gjennomgått ovenfor. I sammenheng med de etiske hensynene nevnt ovenfor vil jeg igjen vise til kapittel 4.3, hvor jeg tar opp fan-scholar-problematikken, og hvordan jeg selv er fan av bandet.

## 5 Analyse av bandets intrasound og en fans soniske overføringer

### 5.1 Metallicas intrasound og historisk kontekst

I dette kapittelet ønsker jeg å presentere sentrale aspekter ved Metallicas historie og musikk. Dette vil fungere som bakgrunn for å belyse fandommen som oppgaven interesserer seg for, og er plassert her på grunn av bruken av begreper avklart i tidligere kapitler. Formålet med å gi en oversikt og beskrivelse av Metallicas diskografi er å framheve hvor mange ulike sound bandet har hatt gjennom deres karriere, noe som senere vil fungere som en inngangsvinkel for å svare på hvorfor det er akkurat bandet Metallica som har så mange fan-skapte soniske overføringer. Historiske hendelser fungerer også som mulig forklaring på hvorfor fandommen har oppstått, hovedsakelig gjennom et estetisk perspektiv på kontekst og sosiokulturelle faktorer på musikk og identitetsdannelse. «Studying the development of popular music culture requires an engagement with its history, to better situate and understand its contemporary status» (Shuker, 2016, s. 261). Som jeg viste i kapittel 2.4.2, er fan-kultur tett knyttet til identitet. Forholdet mellom identitet, fan-kultur og historie vil komme til syne gjennom visse historiske hendelser som tas opp nedenfor. Alle utgivelser, som cover-album og visse live-utgivelser, er ikke inkludert, men to utvalgte live-album nevnes på grunn av deres relevans til oppgaven. Gjennom oversikten beskrives også albumenes ulike lydlike karakteristikk, eller sound.

Debut-albumet *Kill 'Em All* (1983) er karakterisert av en rekke soniske markører. Albumet har en garasjelyd, stor bruk av blues-skalaen, mer Am-tonalitet enn de fleste andre album i diskografien, og mer rock, blues og punk-inspirert musikk enn de senere albumene. Albumet var innspilt i Rochester, New York (Sharpe-Young, 2007, s. 122), og bærer preg av en upolert produksjon, som musikkritiker Martin Popoff beskriver som «sharp, powerful, no-nonsense» (Popoff, 2016, s. 34). Fem av sporene er delvis skrevet av Dave Mustaine, tidligere medlem av bandet før innspillingen av debut-albumet, og stifter av bandet Megadeth. Sharpe-Young (2007, s. 124) presenterer tanken om et strålende alternativt univers av metal hvor Mustaine var værende med bandet, med tanke på hans bidrag til bandets diskografi i de tidlige albumene deres. Cliff Burton, bassisten, hadde gamle basstrenger på bassgitaren, så basssporet er preget av en mindre skarp og definert lyd som klippes (se Bowman, 1995, s. 314), og Burtons gamle basstrenger kan være med på å skape en basstone som ikke har særlig tilstedeværelse i de høyere frekvensene.

Bandets tre neste album ble alle produsert av Flemming Rasmussen, og *Ride the Lightning* (1984) er det første albumet deres som har en profesjonell produksjon (Sharpe-Young, 2007, s. 124). Albumet er tematisk mer modent når det synges om temaer rundt døden, og de forskjellige måtene en kan møte døden på. Bandet bruker mer overbevisende og gripende melodier, og bytter mellom intense riff, rolige pseudo-klassiske introer og en instinktiv groove (2007, s. 124). Cliff Burton brukte en vreng-effekt på alle sporene, noe som er veldig tydelig på instrumentalsporet 'The Call of Ktulu' hvor han spiller ville bassoloer og riff som imiterer H.P. Lovecraft sin skapning Cthulhu. Alle sangene har en tydelig klang som er en stor del av albumets sound. Trommene ble tatt opp i et stort tomt varehus, som ga en stor og naturlig romklang til opptaket (McIver, 2004, s. 141). Rasmussen beskriver rommet som «a big ten foot by ten foot room where the drums were set up with mics all around the kit» (Brannigan & Winwood, 2014, s. 146), som resulterte i det han mener er «the fattest drum sound ever recorded» (2014, s. 150). Vokalen er veldig klanget, som står i motsetning til de andre albumene deres. Etter at forsterkeren til Hetfield ble stjålet brukte Rasmussen og Hetfield «'two or three days' [...] attempting to navigate their way towards the perfect tone» (Brannigan & Winwood, 2014, s. 147), noe som viser dedikasjonen til å oppnå bandets ønskede sound.

Deres tredje utgivelse, *Master of Puppets* (1986), ble tatt opp av Rasmussen i Sweet Silence Studios (McIver, 2004), men i motsetning til *Ride the Lightning* ble det mikset av Michael Wagener. Bandet var nå mer erfarne musikere, og brukte mye lengre tid i studioet for å oppnå det ønskede resultatet deres. Som en del av dette inngikk mange flere lydspor, som skaper en mye større og dypere lyd enn forrige album (McIver, 2004, s. 142). Sangene er mer progressive, og generelt i et saktere tempo. Burton sin klassiske opplæring kommer også til syne i 'Orion' og åpningen til 'Damage Inc.'. Albumet er 'heavy', med tunge, sakte og til tider nedstemte riff, som skaper en knusende og skremmende atmosfære til musikken (McIver, 2004, s. 149). Bassen til Burton finner seg bedre plass i miksen sammenlignet med *Ride the Lightning*, og har heller ikke like mye vreng som på det albumet. Miksen er generelt balansert, hvor alle instrumentene og vokalene får plass, og grunnet de mange sporene med gitarer som ble spilt inn er resultatet stort og fyldig. Albumet beskrives i mer detalj i 5.2.2.

Etter utgivelsen av *Master of Puppets* opplevde bandet en stor tragedie: Mens bandet var på turne, krasjet turnebussen i Sverige, og bassist Cliff Burton mistet livet. Personen som kom til å ha den lite misunnelsesverdige posisjonen å tre inn i rollen som ny bassist i et ungt band som ikke visste hvordan de skulle prosessere følelsene deres var Jason Newsted (Brannigan &

Winwood, 2014). Forenklet sagt ble Newsted ikke behandlet med respekt i bandet: «When asked to nominate a word to describe the treatment that over time would be meted out to Newsted, Michael Alago is of the opinion that ‘torture isn’t too strong a word at all’» (Brannigan & Winwood, 2014, s. 251). Hetfield, Ulrich og Hammett var unge og langt fra klare til å prosessere tragedien, og dette gikk utover deres nye bassist, både sosialt og musikalsk.

Albumet ...*And Justice For All* (1988) er karakterisert av en tørr og gitar- og tromme-sentrert produksjon. Sharpe-Young (2007, s. 125–126) beskriver musikken som noe som har blitt bleket tørt av en sjelsugende produksjon, hvor gitarene klør som avskyelige insekter og bassen plinger som et irriterende videospill. James Hetfield har selv beskrevet produksjonen ved å si: «The drums are fucking awful, there’s no depth to it» (Bernard Doe, Metal Forces issue 64, 1991, sitert i Sharpe-Young, 2007, s. 126). En av mikserne, Steve Thompson, sa i et intervju med Loudwire at han hadde forberedt en miks han følte var bra, men at Lars Ulrich ba ham endre trommelyden og skru ned bassen slik at den ikke kan høres (Loudwire, 2017). Selve produksjonen skal ha vært bra, men miksen endret i stor grad albumets sound. Brannigan og Winwood (2014) forteller at «despite engaging these two expensive studio technicians, Hetfield and Ulrich once again proved unwilling to delegate and instead occupied much of their time attempting to impose their own vision upon the two men» (s. 291). Ulrich forteller også at «[*AJFA*] was probably the epitome of the Lars and James show, in terms of the writing, the recording, the mixing, the whole thing» (Brannigan & Winwood, 2014, s. 280–281). I et soundanalytisk perspektiv, der også agency kan være definerende for et albums sound, kommer det fram at Lars Ulrich og James Hetfield hadde en større agency over albumets sound enn Rasmussen og mikserne.

Albumet er ansett som deres mest progressive, med deres lengste låter hittil i karrieren (Brannigan & Winwood, 2014). Sanger og riff er skrevet i flere varierte taktarter enn før, som for eksempel åpningslåten ‘Blackened’, hvor hovedriffet, skrevet av debut-bassist Jason Newsted, går i 7/4, versene i 6/4, med innslag av 15/8- og 13/8-takter, bytte mellom 2/4 til 4/4 til 3/4 i pre-solo-delen, og mer. Bassgitaren er karakterisert av at den er såpass lavt i miksen at den ikke kan høres, og ble i tillegg tatt opp etter rytmegitarene, «meaning that in a conventional sense the band had no rhythm section» (Brannigan & Winwood, 2014, s. 296). Som nevnt ovenfor ba Ulrich mikserne om å skru ned bassgitaren i miksen slik at den ikke kan høres. Lydsporene består dermed i praksis bare av gitarer, trommer og vokal. Bassgitaren befinner seg også i et sonisk miljø som ikke tilrettelegger for bassgitarens frekvensregister, så

den er også mindre hørbar i miksen på grunn av gitarlyden. Bandet brukte mye tid på å finne den rette gitarlyden, og endte opp med en gitartone som fremhever de lave og høye frekvensene, noe som ikke lar det være igjen noe sonisk rom for bassgitareren (Wall, 2020). Låtene er som tidligere raske, men låten 'Dyers Eve' er en av de aller raskeste låtene i bandets diskografi, med tempo så høyt som 218 BPM. I låten er det utstrakt bruk av dobbelbasstromme, noe som naturligvis er utfordrende i et høyt tempo. Ved å høre på de isolerte lydsporene er det mulig å høre at noen av trommesporene er klipt til fra ulike opptak. Alt i alt er albumet karakterisert som tørt og progressivt, en mangel på bassgitar, en *scooped* gitarlyd som favoriserer de lave og høye frekvensene, og raske og komplekse sanger med mye dobbelbass.

Etter *AJFA* samarbeidet bandet med produsenten Bob Rock, blant annet kjent for sitt arbeid med Mötley Crüe og Bon Jovi<sup>9</sup>. Sammen skapte de bandets største suksess med *Metallica* (1991), også kjent som *The Black Album* – et navn gitt basert på albumets svarte cover, og konnotasjonene til The Beatles' selvtitulerte album, som gjerne blir kalt *The White Album* (1968). Bandet ønsket å komme seg vekk fra lange, progressive låter, og å finne en produsent som kunne gi dem den store lyden de alltid ønsket, men ikke klarte å få til på det forrige albumet (Sharpe-Young, 2007, s. 126–127). Bandet likte selv ikke miksen av de tre tidligere albumene, og ønsket «to make a record with a huge, big, fat low end. And the best-sounding record like that in the last couple of years was *Dr Feelgood* [(1989)]» (Hotten, 2016), produsert av Bob Rock. Bandet viser selv en assosiasjon mellom sound og agency, hvor en viss person knyttes til et spesifikt sound. Å samarbeide med en produsent assosiert med Bon Jovi førte riktignok til anklager om å 'selge ut' (Brannigan & Winwood, 2014, s. 329–330), men for bandet handlet valget rundt å ansette Bob Rock som produsent utelukkende om sound: «As Hetfield explained, it was all about the sound. [...] 'The sound of the albums [Bob Rock had produced] was great'» (Brannigan & Winwood, 2017, s. 9).

Resultatet er et kortere album, med gjennomproduserte gitarsoloer og riff, en rik og klangfull trommelyd og en bassgitar som faktisk kan høres. Bandet fokuserte på å oppnå mer 'groove' i trommene ved at bandet spilte til trommene, framfor at trommene spilte til gitarene (Bosso, 2021; Brannigan & Winwood, 2014; Hotten, 2016). Klangen er markant og tydelig på skarptrommen, som høres ut som en kanon eller dynamitt som eksploderer, men klangbildet tar ikke like mye plass som på *Ride the Lightning*, fordi klang ikke er brukt i like stor grad på

---

<sup>9</sup> Bob Rock produserte *Dr. Feelgood* (1989) for Mötley Crüe og var mikser på *Slippery When Wet* (1986) og *New Jersey* (1988) av Bon Jovi.



vokalen og hele trommesettet. Gitarlyden fremhever de midtre frekvensene igjen, i motsetning til deres forrige album, noe som gir mer rom for bassgitareren i miksen. Valgene resulterer i en «rich, low-end punch that had been lacking in their previous recordings» (Bosso, 2021). Ved å sammenligne isolerte lydspor av trommene fra sangen 'Ride the Lightning' med 'Enter Sandman', er forskjellene tydelige. Trommene fra 1984 har begrenset med lave bassfrekvenser, og har en større mengde mid-bass, mens Bob Rock sine spor setter et større fokus på de lave frekvensene, som skaper de rike, lave slagene beskrevet av Bosso.

Fan-produksjonene kan fungere som en unik innfallsvinkel for en komparativ analyse av trommesoundet. Framfor å sammenligne to ulike sanger med hverandre, slik man gjerne er nødt til å gjøre, kan en sang sammenlignes med *seg selv*. For dette eksemplet brukes sangen 'To Live is to Die' fra *AJFA*. Trommene er tørre og skarpe, og basstrommen er mikset med få frekvenser i det lave bassregisteret, som gjør at den har lite punch. Vi kan sammenligne dette med sangen 'To Live is to Die' som om den var innspilt på *Metallica*, noe YouTube-fanen GR (2017) har gjort. Trommene på GRs innspilling har en større og mer eksplosiv klang, uten at den oppleves skarp. Basstrommen har et større bassregister som gjør at den har mer dybde og punch. Dette er ikke nødvendigvis en rettferdig representasjon av trommene på *Metallica* – for å oppnå det må man lytte til originalutgivelsen – men det gir en unik sammenligning mellom to ulike trommesound, og viser også en fans oppfattelse av trommesoundet, og deres forsøk på å gjenskape det så tro mot idealet som mulig for å oppnå den mest nøyaktige soniske overføringen av et albums sound, hvor instrumentsound er en del av det helhetlige soundet. Gjennom slike sammenligninger kan man analysere hypotetiske substitusjoner (Tagg, 2000), som nå eksisterer i form av realsubstitusjoner gjennom sonisk overføring av fans.

Det er verdt å nevne at i november, 1993, lanserte bandet et 3CD- og 3DVD-boks-sett kalt *Live Shit: Binge & Purge* (Sharpe-Young, 2007, s. 127). Dette er en samling av live-konserter fra blant annet Seattle 1989 og San Diego 1992. Det var et begrenset opplag av settet, og det som ble produsert ble raskt utsolgt. For mange fans er dette høyden av *Metallicas* live-framførelser, hvor de spiller musikken i et usedvanlig høyt tempo, men likevel klarer å holde musikken tight. YouTube-fanen Metallic (2024) har illustrert dette gjennom å øke hastigheten på studiospor til å stemme overens med konserter fra denne tidsperioden, og synkronisert opptaket til videoopptak av framtredeisen. Konserten i Seattle 1989 kommer opp i kapittel 6.1.1.

Samarbeidet med Bob Rock fortsatte på *Load* (1996) og *Reload* (1997), to separate album som originalt var tenkt å være ett dobbeltalbum. De deler dermed et relativt likt sound ved at de er spilt inn i samme studio, med samme produsent, lignende miksing og tanker rundt arrangering og komponering, som for eksempel trommerytmikk, riff-struktur, sanglengde og tematikk. Unikt for disse to albumene er at rytmegitarene ikke er innspilt alene av James Hetfield, men at Kirk Hammett spiller sine egne rytmegitarspor som til tider skiller seg fra Hetfields spor ved endre på detaljer i et riff, gjennom rytmiske eller melodiske variasjoner. «Kirk Hammett informed Metallica's alpha male that in Hetfield's absence he'd tracked rhythm guitar parts for a Metallica album for the first time» (Brannigan & Winwood, 2017, s. 71). Hittil har stort sett rytmegitarene spilt det samme i høyre og venstre kanal, og eventuelt i enda flere spor, for å skape et presist, stort og intenst lydbilde, men på dette albumet kan sporene avvike fra hverandre, som skaper et løsere, men mer variert, lydbilde. Hør for eksempel på 'Ain't My B\*tch' (1:13-1:17), hvor begge gitarene spiller en nedadgående akkordprogresjon, men høyre gitarspor legger til åpne H- og e-strenger en fjerdedel etter hver akkord blir spilt. I pre-choruset på låten 'Fixxxer' (1:53-2:08) spiller Hetfield en akkordrekke som kobles sammen med melodiføringer, mens Hammett kun spiller akkorder brutt opp med rytmiske slag på strengene. Dette skaper et løsere sound enn andre Metallica-album. Når det gjelder instrumentering er albumene de mest varierte i bandets karriere, med bruk av instrumenter som hurdy-gurdy og fiolin, i tillegg til gjestevokaler i sangen 'The Memory Remains'. Newsted spiller også slap-bass for første gang i en Metallica-låt på sangen 'Cure'. I 1999 fremførte bandet konserter med San Fransisco Symphony Orchestra, noe som ble produsert til dobbel-albumet *S&M* (2000). I 2019 utga bandet en teatralisk oppfølger, *S&M2*, som så ble utgitt som album i 2020. Dette beskrives i mer detalj i 6.1.2.

Etter at Hetfield ikke lot Newsted produsere sin egen musikk, forlot Newsted bandet i 2001 (Brannigan & Winwood, 2017). Dette leder inn i den tøffeste perioden i Metallicas historie, og ble dokumentert i dokumentarfilmen *Metallica: Some Kind of Monster* (Berlinger & Sinofsky, 2004). Bandet hyret inn en terapeut, og filmen gir seeren en backstory for albumet, gjennom innsikt inn i personlige og sårbare øyeblikk mellom medlemmene, i en periode hvor Hetfield er i rehabilitering og Newsted nylig har forlatt bandet. Filmen dokumenterer prosessen av å produsere deres neste album *St. Anger* (2003). Som seer får vi oppleve de laveste øyeblikkene til bandet, og får se uenighetene og sinnet til Ulrich og Hetfield presentert for oss. Denne meget personlige og intime produksjonen gir et unikt historisk innblikk i et av verdens største band, og er med på å bidra til en historisk musikkidentitet, i tillegg til at det gir

en ny estetisk dimensjon til musikken. Dokumentarfilmen gir en viktig kontekst til musikken, hvor dens backstory blir presentert, og dette setter musikken i et nytt lys. Albumet *St. Anger* ble sluppet i 2003. Det karakteriseres av nedstemte gitarer, en Plexi Ludwig skarptromme som har en blikk-aktig lyd, ingen gitarsoloer, knekk i vokalstemmen, lange låter som repeterer riff i større grad enn tidligere, og en garasje-følelse til produksjonen. Valgene er bevisste, men slo ikke an blant kritikere og fans (Sharpe-Young, 2007, s. 131). Albumet diskuteres nærmere i kapittel 6.2.2.

Albumet *Death Magnetic* (2008) kan sies å være karakterisert av kompresjon, og en retur til bandets 80-tallssound når det gjelder arrangering og sangstruktur. Som et resultat av The Loudness War, er albumet komprimert slik at det er nærmest ingen dynamikk igjen, og dette utgjør mye av albumets sound. Produsenten Rick Rubin anses som å være en stor del av albumets sound. Dette gjennomgås i mer detalj i kapittel 6.2.3. Etter *Death Magnetic* tok det 8 år før Metallica lanserte et nytt album, som er den lengste tidsperioden mellom album.

*Hardwired... To Self-Destruct* (2016) [HTSD] kan enklest summeres opp som en moderne metal-produksjon, men albumets sound gjennomgås mer i kapittel 5.2.3. Deres nyeste album, *72 Seasons* (2023), er veldig lik det forrige i sound. Bandet brukte samme studio og produsent, Greg Fidelman, for prosessen, og mye av den samme opptaksteknologien. Miksen fremhever lyden til hi-hat'en mer, men er ellers veldig lik. Bassen får også litt mer plass i miksen. Albumet diskuteres i begrenset grad i starten av kapittel 6, men nedprioriteres på grunn av oppgavens omfang.

## 5.2 Sonisk overføring – En analyse av to ulike versjoner av 'Master of Puppets'

Av alle sangene til Metallica er 'Master of Puppets' en av deres mest populære, i tillegg til sanger som 'Enter Sandman', 'Nothing Else Matters', 'Battery', 'Fade to Black', 'One', 'The Unforgiven' og 'Creeping Death', for å nevne noen. Enhver av disse sangene kunne vært valgt for analyse, men for denne oppgaven har jeg valgt 'Master of Puppets' som eksempel.

Grunnen til dette valget er at det har blitt laget veldig mange ulike versjoner av sangen som ligger tilgjengelig på YouTube. Dette gjør den relevant for å kunne utforske ulike albums sound. Ved å kun ha én sang å forholde seg til spisses også denne kvalitative studien. Kanalen StateOfMercury har produsert mange videoer som gjennomfører sonisk overføring av Metallicas diskografi. I denne seksjonen analyseres to av videoene ved å utforske fire sentrale aspekter, som gjennomgått i kapittel 4.3:

### 1. Originalsangen

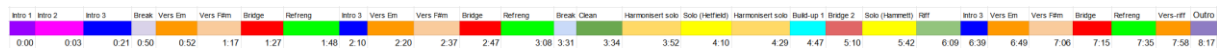
2. Originalalbumet
3. Referansealbumet
4. Den soniske overføringen fra referansealbumet til originalsangen

Først gjennomgår jeg originalsangens elementer. Dette etterfølges av en oppsummering av originalalbumets sound. Deretter gjennomgås flere ulike versjoner av originalsangen i stilen av andre album. Dette innebærer en gjennomgang av hvert albums sound og ulike detaljer som er spesifikke for akkurat det albumet. Med det etablert kan syntesen av originalen og referansealbumet analyseres.

### 5.2.1 Originalsangen

Før alternative versjoner av sangen 'Master of Puppets' analyseres skal jeg først gjennomgå originalsangens elementer slik de kommer fram på originalalbumet. Dette inkluderer hovedsakelig sang-struktur og gitarriff, en avgrensning tidligere begrunnet.

#### 5.2.1.1 Struktur



Figur 5-1: Strukturen til 'Master of Puppets' slik den spilles på originalalbumet.

Sangen er 8:36 lang og er spilt i et tempo rundt 107BPM, eller 215BPM dobbeltid. For analysen bruker jeg 215BPM, da dette tempoet stemmer bedre overens med sangens følelse av hastighet og intensitet. Sangen starter med en instrumental intro hovedsakelig bestående av gitar, men med innslag av bass og trommer. Intro-riffene anvender mye kromatikk, og det første riffet (her delt inn i intro 1 og intro 2) går kromatisk ned gjennom alle notene fra E til F. Det neste riffet bruker også mye kromatikk. Etter introen kommer et vers som starter i Em og modulerer til F#m. En bridge fungerer som overgang til refrenget, før introen repeteres. Vers, bridge og refreng repeteres, før en lang instrumental del. Her høres det clean-gitar med harmoniserte soloer som innrammer en gitarsolo spilt av James Hetfield.

Instrumentalsekvensen bygges opp i intensitet med reintroduksjonen av vring-gitarer og en ny gitarsolo, denne gangen spilt av Kirk Hammett. Et nytt riff spilles etter Hammett sin solo, før sangen avsluttes med ny gjentakelse av intro, vers, bridge og refreng, og en gjentakelse av vers-riffet som leder inn til en outro.

#### 5.2.1.2 Intro

Sangen starter med et kort og stakkato riff som starter med en eksplosiv E5, etterfulgt av en kromatisk nedgang fra D5 til C5 (Fig. 5-2). Den siste akkorden holdes ut til neste del.

Trommene og bassene spiller samtidig som gitaren. Det neste riffet starter med kun gitar. Hetfield spiller kun nedslag på gitaren i et tempo på rundt 107BPM, eller 215BPM dobbeltid, og går kromatisk ned fra E til E på E-strengen. Altså en kromatisk nedgang fra tolvte bånd på gitaren til åpen streng. Den åpne E-strengen spilles dempet mellom den kromatiske nedgangen.

The image shows a musical score for the opening of 'Master of Puppets'. It consists of two systems. The first system starts with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. The tempo is marked as ♩ = 215. The first staff shows a whole note chord on the open E string, followed by a quarter note chord on the 12th fret, then a quarter note chord on the 11th fret, and finally a quarter note chord on the 10th fret. The guitar tablature below shows the fret numbers: 0, 12, 11, 10. The second system starts with a treble clef, a key signature of one sharp, and a 4/4 time signature. It features a series of eighth notes on the E string, with a 'P.M.' (palm mute) symbol above each note. The notes are: E (open), F# (12th fret), G# (11th fret), A (10th fret), G# (11th fret), F# (12th fret), E (open), D# (7th fret), C# (6th fret), B (5th fret), A (4th fret), G# (3rd fret), F# (2nd fret), E (open). The guitar tablature below shows the fret numbers: 0-0-12-0-0-11-0-0, 12-11-10, 0-0-7-0-0-6-0-0, 5-0-4-0-3-0-2-1.

Figur 5-2: Transkripsjon av åpningen til 'Master of Puppets' slik den spilles på originalalbumet.

Det neste riffet inkorporerer også kromatikk, ved å gå kromatisk opp og ned fra H til C# mellom to gjentatte dempede nedslag på E-strengen fra E til F (Fig. 5-3). Riffet avsluttes med å skli ned fra G5 til F#5 tre ganger, med to dempede slag på E-strengen mellom de to første gangene. Riffet gjentas fram til verset, hvor vokalen starter, og dukker også opp to ganger til i løpet av sangen.

The image shows a musical score for 'Intro 3'. It consists of two systems. The first system starts with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. The first staff shows a series of eighth notes on the E string, with a 'P.M.' (palm mute) symbol above each note. The notes are: E (open), F# (12th fret), G# (11th fret), A (10th fret), G# (11th fret), F# (12th fret), E (open), D# (7th fret), C# (6th fret), B (5th fret), A (4th fret), G# (3rd fret), F# (2nd fret), E (open). The guitar tablature below shows the fret numbers: 0-1-2-0-1-3-0-1, 4-0-1-3-0-1-2-2, 0-1-2-0-1-3-0-1, 5-4-2-0-3-4-2-0-3-4-2. The second system starts with a treble clef, a key signature of one sharp, and a 4/4 time signature. It features a series of eighth notes on the E string, with a 'P.M.' (palm mute) symbol above each note. The notes are: E (open), F# (12th fret), G# (11th fret), A (10th fret), G# (11th fret), F# (12th fret), E (open), D# (7th fret), C# (6th fret), B (5th fret), A (4th fret), G# (3rd fret), F# (2nd fret), E (open). The guitar tablature below shows the fret numbers: 0-1-2-0-1-3-0-1, 4-0-1-3-0-1-2-2, 0-1-2-0-1-3-0-1, 5-4-2-0-3-4-2-0-3-4-2.

Figur 5-3: Intro 3.

### 5.2.1.3 Vers

Verset består av gjentatte nedslag på den åpne E-strengen i én takt. Andre takt starter med ett åttendedels nedslag, og det spilles så G5 til A5, ett til dempet nedslag på åpen E-streng, så Bb5 til A5 og G5 til A5. Verset fortsetter med én takt med åpne, dempede, nedslag på E-

strengen, før en 11/16-dels takt bestående av ett dempet nedslag på åpen E-streng, og G5 til A5 to ganger, med en 16-dels pause mellom gangene. Dette riffet transponeres ett trinn opp, fra Em til F#m, med noen få minimale endringer trolig gjort for spillbarhetens skyld.

Figur 5-4: Vers-riffet i Em.

#### 5.2.1.4 Bridge

Bridgen består av en rytmisk akkordprogresjon. Åpningsakkorden E5 etterfølges umiddelbart av tre åttendedelsslag på den dempede E-strengen. Den påfølgende D5-akkorden spilles som en fjerdedel som bryter opp rytmikken. Den leder tilbake til en åttendedels E5-akkord, noe som etterfølges av en åttendedelspause. En melodi bryter igjen opp den rytmiske følelsen. Det tonale senteret flyttes til H, som spilles som fire dempede åttendedeler, etterfulgt av to fjerdedelsakkorder, C5 og H5. Dette gir følelsen av en sterk rytmikk, og denne rytmikken repeteres i neste takt hvor det tonale senteret nå er flyttet opp til C. Fire dempede åttendedeler spilles, etterfulgt av fjerdedelsakkordene Eb5 og H5. Disse to akkordene har begge et sterkt harmonisk forhold til sangens tonale senter, Em, ved at Eb5 er ett intervall under Em, mens H5 er den dominante akkorden.

Figur 5-5: Bridge.

#### 5.2.1.5 Refreng

Refrenget består av en nedgående akkordprogresjon som stadig beveger seg oppover skalaen. Akkordene går fra E5 til F#5 til G5, etterfulgt av C5 ned til H5 tog A5, så D5 ned til C5 og H5, og til slutt E5, nå spilt en oktav over startakkorden) ned til D5 og C5.

### 5.2.1.6 *Clean-del, gitarsoloer og oppbygging*

Etter det andre refrenget går sangen ned i dynamikk (3:30) ved å introdusere en akkordbasert sekvens bestående av clean gitar som spiller akkordene arpeggio. Akkordsekvensen består enkelt sagt av Em, D, Cadd9, Asus2 og H7/Eb. Akkorden D spilles både som Dsus2 og Dsus4. Akkorden Cadd9 spilles også som en Cmaj7 den siste åttendedelen av takten, når noten D endres til H. Akkorden Asus2 spilles med en oppgående bassgang som går fra A til H, som til slutt lander på neste akkords Eb-note. Denne akkordprogresjonen gjentas med vregng i form av enklere akkorder: E5, D5, C5, A5, H5 og Eb5. Hetfield og Hammett spiller en harmonisert solo som leder inn til en gitarsolo av Hetfield. Hetfield sin solo er melodidrevet og bruken av åttendedelsnoter gjør at den oppleves målorientert og forholdsvis sakte. Soloen tar oss tilbake til den harmoniserte soloen. Akkordene spilles så med vregng som bygger opp til et breakdown. Deretter spiller Hammett en gitarsolo som står i kontrast til Hetfield sin ved at den er raskere og villere. Et utstrakt bruk av sekstendelsnoter oppnår dette. Etter denne soloen gjentas delene som har blitt tidligere diskutert, noe som illustreres i Figur 5-1.

### 5.2.2 *Originalalbumet Master of Puppets (1986)*

*Master of Puppets* har en miks som fremhever bassen, spesielt i sammenligning med flere av bandets andre album, hvor bassen ofte inntar en bakgrunnsrolle (*...And Justice for All*, *St. Anger*, *Death Magnetic*, *Hardwired... To Self-Destruct*). Gitartonen har en presis bassfrekvens som trolig er kuttet i de laveste frekvensene for å gi bassgitaren bedre plass. Midtfrekvensene er noe kuttet, mens diskanten er økt noe. Bassgitaren, spilt gjennom en Mesa D-180, fremhever de midtre frekvensene, noe som også lar basstonen finne sin plass i miksen. Cliff Burton er også kjent for å spille veldig hardt med fingrene sine, noe som gir bass-sporene ekstra diskant.

Trommene er et produkt av 80-tallet, i likhet med bandets forrige album *Ride the Lightning*. Et av de soundbestemmede parameterne som definerer et 80-talls sound er at «trommene er prosessert med gated reverb» (Askerøi, 2020, s. 64). Ved å lytte til isolerte lydspor av trommesettet fra albumet kan en veldig lett høre hvordan skarptrommen er eksplosiv før den så blir kuttet av en noise gate. Skarptrommen er samme modell som Def Leppard-trommis Rick Allen sin Tama 'Black Beauty', som Ulrich var heldig å finne i en musikkbutikk i København, etter å ha forespurt om å få tilsendt den originale skarptrommen til Allen til København – noe som ble innvilget (Brannigan & Winwood, 2014, s. 195).

Gitarene ble spilt inn gjennom en Mesa Boogie Mark IIC++. Flemming Rasmussen har publisert sine notater fra innspillingen av albumet, som blant annet gir en detaljert innsikt i

innstillingene for gitarforsterkeren. Rytmegitarene ble spilt inn på minst seks ulike spor, hvert spor unikt, av James Hetfield, og det ble brukt mye tid på å få hvert spor perfekt, alt i en søken om at rytmegitarene skulle bli 'tight' (Brannigan & Winwood, 2014, s. 196–197). For noen av sangene spilte de inn gitarene i et lavere tempo, for og så øke tempoet i etterkant, noe produsent Flemming Rasmussen nevner som noe de gjorde for at det skulle bli 'tightere' i et intervju med Daniel Sarkissian (2021, 1:50-2:08).

### 5.2.3 Referansealbumet *Hardwired... To Self-Destruct* (2016)

Tretti år etter *Master of Puppets* slapp bandet *Hardwired... To Self-Destruct* [*HTSD*]. For å kunne gjøre en sonisk overføring fra *HTSD* sitt sound over til sangen 'Master of Puppets' må man forstå hvilke soniske elementer som utgjør referansealbumets sound. Albumet har en produksjon som har blitt beskrevet som «stripped-down» (Epstein, 2016). James Hetfield har fortalt om intensjonen deres rundt albumets sound:

Maybe the initial intention was 'simplicity' – I wanted more simplicity, so I kept saying, *Kill 'Em All*. The Black Album is more simple than some of the others, song-wise; but the production of that record is quite complex and really layered. I wanted [*HTSD*] to have a little more layers than *Death Magnetic*, but I also wanted it to be more simple – and I wanted it to be more palatable to the ear. I think *Death Magnetic* is very, very powerful, and I love it, but it abuses the ear quite a bit. This record sound loud and powerful, but in a warmer way. (Epstein, 2016)

Der Rick Rubin spilte en sentral rolle for *Death Magnetic* sitt sound, gjennom hans agency i produksjonen med albumet, er Greg Fidelman en større del av *HTSD* sin sound. Hetfield beskriver en sound som er «really, really warm and powerful, so it's easy to turn up. That's what we were going for this time, and Greg stepped up» (Epstein, 2016). Fidelman og bassisten Trujillo samarbeidet rundt bassens rolle på albumet, og utforsket også idéen om *simplicity*:

Instead of doubling the guitar note for note, we went for a more simplistic approach and finding rhythms that could find its balance within the riff. And, of course, there's certain moments where you're gonna double up, but then there's also certain pulses that you can do to complement the rhythm guitar. (BANGERTV - All Metal, 2016)

Som det også kom fram i 5.1 er et gjennomgående trekk med *HTSD* altså *simplicity*. Dette står i motsetning til et album som *AJFA*, hvor sanger kan være «so complex that it comes as a surprise that the track ever finds its conclusion» (Brannigan & Winwood, 2014, s. 298).



YouTube-fanen StateOfMercury gav ut en versjon av ‘Master of Puppets’ i stilen av *HTSD* 30.12.2022. I beskrivelsen skriver han «It’s like a new Metallica Song!» (StateOfMercury, 2022). Dette indikerer at det har blitt gjort mange endringer i forhold til originalsangen, og at *HTSD* har såpass mange ulikheter med *Master of Puppets* at det kreves store endringer til originallåten for å få det til å høres ut som om det passer inn med de andre låtene på *HTSD*. Riffene på albumet kan analyseres for å undersøke om det er noen gjennomgående trekk, som så kan avsløre interfonografiske referanser i StateOfMercury sin versjon av ‘Master of Puppets’.

Det første trekket som gjennomgås er en akkordprogresjon som brukes i flere sanger på albumet.

Figur 5-6: ‘Moth Into Flame’ (2:56-3:02).

I første takt (Fig. 5-6) sklir Hetfield opp fra D til E. Dette etterfølges, etter en åttendedels sekvens av en dempet E-streng, av en akkordprogresjon bestående av Bb5, A5, G5 og E5. Denne akkordkombinasjonen dukker opp flere ganger i albumet. Sangen ‘Confusion’ følger denne progresjonen noe i hovedriffet, men skiller seg ut ved bruk av pull-offs, og variasjon mellom powerchords<sup>10</sup> og enkeltnoter.

Figur 5-7: ‘Confusion’ sitt hovedriff (0:59-1:03) som anvender Bb5 og tonene A, G og E.

<sup>10</sup> En powerchord er en akkord kun bestående av grunntone og kvint.

I Figur 5-7 kommer det fram en progresjon bestående av Bb5, A, G og E5. Sangen 'Here Comes Revenge' anvender de samme notene for en del av sangen, men baserer ikke hoveddriften sitt på det.

The image shows a musical score for guitar. The top staff is a standard musical staff with a treble clef and a key signature of one flat (Bb). It contains a melodic line with eighth and quarter notes. Below the staff, there are three measures of guitar-specific notation: 'P.M. ----+', 'P.M. ----+', and 'P.M. |'. The bottom staff is a guitar tablature with six lines. It shows fret numbers (0-6) and techniques like bends (marked with a slash and a number) and slides (marked with a slur). The tablature corresponds to the notes in the musical staff above.

Figur 5-8: 'Here Comes Revenge' (3:40-3:45).

I siste takt i Figur 5-8 spilles enkelttonene Bb, A og G, med E5 som tonalt senter. De er ikke spilt som akkorder, men gir fortsatt en lignende funksjon i sangen. Senere i sangen brukes en lignende progresjon (Fig. 5-9).

The image shows a musical score for guitar, split into two systems. The first system (measures 1-4) has a treble clef and a key signature of one flat. The musical staff shows a melodic line with eighth and quarter notes. The guitar tablature below shows fret numbers (0-6) and techniques like bends and slides. The second system (measures 5-7) starts with a measure number '18' above the staff. It features a similar melodic line and guitar tablature. A 'P.M.' marking is present between the two systems. The tablature includes various fret numbers and techniques like bends and slides.

Figur 5-9: 'Here Comes Revenge' (4:36-4:52).

Nest siste takt i Figur 5-9 viser en variasjon av denne akkordkombinasjon. Åpnings sangen 'Hardwired' bruker en enkeltnotevariasjon av E, Bb, A og G i bridgen:

Figur 5-10: Bridge - 'Hardwired' (1:32-1:37).

Som det kommer fram i Figur 5-10, er ikke dette en akkordrekke, men heller et riff som likevel forsterker det harmoniske grunnlaget til akkordkombinasjonen som en del av albumets sound. Det er flere sanger hvor bandet anvender variasjoner av denne akkordkombinasjonen, som jeg kort ramser opp uten flere transkripsjoner. I 'Atlas, Rise!' brukes det som en del av ett riff (0:33-0:35), men er ellers ikke en stor del av sangens hovedriff. 'Now That We're Dead' har variasjoner av akkordkombinasjonen i introen, verset og bridgen, men det spilles også akkorder som D5 og F#5. Introen til 'Dream No More' kan argumenteres for å falle innenfor denne kategorien av riff/akkordprogresjon, men skiller seg både rytmisk, i tempo og ved å bruke en kromatisk nedgang fra G5 til F5. Gitarene er også stemt ned et helt trinn, så selv om intervallene er lik er akkordene annerledes. Bridgen i 'Murder One' bruker kort denne akkordkombinasjonen, men beveger akkordrekken opp skalaen (1:30-1:39).

Et annet virkemiddel som går igjen i noen av låtene er å gå fra en tone, ofte en D, opp et helt trinn, ofte til E, og så spille den siste tonen gjentatte ganger.

Figur 5-11: Break i 'Moth Into Flame' (2:56-2:59).

I Figur 5-11, midterste takt, spilles D én gang, før E spilles gjentatte ganger. Hovedriffet i sangen 'Dream No More' gjør noe lignende:

Figur 5-12: Hovedriffet til 'Dream No More' (0:38-0:43).

Bandet varierer dette i 'Dream No More' (Fig. 5-12) ved å spille den lave E-strengen<sup>11</sup> i tillegg. Dette gir et større lydbilde enn å kun spille A-strengen. I begge eksemplene fungerer dette som en oppgang fra en forminsknet septim til oktaven. 'Confusion' gjør også dette både før, og som riff for, tredje vers (Fig. 5-13).

Figur 5-13: 'Confusion', vers 3 (4:40-4:49). Merk oppgangen fra D til E, hvor E spilles gjentatte ganger.

'Now That We're Dead' gjør også dette til en viss grad (Fig. 5-14), men på E-strengen fremfor A-strengen. Dette gir en løsere lyd med mindre høye frekvenser.

<sup>11</sup> I sangen 'Dream No More' er gitarene stemt ned til D standard, så dette er teknisk sett en D-streng.

Figur 5-14: 'Now That We're Dead' (5:04-5:12).

*HTSD* har ingen ballader, og veldig få deler med clean gitar. Det nærmeste bandet kommer en ballade er den sjette sangen, 'Halo on Fire', hvor versene synges over en clean gitar.

Sammenlignet med *Master of Puppets* brukes clean gitar i mindre grad, hvor det danner en stor del av soundet til albumet gjennom sanger som 'Battery', 'Welcome Home (Sanitarium)' og 'Master of Puppets'.

Bandet bruker lite kromatikk i *HTSD*, men sangen 'Confusion' har en intro-melodi som går fra C til Bb, og så G til F (Fig. 5-16). Dette nevnes siden sangen 'Master of Puppets' bruker kromatikk som et stort virkemiddel. Sangen 'Halo On Fire' bruker også en begrenset mengde kromatikk, i tillegg til den overnevnte introen til 'Dream No More'.

Figur 5-15: 'Confusion' intro med kromatisk nedgang (0:08-0:24).

Det neste virkemiddelet som presenteres er bruken av den dempede E-strengen. Det er ikke uvanlig at et Metallica-riff bruker den dempede E-strengen som et sentralt virkemiddel, generelt spilt kun med nedslag. Bandet bruker den dempede E-strengen som grunnlag for tre av *HTSD* sine sangers hovedriff og kan dermed sies å være en relativt sentral del av albumets

sound. Åpningssangen 'Hardwired' sine fire første takter består av galopperende E-noter, med en skarptromme som følger samme rytme (Fig. 5-17). Nærmest symmetrisk starter den siste låten på albumet, 'Spit Out The Bone' på lignende vis, men denne gangen spilt som kun sekstendeler, og med powerchords på slutten av hver takt (Fig. 5-18).

The image displays a musical score for the 'Hardwired' intro, spanning measures 43 to 47. It is written in 8/8 time and features a treble clef with a key signature of one sharp (F#). The score is organized into three systems, each with two measures. The first system (measures 43-44) shows a rhythmic pattern of eighth notes in the treble clef, with 'P.M.' (pedal point) indicated below the notes. The bass clef contains a series of zeros representing a steady bass line. The second system (measures 45-46) continues this pattern. The third system (measures 47-48) introduces a melodic variation in the treble clef, including a half note with a sharp sign and a half note with a flat sign, while the bass clef includes a 9/7 chord and an 8/6 chord. Small square icons with arrows are present in the right margin of the second and third systems.

Figur 5-16: 'Hardwired' intro (0:00-0:07).

The image shows two systems of musical notation for the guitar intro of 'Spit Out the Bone'. Each system consists of a treble clef staff with a key signature of one sharp (F#) and a 4/8 time signature. The first system (measures 50-51) features a rhythmic pattern of eighth notes on the E string, with a 'P.M.' (palm mute) instruction and a dashed line indicating the muted section. The second system (measures 52-53) continues this pattern, also with 'P.M.' instructions. Below the staves are guitar tablature lines showing fret numbers (0, 4, 5, 7) and slash marks indicating bends or slides.

Figur 5-17: Intro til 'Spit Out the Bone' (0:00-0:06).

'Now That We're Dead' åpner først med tre akkorder (alle seks åpne gitarstrengene), spilt ved at de åpne strengene på gitaren spiller ut, men kun høres når Hetfield endrer pickup. Introen fortsetter med dempet E-streng spilt i åttendedeler og legger til powerchords mellom dette etter tre takter. I resten av sangen spilles det også åpen, dempet E-streng i stor grad (Fig. 5-19).

The image shows two systems of musical notation for the guitar intro of 'Now That We're Dead'. The first system (measures 54-56) starts with three open chords (E, G, A) followed by a rhythmic pattern of eighth notes on the E string with 'P.M.' instructions. The second system (measures 57-59) continues with a similar rhythmic pattern, including 'P.M.' instructions and a key signature change to one flat (Bb) in the final measure. The guitar tablature below shows fret numbers (0, 5, 7, 8, 2) and slash marks.

Figur 5-18: Intro til 'Now That We're Dead' (0:00-0:10).

For å oppsummere *HTSD* sin riff-struktur bruker bandet ofte riff og akkordkombinasjoner bestående av E, G, A og Bb (enten powerchords eller enkeltnoter), den åpne dempede E-

strengen spilles gjentatte ganger som en sentral del av flere sangers hovedriff, og en oppgang fra m7 til 8, hvor så E-oktaven spilles gjentatte ganger, brukes i flere sanger. Det er lite bruk av kromatikk i albumet og veldig få deler med clean gitar. Albumet har heller ingen ballader eller instrumentallåter, i motsetning til *Master of Puppets* som har begge deler. *HTSD* har et moderne sound som framhever rytmegitarene og trommene, og fokuserer på simplicity i både sangstruktur, riff og bassgitar.

5.2.4 Sonisk overføring av *Hardwired... To Self-Destruct* (2016) til ‘Master of Puppets’  
YouTube-fanen StateOfMercury sin soniske overføring av *HTSD* til ‘Master of Puppets’ inkluderer en rekke *eksisjoner*, som jeg viser til senere i analysen. Siden sangen er en form for transformasjon av en annen sang anses det som et hyperfonogram. Strukturen følger noen av de viktigste delene fra originalsangen, men skiller seg også ut på mange måter. Fram til første refreng er strukturen lik, men etter refrenget spilles en solo som ikke er å finne i originalen. Strukturen er deretter lik frem til etter andre refreng. I originalen kommer et langt parti med clean gitar, harmoniserte soloer, og en oppbygning til en ny heavy del som avsluttes med en solo. I StateOfMercury sin versjon spilles det ikke noe clean gitar, og sangen fortsetter heller med en variasjon av vers-riffet. Dette riffet brukes også for bridge-delen hvor det synges «Master, master! Where’s those dreams that I’ve been after?». Dette leder inn til en ny solo som spilles over vers-progresjonen (Em og F#m). Etter en reprise av intro 3-riffet spilles vers, bridge og refreng på nytt, slik som i originalen, men sangen avsluttes med en reprise av de aller første akkordene vi hører i sangen, intro 1.

En fan kommenterer på inkluderingen av en ny gitarsolo etter første refreng:

Måten du la til noe lead-gitar etter det første [refrenget]<sup>12</sup> minner om ‘Atlas, Rise!’ og ‘Halo On Fire’.

Slike kommentarer viser hvordan lytterne engasjerer seg med de soniske overføringene ved å forsøke å finne elementer som har blitt overført fra albumet. Dette diskuteres videre i kapittel 6.

Hyperfonogrammet til StateOfMercury åpner med en dempet åpen E-streng som spiller åtte åttendedeler sammen med skarptrommen (Fig. 5-20). Dette minner om flere sanger fra

---

<sup>12</sup> I originalkommentaren var det skrevet vers framfor refreng, men da det ikke er noe lead-gitar etter første vers i StateOfMercury sitt hyperfonogram, og det er det etter det første refrenget, antas det at brukeren mente å vise til refrenget. Både ‘Atlas, Rise!’ og ‘Halo On Fire’ har en gitarsolo etter første refreng, men ikke første vers, noe som også begrunner at brukeren mente refreng.



albumet som anvender den dempede åpne E-strengen som et sentralt virkemiddel, spesielt i introen til sangene, og fungerer som en sonisk overføring av en interfonografisk referanse.

Figur 5-19: Intro 1 til 'Master of Puppets' overført til HTSD.

Intro 2, som i originalen er en kromatisk nedgang fra E til F, med dempede nedslag på E-strengen mellom nedgangen, er også annerledes (Fig. 5-21). Nedgangen går kun fra E til Ab første gang, og andre gang går den kun ned til Bb. Dette valget kan ha blitt tatt fordi HTSD ikke tar i bruk kromatikk i noe særlig stor grad. Det er også en endring i rytmikken i takt 7, samt at akkorden C5 i takt 8 blir holdt en ekstra takt. Dette forskyver introen slik at gitaren ikke kan gå lengre ned enn til Ab før riffet gjentas, om man skal følge strukturen til introen.

Figur 5-20: Intro 2 overført til HTSD.

Intro 3 (Fig. 5-22), som gjentar seg flere ganger i originalsangene og denne versjonen, er også endret for å inkorporere mindre kromatikk. I originalen spilles E og F, etterfulgt av H, så C, så C#, ned til C, og så H igjen to ganger. I denne versjonen spilles hovedsakelig bare E og F gjentatte ganger, men avsluttes på en måte som er lik originalen hvor H spilles to ganger (Fig. 5-22, takt 2 og 6). Når dette gjentas avsluttes denne versjonen med å spille G5 tre ganger.

Figur 5-21: Intro 3 overført til HTSD.

Intro 3 gjentas så to ganger før verset introduseres. Verset ledes inn med et virkemiddel som kjennetegner 2016-albumet: Etter seks dempede nedslag på E-strengen sklir gitaren opp fra D til E, og spiller fem åttendedeler av E før den går ned til D, Bb og A (Fig. 5-23). Å gå fra D til E, og gjenta den sistnevnte tonen flere ganger, er et virkemiddel fra albumet som brukes i flere av sangene (se Fig. 5-11, 5-12, 5-13, 5-14). Her har StateOfMercury gjort en sonisk overføring av et riff-element som er å høre flere steder i *HTSD*. Verset fortsetter med å spille powerchords som minner om akkordkombinasjonene som brukes mye i albumet, bestående av Bb5, A5 og G5 (Fig. 5-24).

Figur 5-22: Vers-innledning overført til HTSD.

Figur 5-23: Vers overført til HTSD.

Riffet som leder inn i refrenget, som i originalen består av en nedgående akkordprogresjon som går opp skalaen fra E til E er totalt endret for å passe HTSD sitt sound.

Figur 5-24: Nedgående akkordprogresjon overført til HTSD bridge..

Akkordprogresjonen i bridgen (Fig. 5-25) beholder noe av originalens karakter, ved at den siste akkorden i første linje er en Eb, riktignok med Bb i bass, som leder tilbake til påfølgende E5. Det harmoniske forholdet mellom Eb og Em beholdes fra originalen, og forholdet mellom H5 og Em beholdes også, som sett i takt fire. Bruken av omvendning i akkordene hvor kvintan spilles på den lave E-strengen, som i denne versjonen av sangen skjer i fjerde og åttende takt

på bildet ovenfor, er ikke kun unikt for *HTSD*, men blir brukt i flere av sangene på albumet. Refrenget til 'Hardwired' går fra A5 til Bb5 til G5/C, 'Atlas, Rise!' leder inn til refrenget med fire stakkato C5/G åttendelsakkorder og avslutter det andre refrenget med flere omvendingsakkorder med kvinten spilt på E-strengen. Bassgitaren spiller likevel akkordens tonika, selv om gitarens laveste note er en kvart ned fra tonika.

Originalsangens clean-del er ikke å finne i denne versjonen av sangen, så det observeres at en eksisjon har blitt utført gjennom å amputere en hel seksjon av hypofonogrammet. Dette er et interessepunkt å undersøke. Ved å gjennomgå strukturen til alle sangene på *HTSD* kan grunnen finnes. De eneste sangene som inkorporerer clean gitar er 'Halo on Fire', 'Am I Savage?' og 'Murder One'. Sangen 'Here Comes Revenge' kan argumenteres å ha en clean-del, men gitaren har relativt høy gain som gjør at den fortsatt får en vreg til seg. 'Halo on Fire' har clean gitar i versene, samt som en oppbygging til soloen, mens 'Am I Savage?' og 'Murder One' kun anvender det i introen til sangene. Dette står i kontrast til *Master of Puppets* som har mange flere clean-deler i flere av sangene. Generelt sett høres det eksklusivt gitartoner med høy gain på *HTSD*, så en sonisk overføring av *HTSD* sitt sound vil ikke kunne inkorporere en lang clean del uten å miste albumets sound.

Når det gjelder elementer som er direkte relatert til det auditive er det også store forskjeller fra originalversjonen, der bassen blant annet er sterkere i miksen. Hør for eksempel på det aller første slaget i originalen (0:00), eller slagene trommen og bassen gjør sammen i introen (0:07-0:22). Bassgitarens slag på den åpne E-strengen stikker klart ut i miksen, noe som gjelder for *Master of Puppets* generelt. Sammenlignet med *HTSD* oppleves bassgitaren som lengre bak i miksen. Lytt for eksempel til verset i sangen 'Atlas, Rise!', hvor bassgitaren kan høres i det den følger rytmegitaren, men likevel ligger såpass tett på frekvensregisteret til gitaren at de blandes sammen til en større enhet (0:56-1:15). Introen til 'Now That We're Dead' (0:00-1:36) fra samme album har en tydeligere bassgitar, og viser at det gis mer plass til bassgitaren på visse sanger. Sammenlign dette med en sang som 'Disposable Heroes' fra *Master of Puppets*, som også har en del basert på å spille en dempet E-streng, og hør hvor tydelig bassgitaren er i forhold (0:37-1:14).

Dette kan blant annet relateres til gitartone og basstone på albumene. Det er heller ikke slik at hver sang på et gitt album har identiske innstillinger på forsterkerne, samt hvilke gitarer og hvilke forsterkere som blir brukt på sangene. På albumet *Master of Puppets* spilles bassen inn gjennom en Mesa D-180 forsterker med midtfrekvensene stilt høyt, og bass og diskant stilt lavt. Gitartonen har reduserte midtfrekvenser, som er typisk for Metallicas gitartone, men

er ikke redusert til den grad at en mister definisjonen som gis av midtfrekvensene.

Bassfrekvensene er noe økt, men oppleves som strammet inn, sannsynligvis gjennom en EQ som reduserer de laveste frekvensene. Dette, i kombinasjon med Cliff Burton sin basstone, gir plass til bassgitaren i miksen, og skaper den store lyden til albumet. På albumet *HTSD* er gitartonen mer dominerende i de lave frekvensene, noe som trolig er med på å gi bassgitaren mindre plass i miksen. StateOfMercury har overført disse soniske markørene over til 'Master of Puppets' ved å spille inn en gitartone med flere lavfrekvenser, og en basstone som også blandes med gitarens lave register.

Trommene på *Master of Puppets* oppleves som en del av helheten. De ulike delene av trommesettet er tydelige, men dominerer ikke miksen. Trommene er klanget, og det brukes gated reverb på skarptrommen, som skaper assosiasjoner med sound og tid. Skarptrommen får en enorm lyd i øyeblikket den slås, før den raskt blir kuttet av en noise gate. Dette kan høres spesielt godt på de isolerte trommesporene som er blitt publisert på blant annet YouTube. I sammenligning er *HTSD* sine trommer lengre fram i miksen, og dominerer lydbildet i større grad. Trommene er ikke klanget i like stor grad, og oppleves som skarpere. Dette gjelder spesielt skarptrommen, som slår gjennom miksen med skarpe slag som raskt forsvinner. Det er trolig brukt en noise gate på skarptrommen som raskt kutter lyden, men siden det ikke blir brukt en stor mengde klang får det ikke den samme enorme lyden til *Master of Puppets*. StateOfMercury har gjort en sonisk overføring av trommelyden på *HTSD* til 'Master of Puppets'. Lytt for eksempel til skarptrommen på originalsangen på slutten av verset (1:25-1:27) når Ulrich spiller en overgang på skarptrommen, og sammenlign det med StateOfMercury sin versjon av sangen i samme overgang (1:26-1:28).

#### 5.2.5 Sonisk overføring av *...And Justice for All (1998)* til 'Master of Puppets'

I denne delen analyseres StateOfMercury sin soniske overføring av *...And Justice for All [AJFA]* til sangen 'Master of Puppets'. Den alternative versjonen analyseres først, hvor forskjeller fra originalsangen påpekes. I neste kapittel forsøkes det å finne forklaringer på endringene gjennom originalalbumet. Lydmessig bærer dette hyperfonogrammet mange likhetstrekk med *AJFA*. Gitartonen er spiss og scooped. Bassgitaren er ikke hørbar. Trommene er tørre og flate. Strukturelt oppleves det at versjonen er mer progressiv, med flere taktartendringer enn originalen, noe som stemmer overens med originalalbumet. Nedenfor gjennomgås et avgrenset, men eksemplifiserende, utvalg av riff, som senere vil vise hvordan StateOfMercury har overført soniske markører relatert til riff.

Introriffet er endret. Der originalriffet starter med en åpen E5-akkord, hører vi i denne versjonen dempede åttendedeler som alternerer mellom H og C (Fig. 5-26).

Figur 5-25: Intro-riffet til 'Master of Puppets' overført til AJFA.

Denne endringen fungerer som en interfonografisk referanse til avslutnings sangen på AJFA – 'Dyers Eve', som starter på en lignende måte, som vist i Figur 5-27.

Figur 5-26: Intro-riffet til 'Dyers Eve'.

Her fungerer den interfonografiske referansen som en sonisk overføring ved at den interfonografiske referansen fungerer som en sonisk markør for AJFA. I 'Dyers Eve' spiller bandet powerchords, og bytter fra H5 og C5 til E5 og F5, men selv med akkordbyttet bevares notene H og C.

Det jeg har kalt for Intro 3 (Fig. 5-28) er endret til en viss grad, men beholder mye av sin karakter. Oppgangen fra H til C# på A-strengen er senket et halvt trinn, og gitaren spiller ikke lengre F-noten på E-strengen. Man kan høre gitaren gli opp til syvende bånd på E-strengen (H), etterfulgt av en forminsket kvint (F).

Figur 5-27: Intro 3 overført til AJFA.

Som vist i overgangen fra takt to til tre i Figur 5-28 glir gitaren opp til syvende bånd og spiller en forminskhet kvint. Det er flere riff på *AJFA* som inkorporerer en forminskhet kvint som et identifiserende element, som for eksempel åpningssangen ‘Blackened’, men det er spesielt ett riff som akkurat dette minner om. Cirka 45 sekunder inn i sangen ‘The Shortest Straw’ spilles det et riff hvor gitaren sklir opp til syvende bånd på A-strengen (E), etterfulgt av en forminskhet kvint (Fig. 5-29).

Figur 5-28: Riff fra ‘The Shortest Straw’ (0:46-0:49).

Det er flere elementer til dette riffet som ikke er overført, som for eksempel at gitaren spiller fjerdedelstrioler. Likevel får StateOfMercury overført nok av originalriffets karakter til at man kan kjenne igjen dette som en sonisk markør for *AJFA*. Etter noen gjentakelser glir gitaren opp til syvende bånd på A-strengen framfor E-strengen (0:57), og referansen blir enda tydeligere. Denne referansen gjentas også i verset.

Før clean-delen av originalsangen stopper originalen opp noen sekunder etter å ha spilt to E5-akkorder og F5-akkorder (3:28-3:33). Man hører kun Hetfield som synger «Master. Master. Master.» før clean-gitaren begynner å spille. I overføringen har StateOfMercury endret denne delen ved å fortsette å spille F5-akkorden. Akkorden dempes og spilles videre i fjerdedeler, som gir en noe seig følelse i forhold til resten av sangen. Framfor en relativt stille del som legger teppet for en rolig clean-sekvens, bygger denne versjonen heller opp til clean-delen.

Figur 5-29: Oppbygging til clean-del.

Den nevnte oppbyggingen vises i Figur 5-30 fra takt to og videre. For lyttere kjent med referansealbumet fungerer dette som en sonisk markør og interfonografisk referanse til tittelsporet '...And Justice for All'. Cirka 6 minutter og 20 sekunder inn i sangen bygger gitarene opp til en instrumentell bridge. I overgangen går gitarene ned fra Bb5 til A5 til G5, Gb5 og til slutt F5, hvor det bygges opp til en rolig del (Fig. 5-31).

Figur 5-30: Oppbygging til clean-del i 'And Justice For All' (6:14-6:24).

I oppbyggingen (Fig. 5-31) brukes ritardando som et virkemiddel for å oppnå en følelse av treghet, noe StateOfMercury også anvender i hyperfonogrammet. Dette, tillegg til at han bruker samme akkord (F5) som oppbyggingsakkord til en roligere del av sangen, gir en interfonografisk referanse til *AJFA* gjennom tittelsporet.

Det er flere riff-eksempler som kan vises til, men gjennom disse utvalgte riffene har jeg vist hvordan interfonografiske referanser fungerer som et virkemiddel for å gjennomføre en sonisk overføring av *AJFA* sitt sound. Dette står i tillegg til en overføring av gitartonen, trommelyden og mangelen på klang som gjenskaper albumets sound. I denne konteksten innebærer en



sonisk overføring alle elementene nevnt ovenfor, og både riffene og det auditive fungerer som soniske markører for et gitt album.

## 6 Diskusjon

I forrige kapittel analyserte jeg soniske overføring ved bruk av teorier om sound og intertekstualitet. I dette kapitlet skal jeg belyse og fortolke en rekke ulike type innhold som fandommen produserer, publiserer og diskuterer. Dette vil gjøres gjennom videoeksempler<sup>13</sup> og kommentarfeltet på videoene.

StateOfMercury er kanalen med mest abonnenter på YouTube som skaper alternative versjoner av Metallicas musikk gjennom sonisk overføring. Han har foreløpig rundt 60,000 abonnenter, og hans mest populære video, *What if Enter Sandman was on ...And Justice For All* har blitt sett nesten 1,000,000 ganger (per mai 2024). Kanalens beskrivelse er følgende:

StateOfMercury is the ultimate destination for Metallica fans who want explore some fascinating hypothetical scenarios. With a passion for all things Metallica, our channel is dedicated to providing an immersive experience that will keep you engaged and entertained. So if you're a die-hard Metallica fan looking for fresh insights and exciting discussions, StateOfMercury is the channel for you! (StateOfMercury, u.å.)

Gjennom soniske overføringer av ett albums sound over til en annen sang kan man altså få relevant og nyttig innsikt om bandets musikk. Videoene kan skape spennende diskusjoner, samtidig som det kan gi en oppslukende, engasjerende og underholdende opplevelse. Gjennom deling av musikk foregår altså både læring og underholdning, noe som tyder på at det kan foregå både uformell og ikke-intensjonell læring (Lange, 2018; Waldron, 2013). Dette viser også til en kommuniserende handling gjennom musikken som innebærer en didaktisk dimensjon av lytting, hvor lytterne kan stille seg kritisk til musikken som et «detached listener-subject» (Middleton, 1993, s. 179), eller være en deltakende aktør som assimileres inn i «the textural space» (1993, s. 179). Gjennom soniske overføringer overfører ikke bare StateOfMercury et *sound* over til en annen sang, men han overfører også *et musikalsk budskap* om bandets sound, som lytterne kan engasjere seg med, eller bare lytte til som underholdning, hvor ikke-intensjonell læring også kan oppstå.

Når YouTube-fans laster opp soniske overføringer innspilt i hjemmestudioer, er produktet en annen versjon av et eksisterende musikalsk materiale med den tidligere versjonen av sangen klart i hodet til lytterne. Dette stemmer overens med cover-definisjonene tidligere beskrevet i oppgaven (Gracyk, 2013; Plasketes, 2010). Følgende sitat av Gracyk anses som spesielt

---

<sup>13</sup> Video i den forstand at dette hovedsakelig gjelder musikk som er publisert på en videodelingsnettside. Det er i de fleste tilfeller det auditive som er av interesse.

viktig: «Directing someone to an earlier performance by means of one's own performance is a complex communicative action that invites the audience to 'read' the later performance in light of the earlier performance» (Gracyk, 2013, s. 24). Musikkproduktene til Metallica-fansen er ment å skulle leses i lys av originalinnspillingene, og inviterer på den måten til komplekse kommuniserende handlinger med lytterne, som i sin tur krever en kjennskap til originalmusikken. Jo mer kjennskap en har til originalmusikken, desto mer kan lytteren få ut av gjeninnspillingene, blant annet ved å gjenkjenne ulike «homage, allusion, apprenticeship and parody» (Plasketes, 2010, s. 2). De soniske overføringene resulterer i et hyperfonogram som peker tilbake på et tidligere opptak.

Det er flere ulike videoer som stiller spørsmålet 'Hva om?', og anvender sonisk overføring for å svare på spørsmålet. I kapittel 5 analyserte jeg to utvalgte hyperfonogrammer som gjør dette, og videre i dette kapitlet diskuteres blant annet live-konserter og symfoni-konserter, videoer som kritiserer bandet og videoer som forsøker å endre noe med produksjonen til et album. Jeg vil nå kort gjennomgå noen ulike kategorier av sonisk overføring, og se på hvilke virkemidler som tas i bruk for å oppnå ulike versjoner av bandets musikk.

**Tone swap:** Dette er hyperfonogrammer som gjenskaper en gitt sang, og endrer i all hovedsak bare den lydlige kvaliteten til instrumentene og andre produksjonsrelaterte kvaliteter som klang og kompresjon, men noen videoer kan likevel gjøre andre små endringer som å øke tempoet (se for eksempel Ali, 2023; CrebleStar, 2016a, 2016b; GR, 2017; shaZam, 2021, 2023). Denne type versjon bruker ikke interfonografi som et grep for å gjenskape et albums sound, men forsøker kun å gjenskape så nøyaktig som mulig gitar-, tromme- og basstone, i tillegg til andre effekter. Innenfor denne kategorien er også fans som deler deres forsøk på å så nøyaktig som mulig gjenskape en viss gitartone, uten at de spiller hele sangen, eller nødvendigvis har andre instrumenter med i opptaket (se for eksempel Arif's Riffs, 2024; Smoggy Impala993, 2024; Vintage Guitar Tones, 2024). Det soniske som overføres er kun den lydlige kvaliteten til gitarene.

**Alternativ KI-stemme:** Noen kanaler publiserer videoer hvor James Hetfield sin stemme byttes ut med en KI-generert stemme som er bygget på stemmen hans i en gitt tidsperiode. De utfører ikke eksisjon eller ekspansjon for å endre sangen på andre måter. Dette er originalmusikken med alternativ stemme (se for eksempel Djusgar, 2023). Det soniske som overføres er stemmen fra en annen tid i bandets karriere.

**Tone swap og alternativ KI-stemme:** Disse videoene er en kombinasjon av de overnevnte videoene (se for eksempel Black Hole Noises, 2023a, 2023b; The Tone Maniac, 2024). Ved å overføre både tone og stemme får man et nærmere uttrykk av et tidligere album. Dette fungerer som en overføring av en viss tid, hvor man enten går tilbake eller fram i tid gjennom soniske markører.

**Rework/what if:** Disse videoene består i hovedsak av det som kan kalles en ‘tone swap’, i tillegg til at det er utført elementer av eksisjon, konsisjon, utvidelse og/eller ekspansjon. Et eksempel på dette er musikken analysert i 5.2, og innebærer varierende grad av endringer. Riff kan være omskrevet, sangstrukturen kan være endret, sentrale deler av sangen kan være fjernet, nye riff kan være lagt til, trommerytmikk kan være endret, og mer. Innenfor disse versjonene kan man ofte finne interfonografiske/intertekstuelle referanser til eksisterende sanger som er å finne på albumet som gjenskapes. For eksempel starter ZoSo (2023) sin versjon av ‘Chasing Light’ fra *72 Seasons* (2023) på albumet *Ride the Lightning* (1984) med en saktere versjon av åpningsharmonien til sangen ‘Ride the Lightning’ (1984) over åpningsriffet til ‘Chasing Light’. I Bryce Barilla sin versjon av ‘Holy Wars... The Punishment Due’ skriver han i beskrivelsen: «Throughout the song, I've hidden various 'AJFA' Easter eggs for you to discover, and maybe a little classical lick too. see if you can spot them all!» (Bryce Barilla, 2023). Tradisjonelt sett har disse versjonene brukt originalvokalsporene (se for eksempel cynex\_, 2023; Finn Smith, 2023; OperationThrash96, 2020; StateOfMercury, 2020b; XenonVortex, 2022), men i nyere tid har fans utforsket å bruke KI-generert stemme (se for eksempel Alex Murphy, 2023; Andre Arrascue, 2023; Greenmile, 2024; The Tone Maniac, 2023). Dette er en sonisk overføring av ‘så mye som mulig’, og de prøver å så perfekt som mulig å overføre alt som gjør at et gitt album har det soundet det har.

Bruken av interfonografi/intertekstualitet i musikken viser til en form for connoisseurship. Gjennom å inkludere ulike referanser til albumet som gjenskapes viser fans deres kjennskap til bandets musikk gjennom musikken. Gjennom å analysere endringene som har blitt gjort for å få en sang til å høres ut som om den er på et annet album avdekkes de musikalske forskjellene som utgjør et albums sound og identitet. Prosessen kan utvide en persons musikalske perspektiv gjennom å avsløre likheter og forskjeller (Lilja, 2019), og er lærerike prosesser. Overføringen av elementer fra et riff over til et annet riff fungerer som en markør for både sangen riffet originalt kommer fra, men også albumet det kommer fra (se for eksempel figur 5-28). Som lytter blir man også utfordret til å forsøke å finne referansene, og

vide at man selv har en tilstrekkelig kjennskap til bandets musikk, noe man kan kommunisere gjennom kommentarfeltet:

Stemmer det at jeg hører 'The Wait' i denne versjonen?

Metallica gjorde en cover-versjon av 'The Wait' av Killing på albumet *The \$5.98 E.P. – Garage Days Re-Revisited* (1987), og senere på *Garage Inc.* (1998). En annen fan svarer:

Ja, den korte enkelnotefrasen er fra 'The Wait'

Denne fan gir tidspunkter til ulike deler av sangen hen kjenner igjen som referanser:

0:11 – Introen til 'Ride the Lightning'. 1:12 – Refrenget til 'Ride the Lightning'. 5:32 – Bridgen til 'Creeping Death'.

Til denne kommentaren korrigerer to andre fans at 1:12 faktisk er fra 'Trapped Under Ice', en annen sang fra samme album:

Nei, 1:12 er fra 'Trapped Under Ice'.

'Ride the Lightning' er C – H – Bb, osv. 'Trapped Under Ice' er bare F#, akkurat som pre-chourset i denne sangen.

Det finnes en rekke flere eksempler å vise til, blant annet en kommentar på over 1000 ord som gir tilbakemelding, analyse og referanser for de intertekstuelle referansene (publisert under Bryce Barilla, 2020), men kommentarene nevnt så langt illustrerer hvordan fans interagerer med videoene for å vise kunnskap, og det vises til flere lignende kommentarer i påfølgende kapittel. Fans engasjerer seg diskusjoner for å vise connoisseurship. Gjennom kommentarene kan de vise deres egen kunnskap om bandets intrasound ved å avdekke referansene brukt i hyperfonogrammene. Dette kan diskuteres videre i et diskurs- og maktperspektiv, men jeg begrenser den diskusjonen for denne oppgaven.

## 6.1 Nyskapte live-opptredener

### 6.1.1 Live in Seattle '89 og KI-genererte vokalspor

Metallica-fans Dustin Dean (2023) og cjmp (2024) har produsert videoer av Metallica som framfører sanger fra blant annet *Death Magnetic* (2008) og *HTSD* (2016) live i Seattle 1989. For dette underkapitlet brukes Dustin Dean sine videoer som eksempler. Konserten som gjenskapes i videoene ble utgitt som CD, kassett og DVD under tittelen *Live Shit: Binge & Purge* (1993), og var bandets første livealbum. På grunn av årstallet til konserten, eksisterte ikke de overnevnte albumene på denne tiden, men Dustin Dean har valgt å gjenskape denne

konsertens sound og har brukt moderne Metallica-låter som materiell i prosessen. Sanger inkluderer 'Broken, Beat & Scarred', 'All Nightmare Long' og 'Spit Out The Bone'. En stemmemodell er brukt for å gjenskape James Hetfield sin stemme fra 1989, men med vokalmelodien og sangteksten til de moderne sangene som gjenskapes. Andrevokalisten, daværende bassist Jason Newsted, kan også høres i videoene, både i form av ekstravokal og utsagn for å få opp energien til publikummet. Publikumslyd er også lagt på videoen. Gjennom KI kan fans gjøre en sonisk overføring av Hetfields yngre stemme til nyere sanger, og overføre den tidligere med-vokalisten Newsteds stemme til sanger han aldri har sunget før.

De fleste soniske overføringene av Metallicas musikk som man finner på YouTube bruker isolerte lydspor av James Hetfield sin vokal på originalsporet, og fansene justerer eventuelt sporet gjennom EQ og andre effekter for å oppnå en mer autentisk sonisk overføring. Men med innovasjoner i generativ kunstig intelligens kan nå stemmene gjenskapes. Dustin Dean sine versjoner av sanger fra *Death Magnetic* (2008) og *HTSD* (2016) spilt 'live' i Seattle 1989 bruker kunstig intelligens for å gjenskape Hetfield og Newsted sin stemme fra denne tiden. Siden alle instrumentene er skapt av Dustin Dean ser vi her et eksempel av det første KI-scenariet presentert av Vinchon et al. (2023): Co-cre-AI-tion, hvor noe menneskeskapt kombineres med noe KI-generert. Dette er også presentert som det ideelle scenariet for bruken av KI i framtiden, og ut fra observasjoner er dette også det eneste bruksområdet for KI blant Metallica-fandommen så langt.

Som nevnt i kapittel 3.3 har det lenge blitt diskutert om KI kan være kreativ eller skape noe nytt. Denne bruken av KI forsøker ikke å skape noe nytt, og er også avhengig av noe menneskeskapt for å være komplett. Siden selve poenget med denne bruken av KI er å gjenskape noe kjent, i dette tilfellet James Hetfield og Jason Newsted sin stemme, i en ny, men menneskeskapt kontekst, som er tekst og melodi fra nyere album, unngås spørsmål rundt kreativitet og nyskaping. Det tredje scenariet til Vinchon et al. (2023), Plagiarism 3.0, unngås til dels, siden kilden er kjent og sitert gjennom tittelen på videoen. Det er derimot verdt å bemerke at situasjonen rundt opphavsrett relatert til disse type videoene er diskuterbar selv uten bruk av KI, og når KI-genererte stemmer kommer inn i bilder er det verdige diskusjoner rundt etiske hensyn når man gjenskaper en persons stemme uten deres samtykke. Bruken av KI det blir vist til her ser derimot ikke ut til å noen ondsinnede hensikter, og brukes ikke for å få en person til å gi uttalelser de ikke ville ha gitt. Det brukes kun for å foryngre en stemme til å synge noe den personen allerede har sunget, men med en annen kvalitet til stemmen. Selv om det ikke kan gis en tilstrekkelig diskusjon rundt bruken av KI-genererte

stemmer i denne oppgaven, er dette langt fra den mest kontroversielle bruken av KI-generert innhold som har dukket opp de siste årene, som deepfakes, pornografi og stemmer som uttrykker utsagn personen aldri har sagt. Dette er en ny og rask utviklende teknologi, og de potensielle bruksområdene, og eventuelt misbrukene, av teknologien kan ikke diskuteres videre her, men for denne fandommen innebærer teknologien muligheten for en mer nøyaktig sonisk overføring av vokalspor.

### 6.1.2 Symfonikonsserter (S&M 1, 2 og 3)

En annen kanal, Ben Zimmerman, har produsert og publisert over 20 videoer av hypotetiske symfoniversjoner av Metallicas diskografi. Bandet har selv gjennomført to konsserter med *San Francisco Symphony* [SFS], som er blitt publisert som live-albumene *S&M* (1999) og *S&M2* (2019). Konsertene inkluderer bandmedlemmene som spiller sammen med SFS, med arrangementer komponert av Michael Kamen for *S&M*, og Bruce Coughlin, Michael Tilson Thoman, Metallica, samt eksisterende arrangementer av Michael Kamen for *S&M2*.

Oppfølgeren til *S&M* ble, av noen, kritisert for å inkludere for mange av de samme låtene som ble spilt på den første orkestrerte konserten i 1999 (se for eksempel anmeldelsen av Cush, 2020). Fra YouTube-kommentarene på Zimmerman sine videoer kan et lignende resonnement bli sett:

Jeg tror Metallica gikk glipp av en flott mulighet til å gjøre *S&M2* til en klassiker. I stedet for valgte de å spille de samme sangene de spilte på *S&M*.

Det at de utelot 'Fade to Black' igjen var så skuffende, men vi får høre den her [på YouTube].

Her er du og gir oss den *S&M2* vi alle ønsket.

Denne sangen har ikke blitt spilt live siden 1998. Takk for at du bragte den til live for oss.

Denne kritikken av *S&M2* kan forklare hvorfor Zimmerman har produsert de videoene han har. I en hypotetisk tidslinje hvor Metallica valgte å kun spille låter som ikke var fremført under den originale *S&M*, kan det tenkes at Zimmerman ikke hadde følt behovet for å produsere slike videoer for Metallica. Men en critical anger rundt låtvalg har ført til en musikalsk respons fra denne fanen.

Videoene er hovedsakelig basert på eksisterende live-klipp av bandet. En seer spør i kommentarfeltet: «Jeg er ny til denne kanalen. Tok du bare live-spor som allerede var innspilt

og la til orkestrering?»). Til dette svarer Zimmerman: «Jeg gjorde det». Zimmerman arrangerer et orkesterarrangement for sangene, og bruker East West VST<sup>14</sup> for å spille de inn, som så legges over originalsporene for å skape en slags *S&M3*. Han utfører en form for ekspansjon, hvor det legges til noe til musikken. Zimmerman overfører et sonisk parameter som definerer *S&M* og *S&M2* sitt sound – symfoniorkester – over til sanger som ikke ble spilt på de konsertene.

Gjennom kommentarfeltet kan det observeres hvor overbevisende produktet er:

Når skjedde denne konserten, *S&M3*? Hvorfor gikk jeg glipp av den?

Til dette svarer Zimmerman: «Den skjedde aldri»

Jeg visste ikke at det var en *S&M2*, og nå er de kommet opp til 3?

‘Spit out the Bone’ høres flott ut! Det føles ut som *S&M3*...

Det er mulig kommentarene som undrer på når *S&M3* ble utgitt er ironiske, men de uttrykker likevel at musikken er overbevisende nok til å kle seg i tittelen *S&M3*. Majoriteten av de orkestrerte utgavene Zimmerman produserte ble satt sammen til en konsertvideo på 2:12:07, som Zimmerman beskriver i en kommentar som «a fan-favorite set-list».

Zimmerman sine orkestrerte versjoner av rundt 20 Metallica-sanger kan være resultatet av en form for critical anger som fører til innovasjon, kreativitet og aktørskap. Nettopp fordi *S&M2* (2019) inneholdt mange av de samme sangene som den originale *S&M* (1999) oppstod det et behov og ønske om å få hørt mange av låtene de ikke spilte, og som fans skulle ønske at de hadde spilt. Siden det eksisterer en fandom rundt Metallica var det ikke et langt steg å ta for Zimmerman, som tidligere hadde produsert andre orkestrerte arrangementer for andre band og videospillmusikk, å stille spørsmålet *hva om Metallica hadde spilt ‘Fixxxer’ under S&M2?* Her går Zimmerman et ekstra steg; fra diskusjon og ønsker om låtvalg til konkrete musikkpubliseringer. Gjennom ekspansjon av eksisterende hypofonogrammer produserer Zimmerman nok hyperfonogrammer til å skape et helt nytt live-album som realiserer noen fans’ ønsker om en annerledes settliste.

---

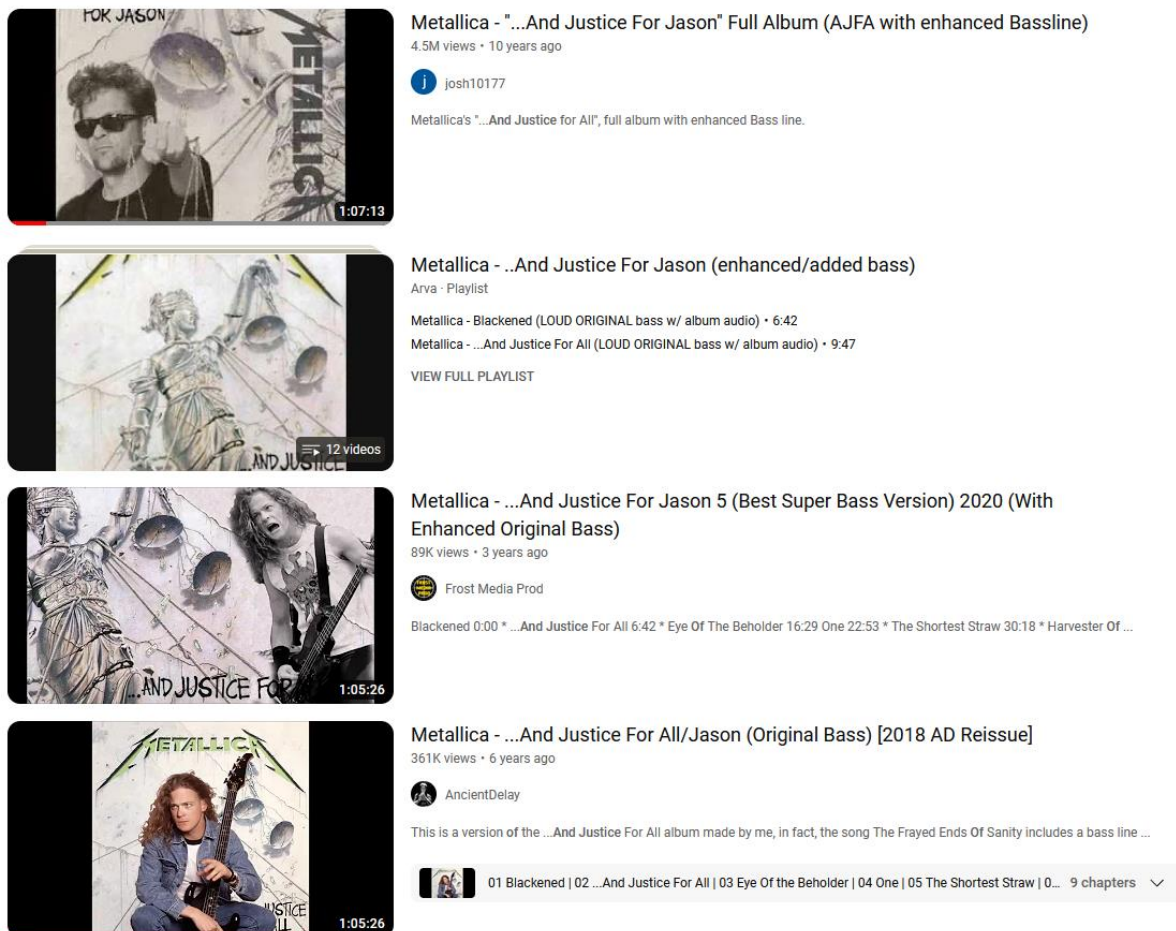
<sup>14</sup> Informasjon funnet gjennom kommentarfeltet på en av videoene til Zimmerman hvor han blir spurt om plugins.



## 6.2 Nyinnspilling og remiksing av kontroversielle mikser

### 6.2.1 ...And Justice for All

Albumet *AJFA* har tidligere blitt diskutert i mer detalj i kapittel 5.2.5. En kort oppsummering kan være på plass her. Det er det første albumet med bassisten Jason Newsted, og bass-sporene er så lave i miksen at de ikke er hørbare. Bassisten ble også mishandlet i hans tid med bandet, spesielt den tidlige stunden. Ut fra dette har det dukket opp flere videoer som skal gi rettferdighet til Jason Newsted gjennom å lage versjoner av albumet med hørbar bass. Dette formidles gjennom den lure tittelen '...And Justice for Jason'. Det eksisterer flere slike opplastninger av albumet som legger til nyinnspilte bass-spor eller øker volumet til de isolerte bass-sporene som eksisterer fra originalutgivelsen. Fans lager et hyperfonogram gjennom ekspansjon i form av å legge til ekstra bass-spor eller bass-volum.



Figur 6-1: Eksempler på videotitler og miniatyrbilder for ...And Justice for Jason. Hentet gjennom YouTube sin søkemotor.

Ved å bruke ordet 'justice' pågår en kommuniserende handling mellom opplaster og seer, ved at det videoen framstiller – hørbar bass på albumet - er det rette, og slik det burde ha vært når bandet spilte inn originalen. Gjennom videoene oppnår de rettferdighet for bassisten. Det er

ikke noe hemmelighet at det unge bandet var opprørt etter Cliff Burton sin død, og at avgjørelsen om å i praksis ha et album uten bassgitar var et resultat av dette dødsfallet. Mange fans føler dermed at Newsted ble urettferdig behandlet, og at bandet gjorde en emosjonell tabbe når de produserte *AJFA*. I tillegg til at det oppleves som en emosjonell urettferdighet kan det også oppleves som en urettferdighet for lytteren at produksjonen er slik den er. Som et utvalg kommentarer vil vise nedenfor, er det en form for critical anger som har oppstått her, relatert til produksjonsvalg, i tillegg til noe mer emosjonelt rundt behandlingen av bassisten.

Ut fra kommentarfeltet på slike videoer kommer det fram opplevelser rundt originalutgivelsen og fans oppfatning av bandets behandling av Newsted:

Jeg kan ikke huske sist gang jeg faktisk hørte på originalalbumet. Denne versjonen er så mye bedre. Takk for at du lagde den!

Denne fanen beskriver at hen har erstattet originalalbumet med denne fan-versjonen av albumet. Kvaliteten på utgivelsen kan dermed anses å være god nok til å være på linje med studio-kvalitet. Andre brukere viser deres misnøye med det mer personlige aspektet av situasjonen:

Jeg synes ærlig talt at Lars Ulrich og James Hetfield må gi Jason Newsted en offentlig unnskyldning, og at de skylder fansene en remastret versjon av albumet.

Siden de bare måtte torturere den nye fyren i bandet, så gjorde de seg selv en bjørnetjeneste i den endelige miksen. Så smålig og barnslig gjort av James og Lars.

Tenkt det, favorittbandet ditt trenger en ny bassist og du får drømmejobben! Men du blir behandlet som den «nye fyren» i 14 år. Jeg elsker Metallica, men behandlingen av Newsted kan ikke glemmes.

En annen fan refererer til vokalen i sangen 'One' i det hen kritiserer produksjonsvalgene gjort rundt albumet, ved å kopiere sangens tekstlige bridge-struktur:

Ulrich – Has taken my bass – taken my voice – taken my sound – taken my groove – taken my limbs – taken the soul of the album.

Samtidig er det mange fans som elsker *AJFA* sitt sound, noe som kan observeres på videoer som gjenskaper *AJFA*-soundet:

Alt høres bedre ut med Justice-tonen.

Her refereres det trolig kun til gitartonen, så et totalt forsvar av *AJFA*-soundet er det ikke.

Vi gråter over at det ikke er noe bass på [*AJFA*], men det er alles favoritt-sound, lol.

Jeg er så splittet.

Selv uten bass på albumet er de andre soundbestemmede faktorene opplevd som så bra at det gjør opp for det. En annen fan forsterker disse resonnementene på en komisk måte:

Du forstår ikke: Hvis du kunne høre bassen hadde albumet vært feilfritt og perfekt, og det resulterende produktet hadde skapt et svart hull som hadde sugd til seg alt og alle.

Ulrich reddet faktisk universet ved å forhindre *AJFA* fra å være det perfekte albumet.

I eksemplene trer det fram en konflikt blant fans rundt albumets sound. Albumet har et sound som mange fans elsker, men det anerkjennes likevel at det er en urettferdighet i å ikke la Newstedts bass-spor være hørbare. Gjennom å øke bass-sporenes volum får fans gjort en sonisk overføring av den miksen som eksisterte før Ulrich ba om å få bassen skrudd ned. På den måten overføres også et budskap til seerne, ved å gi rettferdighet til en bassist som ble urettferdig behandlet.

### 6.2.2 *St. Anger*

Albumet *St. Anger* er kanskje Metallicas mest kontroversielle album. Det har det mest unike soundet i diskografien deres, og var skrevet og produsert i en turbulent tid i bandets karriere. Som tidligere nevnt forlot bassisten Jason Newsted bandet i denne perioden, og James Hetfield var i rehabilitering. I tillegg foregikk produksjonen ikke mange år etter søksmålet bandet gjorde mot fildelingstjenesten Napster. Søksmålet gjorde at en del fans var misfornøyd med bandet, og når de så produserte et radikalt annerledes album, hjalp ikke det med offentlig persepsjon. Produksjonsvalgene er derimot bevisste, og setter albumet i sin historiske kontekst. Ved å se på dokumentaren *Some Kind of Monster* (Berlinger & Sinofsky, 2004) er det tydelig at det var mye sinne involvert i produksjonen. Dette sinnet kommer gjennom i musikken i visse soniske valg. Sangene er mindre kompliserte, og mer aggressive. Gitarene er nedstemte, og riffene har ett mål: aggresjon. Det hele har en garasje-sound: røft, imperfekt og upolert. Ett sentralt element for albumets sound er skarptrommen som ofte blir beskrevet som om noen slår på et oljefat eller en metallspøllbøtte.

Dokumentaren fungerer som en historisk innfallsvinkel til albumet ved at man får et innblikk i bandet på en gitt tid, og fungerer også identitetsformende på et historisk nivå, hvor man får vite om de historiske hendelsene i ettertid (Ruud, 2013). En terapeut er involvert, Ulrich og

Hetfield roper og banner mot hverandre, dører slamres og bandets framtid er usikker.

Dokumentaren fungerer som estetisk innflytelsesrik ved at lytteopplevelsen vil bli farget av de opplevelsene man har hatt med dokumentaren – for de lytterne som har sett dokumentaren.

Albumet ble utgitt i 2003 og kan ses gjennom en innfallsvinkel hvor sound og tid samfaller. I dokumentarfilmen sier Kirk Hammett følgende:

But can I say something that I think is bullshit? This whole fucking solo [outdates] the whole thing, that's so bullshit, y'know. If you [...] don't put a guitar solo in one of these songs, that dates it to this period, and that cements it to a trend that's happening in music right now. I think it's stupid and it's totally trendy. (Berlinger & Sinofsky, 2004, 01:16:13-01:16:26)

Videre i samtalen legger han til: «I just don't want to follow certain trends that I see other bands following. We don't necessarily have to stick to our traditional way, but we also don't have to follow that trend» (Berlinger & Sinofsky, 2004, 01:16:26-01:16:34). Hammett sitt poeng kan knyttes til innfallsvinkelen om sound og tid, hvor et gitt sound knyttes til en viss epoke. Sent på 90-tallet og inn i 2000-tallet var metallsjangeren i endring, med band som KoRn, Slipknot, System of a Down og Limp Bizkit. Disse, og andre band, endret sjangeren ved å blant annet stemme ned gitarene sine, spille utvidete syv-strengsgitarer, inkorporere elementer av hip-hop og ved å ekskludere gitarsoloer som et sentralt element i sangene deres (Hoad, 2023; Sharpe-Young, 2007; Walters, 2018). *St. Anger* kan sies å være et resultat av tiden albumet ble produsert i. Gitarene er generelt stemt ned en heltone, med den laveste strengen stemt ned enda en heltone, en stemming som kalles for Drop C. Noen sanger brukes det syv-strengsgitar eller enda lavere stemming som Drop Bb og Drop G#. Dette gjør albumets tonale senter variert både innad seg selv, men også i konteksten av alle andre album i bandets karriere. Det er riktignok ikke første gangen bandet stemmer ned gitarene sine. De to forrige albumene, *Load* og *Reload* var innspilt i Eb standard, et halvt steg ned fra standard, mens sangen 'Sad But True' fra *Metallica* er spilt i Drop C og 'The Thing That Should Not Be' fra *Master of Puppets* er spilt i D standard. Forskjellen ligger i hvor langt ned gitarene stemmes, samt at det brukes i hele albumet.

For dette albumet eksisterer det noen fan-versjoner som på ulike måter forsøker å korrigere det de mener trekker albumet ned. YouTube-kanalen Daryl Gardner (2015) publiserte i 2015 en total gjeninnspilling av *Metallicas* album *St. Anger* (2003). Versjonen til Gardner, innspilt sammen med Chris Dando og Dave Cox, er gjeninnspilt fra bunnen av, med nyinnspilt gitar-,

tromme-, bass- og vokalspor. Albumet er kortet ned med 15 minutter, men alle riff og all sangtekst er beholdt, og ingen gitarsoloer er lagt til. Gardner skriver:

Recorded during a turbulent time in the bands career, *St. Anger* has always divided opinion. Some longtime fans were turned off by the drop tuned riffs and raw production, whilst some listeners embraced it, myself included. [#STANGER2015](#) is for the listeners who weren't so fond on the record back when it was released in 2003. (Daryl Gardner, 2015)

Gardner skriver videre at: «Absolutely no money has been made from this project, and it has been created out of love for one of our favourite bands of all time» (Daryl Gardner, 2015). Selv om bandet har gitt ut flere album som fans har vist misnøye til viser Gardner at misnøyen kommer fra et sted av kjærlighet, hvor fans ønsker at musikken skal være det beste den kan være. Selv liker Gardner albumet, men velger fortsatt bruke tid på et slikt prosjekt som et 'labor of love', slik Jenkins (2012) og Duffett (2013) beskriver fans sin deling av tekster uten noe monetær gevinst. Utgivelsen av *St. Anger* ble møtt med critical anger blant flere fans, som resulterer i en skuffelse og en følelse av et svik fra bandets side på bakgrunn av produksjonsvalgene, men basert på kommentarer var det fortsatt en følelse av at albumet kunne vært bra, at mye av grunnlaget er bra, men at produksjonsvalgene gjør det vanskelig å sette pris på musikken. Dette underbygges av en rekke kommentarer, hvor et lite utvalg presenteres her:

Skal ikke lyve. Denne videoen gav meg en ny respekt for albumet. Hvis det hørtes sånn ut når det kom ut, så hadde det vært blant mine topp 5 Metallica album.

Jeg likte *St. Anger*, men jeg kom meg aldri over produksjonen. Dere gjorde en fantastisk jobb!

Som det kommer fram ovenfor uttrykker neon fans en nyoppdaget verdsettelse av albumet gjennom Gardner sin versjon. Noen fans er likevel kritiske til en alternativ innspilling:

Dette er bra, men jeg elsker den rå garasjefølelsen av originalen. Selv om skarptromma i originalen var fikset ville det fortsatt ha hørtet litt feil ut, men dere klarte det utmerket.

Daryl Gardner har gjort en rekke transformerende valg, som gjør det relevant å se på musikken i et hyperfonografisk perspektiv. Som tidligere nevnt har lengden på *St. Anger* blitt redusert med 15 minutter i den nye versjonen. Dette er et eksempel på det Lacasse ville kalle

eksisjon: en transformativ handling. «All hyperphonograms contain some form of criticism» (Lacasse, 2018, s. 19), og ut fra reduksjonen i lengde kommer det fram en musikalsk kommuniserende handling fra Gardner som kritiserer albumets lengde, noe Gardner til dels bekrefter ved å skrive at lengdereduksjonen fører til «a more concise and focused record» (Daryl Gardner, 2015). Det kan også sies at det er utført en form konsisjon, fjerning av effekter, gjennom å fjerne skarptrommens originale klang – den største kritikken av originalalbumet. Riktignok er dette en total gjeninnspilling, så Gardner har ikke direkte fjernet noe fra originalsporene, men har heller spilt inn en ny skarptromme. Hvorvidt dette kan kalles en sonisk overføring kan argumenteres. Jeg vil argumentere for at på et dypere, men ikke like åpenbart, plan har Gardner overført et ønske om et annet sound, og et mer konsist album, over til originalalbumet. Selv om en ikke kan peke til et gitt album som har hatt sitt sound overført til *St. Anger* (2003), har Gardner overført mange soniske kvaliteter som gjør at albumet får en produksjon som flere kan sette pris på.

09. januar, 2024, slapp YouTube-kanalen Michael Shea Audio [Michael] ut en gjeninnspilling av *St. Anger*, under tittelen «St. Anger but it's actually good... St. [b]Anger – Full Album Stream» (Michael Shea Audio, 2024). I et intervju med BasedAri sier Michael at han egentlig aldri hadde hørt på albumet før han startet på prosjektet (BasedAri, 2024). Han er altså ikke en fan på samme måte som Gardner, men gjorde det heller av kreativ interesse. Basert på dette kan beskrivelsen av videoen belyse noen forskjeller mellom Gardner og Michael sine versjoner:

This is a bastardized re-recording of Metallica's album *St. Anger*. The songs are shorter, the production is better, and the snare drum is more tolerable. I took some creative liberties with the songs and did what I thought would benefit them.

Everything has been re-recorded from the ground up, except for the vocals which were extracted from the original album. (Michael Shea Audio, 2024)

Her beskriver Michael at han gjennomførte noen kreative valg med hensikten av å forbedre sangene. Dette kan høres på en av sangene som nå har en gitarsolo. Der Gardner sitt hyperfonogram hovedsakelig fjerner deler gjennom eksisjon, inneholder dette hyperfonogrammet også en form for ekspansjon, utført gjennom å legge til noe i form av gitarsoloer. Valgene gjort av Michael fungerer kritisk til originalutgivelsens mangel på gitarsoloer gjennom å inkorporere gitarsoloer i deres versjon. Dette, og alle valgene tatt i gjeninnspillingen, er en musikalsk kommuniserende handling utført av brukeren mot originalutgivelsen.

I kommentarfeltet ber en bruker folk om å slutte å syte så over albumets produksjon, og skriver at Michael hadde likt albumet om han bare hadde sett dokumentarfilmen:

Det er ikke feil [å kritisere albumet], men kanskje du bør se Some Kind of Monster først.

Til dette svarer Michael:

Vågalt av deg å anta at jeg ikke har gjort det.

Noe den andre brukeren svarer følgende til:

Hvis du hadde [sett dokumentarfilmen] så hadde du likt albumet.

Michael bekrefter at han har sett filmen og argumenterer for at det ikke påvirker hans verdsetting av albumet. Diskusjonen framhever at den historiske dimensjonen har en stor påvirkning for noen, men mindre for andre. Michael har selv sagt at han faktisk ikke er en Metallica-fan, så at dokumentarfilmen ikke endret hans mening kan anses som forholdsvis naturlig. Det er også interessant at en outsider (ikke-fan) har gjennomført et slikt prosjekt. Det sier i det minste noe om Metallicas status i populærmusikken.

I tillegg til disse større gjeninnspillingsprosjektene til Gardner og Michael eksisterer det også fan-versjoner av *St. Anger* som kun utfører eksisjon på originalinnspillingene. To eksempler som fremheves her er fra brukerne Music Dungeon (2022) og Jack Price (2024). Jack Price forteller hvorfor han har gjort dette prosjektet:

There are many videos on YouTube that address the production of St. Anger but to me it's never been the "actual" problem with the album. Fixing the production still leaves you with the excessive runtime so I've always wanted to take a stab at something like this to see what the results would be and it's been a lot of fun to work on. (Jack Price, 2024)

Grunnen som gis er altså at Price er fornøyd med produksjonen, i motsetning til en del andre fans, men føler at problemet faktisk ligger i sanglengdene. Music Dungeon deler denne tankegangen: «There's a lot of good ideas here that are either poorly executed or just overstay their welcome(those bloated song lengths). The idea was to keep the songs intact, while getting to the point, essentially» (Music Dungeon, 2022). Disse brukerne utfører kun en eksisjon, og i praksis fungerer dette som fan-skapte radio-redigerte versjoner, som er en av de vanligste formene for eksisjon når det gjelder offisielle utgivelser.

James Hetfield har gitt et utsagn som kan reflektere noen artisters tanker rundt å gjenskape album:

There are things I [James Hetfield] would like to change on some of the records, but it gives them so much character that you can't change them. I find it a little frustrating when bands re-record classic albums with pretty much the same songs and have it replace the original. It erases that piece of history. These records are a product of a certain time in life; they're snapshots of history and they're part of our story. OK, so ...*And Justice for All* could use a little more low end and *St. Anger* could use a little less tin snare drum, but those things are what make those records part of our history. (Scapelliti, 2017)

Metallica går altså ikke av veien for å endre på tidligere utgivelser av estetiske og historiske grunner, i tillegg til spørsmål rundt autentisitet, men gjennom fan-innspillinger får fans likevel muligheten til å få alternative versjoner av sanger og album, uten at bandet selv har 'erstattet' originalen.

### 6.2.3 Death Magnetic og The Loudness War

Albumet *Death Magnetic* (2008) er situert i konteksten av *The Loudness War*. Albumet er preget av kompresjon, og derav en mangel på dynamikk, noe som ikke var uvanlig i årene som ledet opp til albumet. Albumet har en sound som kan knyttes opp til teknologi, tid og agency. *Teknologien* er kompresjonsverktøy, *tiden* er en tidsperiode hvor *The Loudness War* var i full sving, og *agency* kan spores til produsenten Rick Rubin sin involvering og innflytelse på albumet. Alle disse tre er relasjonelle: Rick Rubin var en sentral figur i *The Loudness War*, hvor kompresjon ble brukt som en måte å oppnå høyere volum.

*The Loudness War* var en langvarig kamp for å oppnå høyere volum og fidelitet enn konkurrerende innspillinger (Devine, 2013). I starten var dette gjort for å oppnå høyere fidelitet, men i moderne digitale produksjoner oppstod et inverst forhold mellom volum og fidelitet. Det er også et diskursivt og psykoakustisk perspektiv på hvorfor høyere volum er ønskelig, ved at høyere volum kan «give the impression that a recording is, simply, 'better'» (Devine, 2013, s. 164). Denne kampen foregår i master-steget av produksjonen, hvor en rekke ulike prosesser gjennomføres<sup>15</sup>, blant annet å øke et opptaks volum.

---

<sup>15</sup> Devine (2013, s. 163) gjennomgår mange av disse prosessene.



Increasing a recording's overall volume is achieved using a technique called dynamic range compression, whereby the difference in decibels between the quietest and loudest sections of a recording is reduced. This is accomplished by electronically squishing the sound signal so that the level of quieter sounds is nearer the level of the loudest ones. Compression thus raises not the peak but the average volume level of a recording. (Devine, 2013, s. 163)

Timothy Warner (2009) beskriver dynamisk kompresjon som «perhaps the least well explored or understood of all recording processes [...and] is not intended to change the timbre of part (or all) of a recording» (s. 134). Det er et verktøy som er brukt på praktisk talt alle moderne opptak, men ikke noe som lyttere nødvendigvis tenker over (Warner, 2009). At kompresjon ikke er noe de fleste lyttere tenker over er interessant å ha som kontekst for resten av dette delkapitlet.

Simon Frith (2004, s. 32–33) nevner støy, eller lyd, som en grunn for critical anger, men hovedsakelig i konteksten av at lyden infiltrerer vårt personlige område når det ikke er ønskelig, og at lyden spilles på for høyt volum. I konteksten av *Death Magnetic* kan støy føre til critical anger på et annet vis, ved at albumet i seg selv er komprimert på et vis som gjør at det oppleves som for høyt for lytteren. En for høy og komprimert innspilling kan resultere i øre-utmattelse, eller 'listening fatigue', som gjør det vanskelig å lytte til musikken i lengre tid (Devine, 2013, s. 165). På et estetisk plan fører overkompresjon til et opptak som tilslører detaljer, og mangler definisjon. Dynamisk kompresjon ble lenge brukt for å påse at lydnivået på et opptak ikke var for lavt eller for høyt, men i løpet av 90-tallet ble det brukt for å oppnå et opptak med «constant fortissimo, with virtually no contrast in volume» (Katz, 2010, s. 218). Katz navngir denne perioden som 'post-fidelity', hvor fidelitet ikke lengre er målet, men heller volum.

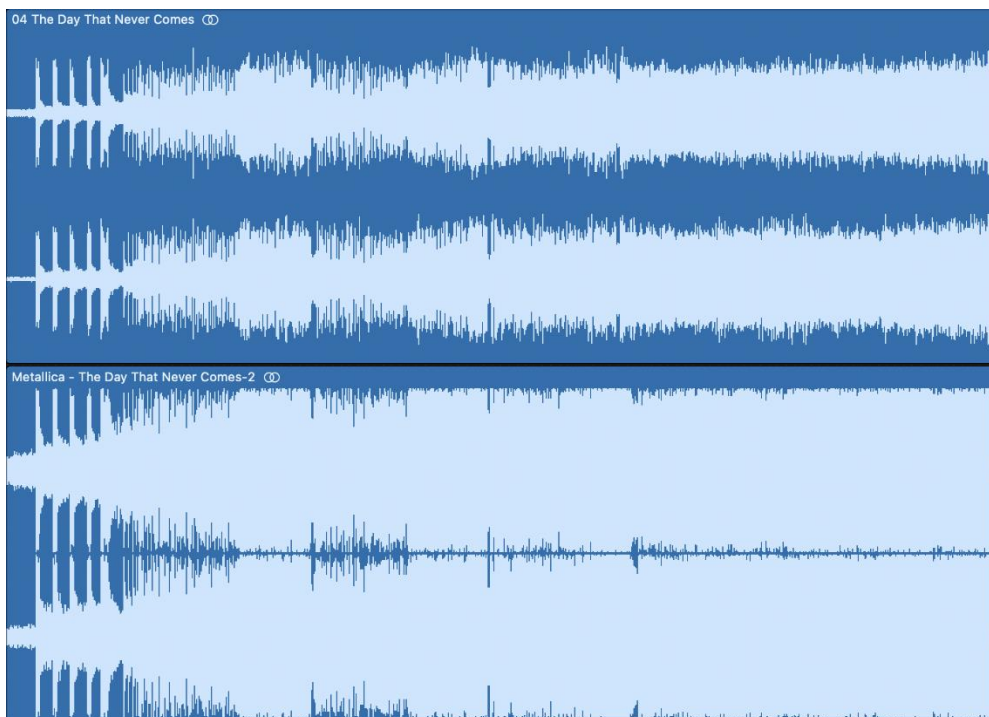


Figur 6-2: Sammenligning av lydspor fra *Death Magnetic* (2008) og *Kill 'Em All* (1983). Merk at hele lydsporet vises her, noe som overdriver effekten av dynamisk mangel på 2008-sporet. Egenprodusert.

Figur 6-3 sammenligner en Metallica-utgivelse fra 1983 med en fra 2008. Lydsporet fra 2008 klipper veldig ofte, noe som kutter lydsignalet. Det er heller nærmest ingen dynamikk, altså

forskjell mellom høyt og lavt volum. Lydsporet fra 1983, derimot, klipper aldri, og det eksisterer større dynamiske forskjeller, som resulterer i volumforskjeller i løpet av lydsporet.

For dette albumet ser det ikke ut til å være noen som har gjeninnspilt albumet i sin helhet. En fan har satt sammen og publisert en versjon av albumet hvor bassgitaren er tydeligere (Orion, 2022) i likhet med *...And Justice for Jason*. Den mest populære og kjente alternative versjonen av *Death Magnetic* er en versjon basert på lydsporene fra ‘Guitar Hero: Metallica’, et videospill hvor spillerne bruker plastinstrumenter som innputt for å spille Metallica-sanger i et videospillmiljø. De individuelle lydsporene til alle sangene tilgjengelig i spillet ble hentet ut av spillet sine filer, og de ekstraherte lydsporene hadde ikke gått gjennom master-steget av produksjonen. Siden sporene ikke har vært gjennom masterprosessen er de ikke like komprimerte, og det eksisterer større dynamiske forskjeller i denne alternative miksen. Det kan argumenteres for at det er gjort en from for konsisjon, ved at en effekt – kompresjon – har blitt fjernet. Det er nok mer korrekt å si at effekten aldri ble anvendt til å begynne med, men i kontekst oppleves det som at effekten blir fjernet fra originalutgivelsen man er vant med å høre.



Figur 6-3: Sammenligning av MCKIII-versjonen (øverst) av 'The Day That Never Comes' med originalutgivelsen (nederst). Hele lydsporet vises, noe som overdriver effekten av ingen dynamikk på originalsporet. Egenprodusert.



Figur 6-4: Zoomet inn på en spesifikk del av begge versjonene. Samme del for begge lydsporene. Egenprodusert.

Denne versjonen av albumet, navngitt 'MarckIII: DEATH MAGNETIC PROJECT', kan finnes opplastet til YouTube (Metallica iTunes, 2016)<sup>16</sup>, eller på nettsiden til de som produserte den (MARCKIII, u.å.). På nettsiden står følgende beskrivelse:

Three dedicated fans, railing against the horrid, compressed, noise-laden production of award winning producer Rick Rubin, fight back, using *Guitar Hero: Metallica*, we offer those who purchased the CD "*Death Magnetic*" a new, cleaner, heavier, harder, version. We aim to fix what Metallica will not, we aim to present you, the listener, with *Death Magnetic* the way it SHOULD sound, not the horrid wall of digital noise that dropped in 2008 like an atom bomb in the loudness wars! (MARCKIII, u.å.)

Rick Rubin blir her kreditert som grunnen til albumets sound, så det oppleves en klar kobling mellom sound og agency. I kommentarfeltet av en opplasting av *Guitar Hero*-versjonen av *Death Magnetic* deler lytterne opplevelsene sine med originalalbumet og den mindre komprimerte versjonen. En fan deler tanken om at Rick Rubin er en stor del av albumets sound:

Flott å faktisk kunne høre bassen. Egentlig bare flott å kunne høre albumet uten at det høres dritt ut. Et av mine topp 5 album var ødelagt av Rick Rubin, men dette fikser det helt.

<sup>16</sup> Merk at brukeren ikke har noe relasjon til bandet Metallica, selv om navnet kan indikere det motsatte.

Noen fans foretrekker originalen, da den oppleves som å treffe hardere:

Jeg er kanskje litt rar, men jeg synes originalversjonen er bedre. Folk sier også at *St. Anger* ville vært bedre uten den skarptrommen, men jeg synes heller ikke det. Det gjør sangene mer heavy, og ja – jeg har fortsatt hørselen min i behold.

En annen fan uttrykker også en verdsettelse av originalversjonen:

Jeg blir så oppgitt over at folk korsfester deg for å like originalen mer enn denne. Sånn, det er ikke det beste opptaket. Ja, det er klipping, og det kan være vanskelig å høre vokalen, men jeg synes originalen treffer mye bedre i diskanten. Selv om gitarsoloene er tydeligere her, er det vanskeligere å høre rytmegitarene i denne versjonen.

En fan opplever lærdom fra å høre på en alternativ versjon av albumet:

Jeg forstod aldri *The Loudness War* fram til nå. Dette låter så mye bedre.

Flere fans uttrykker sin glede rundt den ukomprimerte versjonen:

Det er flott å faktisk kunne høre Robert Trujillo. Han er en fantastisk bassist.

Jeg var skeptisk, men du kan virkelig høre klarheten i trommene. Alt sammensmelter liksom bare til ett i originalversjonen.

En fan bekrefter Devine sin beskrivelse av hvordan overkompresjon kan føre til «ear-fatigue» (2013, s. 165):

*Death Magnetic* var det første albumet som gav meg øre-utmattelse. Takk for denne utgivelsen.

Ut fra et intervju med Ulrich ser det ut til at Rick Rubin var en sentral del av albumets sound: «Me [Ulrich] and James made a deal that we would hang back a little and not get in the way of whatever Rick's vision was» (Blabbermouth, 2008). En del av hva Rubin ønsket var for bandet å gå tilbake til 80-tallet, og tenke på album som *Master of Puppets* (1986) (Barton, 2022; Geist, 2008). Når det gjelder kreditering til albumets kompresjon har jeg ikke funnet noen kilder på hvor involvert Rubin faktisk var, så det kan være at han får en urettferdig kreditering til kompresjonsdiskusjonen, og at mikserne Greg Fidelman og Andrew Scheps, og master-ansvarlig Ted Jensen, også kan være kreditert som å ha hatt stort agency rundt albumets sound. Andrew Scheps sier han var «the poster child for 'loud' because of [*Death*

*Magnetic*]. You know, everybody hated that Metallica record that was ‘the loudest thing’. My line is that the loudness war is over because I won. [...] And [*Death Magnetic*] did it» (Griffiths, 2023). Hvor et album som *AJFA* sitt sound i stor grad kommer fra Ulrich og Hetfield sin agency er persepsjonen blant fans at *Death Magnetic* sitt sound i større grad kommer fra Rick Rubin, selv om det ser ut til å være en forenkling av historien til albumet.

### 6.3 Fan-diskusjon og connoisseurship

For å fremstille bredden i Metallicas fandom på YouTube, kan kanalen Andriy Vasylenko vise en annen side. Kanalens innhold kan anses som et sidespor fra den type innhold oppgaven interesserer seg for, sonisk overføring, men fungerer som en inngangsvinkel inn i den didaktiske dimensjonen av fandommen, samt dedikasjonen fans har til bandets intrasound. En stor andel av videoene samler, beskriver og analyserer blant annet riff, soloer, instrumentering og andre stilistiske valg gjennom bandets diskografi. Fanen har tydelig gjennomgått mange intervjuer og andre tekstlige beskrivelser av bandets historie for å kunne gi dypere innsikt inn i hvordan visse riff kom til, hvem som skrev hvilke riff, hvilken dato riffene kan ha blitt skrevet, hva bandets aller første riff var, og mer.

Noen videoeksempler inkluderer en video som inneholder ett fakta om hver Metallica-sang (Andriy Vasylenko, 2019a), en oversikt over sanger som inkluderer instrumenter utenom det normale (Andriy Vasylenko, 2018b), sammenligninger av demospør og albumspor (Andriy Vasylenko, 2018a), analyser av sanger (Andriy Vasylenko, 2019b, 2020), en oversikt over en rekke lyder som er vanskelig å høre og tabber som ble med på opptaket (Andriy Vasylenko, 2021), og mye mer. Kanalen fungerer dermed delvis som en historisk oversikt over bandets diskografi og historie, med detaljerte videoer som fungerer på både makro- og mikronivå. Som Stedman skriver om ReMix-fandommen driver personene i Metallica-fandommen med forskning på samme måte som en spent forsker:

[The fandom] are researching more like I do as an excited scholar who wants to learn every angle on a topic. For them, they casually drift through their fandoms [...] doing what they already love and consuming the media that they want to consume—but with a crucial question lingering in the back of their minds: “What could I *do* with this?” (Stedman, 2012, s. 114)

I videoene nevnt ovenfor fungerer kommentarfeltet som en arena for å vise connoisseurship. Seerne deler observasjoner de selv har gjort i lyttingen deres, og viser gjerne til spesifikke tidspunktet i låtene, samt lenker til isolerte lydspor hvor det er lettere å høre:

I tilfelle ingen har nevnt det, så har 'Until it Sleeps' noe bongo-lignende perkusjon i den andre halvdel av gitarsoloen, og i oppbygningen til det siste refrenget (når James synger 'don't want it, want it, noooo...').

Det er en skjult bassdel av Cliff Burton i 'Leper Messiah', rett etter gitarsoloen. Du kan høre den klart i den uferdige miksen [av 'Leper Messiah'] fra Master of Puppets boks-settet, men jeg har prøvd å gjenskape den her: [lenke til video fra kanalen].

Du gikk glipp av tre deler i 'Harvester of Sorrow'. I sangen kan du høre James [Hetfield] grynte (2:30) rett etter det første refrenget, og et dyr som knurrer (muligens en ulv) 2-3 sekunder før Kirk [Hammett] sin gitarsolo (James imiterer dette på en måte i live-versjonen fra Moskva 1991). I introen kan man i tillegg høre illevarslende sang i de lave frekvensene.

Eksemplene ovenfor viser en dyp lytteevne, og viser også til forholdet mellom en online fandom og de offline aktivitetene fansene engasjerer seg i. En offline fan-interesse som kan ha startet med å lytte til musikken på egen hånd, har utviklet seg til et engasjement for å sette seg inn i alle mulige detaljer som utgjør bandets musikk. For noen har dette gått videre til å produsere musikk og andre videoer om bandet, hvor en del av dette inkluderer å overføre ulike albums sound til sanger fra andre album. I likhet med andre kommentarer sitert i dette kapitlet viser fans her en form for connoisseurship gjennom å dele kunnskap. De viser til små detaljer som er vanskelig å høre med mindre man aktivt lytter til sporene. I noen tilfeller vises det til demo-spor og alternative versjoner av sangene for å kunne høre delene det er snakk om.

Denne diskusjonen av Metallicas musikk som fans deltar i, fungerer som en inngang til å definere et album og dets sound. Om man hører mye på et album, så vil man naturligvis plukke opp en rekke detaljer om hvordan instrumentene høres ut rent sonisk, hvordan vokalmelodiene, riffene og basslinjene er oppbygget, hvilke trommerytmer og overganger som blir tatt i bruk, og mer. Disse detaljene plukkes opp ubevisst, men når en så trenger å definere dem, og formidle dem videre, har man ikke nødvendigvis evnen til det. Gjennom mange timer med lytting til bandets musikk har Metallica-fans, både bevisst og ubevisst, plukket opp mange detaljer av bandets musikk som så bevisstgjøres gjennom å delta i fandomen. Dette samsvarer med Green sin fremstilling av bevisst og ubevisst læring i uformelle læringspraksiser, hvor det læres gjennom «watching and imitating musicians around them and by making reference to recordings or performances and other live events involving their chosen music» (Green, 2002, s. 5). De type videoene som verbalt, og gjennom

musikk eksempler, viser alle detaljene rundt bandets musikk, fungerer som en del av fandommen, og kan hjelpe andre med å bedre kunne gjennomføre en sonisk overføring. Selv om videoene diskutert i dette kapitlet ikke driver med sonisk overføring er de fortsatt med på å bidra til helheten av fandommen, og gjennomfører mange didaktiske prosesser. Den offline dimensjonen, å lytte og spille bandets musikk, manifesteres online (Jones & Kucker, 2001; Waldron, 2013) gjennom videodiskusjoner rundt bandets musikk som har oppstått gjennom offline lytting, spill og læring.

Som en fan kommenterer er de ulike videoene som har blitt diskutert verdifulle læringsverktøy:

Disse gjenskapningene kan være utmerkede verktøy for å lære komposisjonsteori eller bruk av motiver og temaer. Å fange de subtile nyansene i timbre, tone, timing, osv. er en uvurderlig ferdighet, og kan åpne opp uendelige dører til kreativitet.

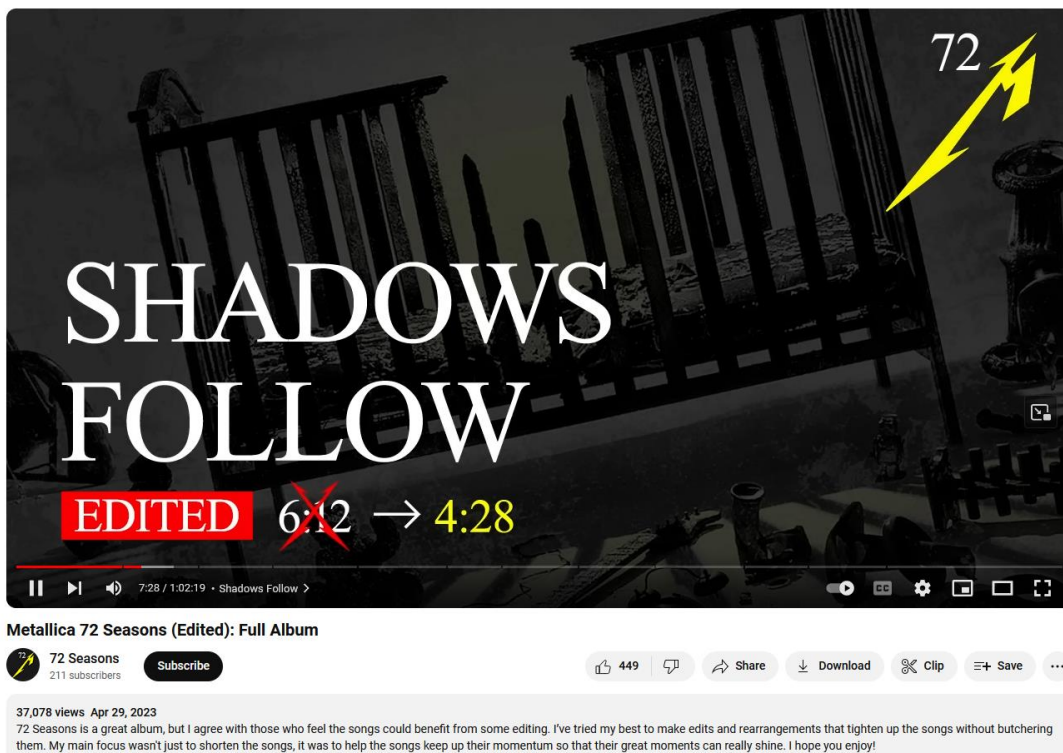
I dette underkapitlet har jeg gjennomgått fan-diskusjon og connoisseurship som et relevant tema for fandommens aktiviteter. I det neste kapitlet vises det til et siste estetisk element som er relevant for bandet og fandommen.

#### 6.4 Kritikk av bandet

En rekke fans ser ut til å ha vært av den oppfatning at sangen 'If Darkness Had a Son' fra albumet *72 Seasons* (2023) trengte en forkortet versjon, selv om låten er cirka like lang som den gjennomsnittlige låten fra 80-tallets album<sup>17</sup>. Metallica-sanger er gjerne lange, så selv om fans av bandet er vant til lengre sanger observeres det likevel her at fans tar denne saken inn i egne hender. Flere YouTube-kanaler publiserte radio-utgaver av denne sangen, hvor én av de publiserte en versjon med økt tempo i tillegg til eksisjon av deler (LOGAN, 2023; Metalfan5150, 2023a; StateOfMercury, 2023a; sommerdrunktaiga, 2023). Sangens lengde er redusert fra 6:36 til 4:00, 3:29, 4:18 og 5:40, respektivt. Det er også utgitt minst tre versjoner av hele albumet med eksisjon på alle eller majoriteten av sangene (se *72 Seasons*, 2023; DjSixLive, 2023; Metalfan5150, 2023b og Fig. 6-1).

---

<sup>17</sup> Se Van Valkenburg (2010, s. 28) for statistikk om låtlengder.



Figur 6-5: En fan-versjon av albumet *72 Seasons* (2023).

I tillegg publiserte en av de førnevnte YouTube-kanalene også en satirisk video rundt samme tid, som kritiserer sangens lengde gjennom en såkalt ‘moderne versjon’ av sangen ‘One’ fra albumet *AJFA*. Her er sangens lengde økt fra 7:27 til 13:27, og er publisert under tittelen ‘One, hvis moderne Metallica arrangerte den’ (StateOfMercury, 2023b). Gjennom en økning av sanglengde har han gjort en ironisk sonisk overføring, som fungerer som en kritikk av moderne Metallica-musikk.

Den samme fanen publiserte også en utvidet versjon av ‘If Darkness Had a Son’, hvor sangens lengde er økt til 16:38 (StateOfMercury, 2023c). Gjennom utvidelse skaper fanen et hyperfonogram som uttrykker et postmoderne ironisk budskap om bandets musikk. Metallicas sanger er lange, og dette er ikke en ny kritikk, som Popoff skriver om den nesten ni minutter lange instrumentallåten ‘The Call of Ktulu’ (1984): «Then as now, Metallica had yet to receive the memo stating that you only need to repeat a riff four times instead of sixteen, thank you very much» (2016, s. 47). 8:18 inn i videoen blir sangen avbrutt av lyden av en reklame for musikk læringsplattformen ‘Yousician’, hvor bandmedlemmene reklamerer for at lytteren kan lære kjente sanger sammen med bandmedlemmene. Kirk Hammett forklarer den pentatoniske boksen som noe av det første en gitarist lærer, og James Hetfield forklarer hvordan han spiller gitar og konstruerer riff. Sett i konteksten av resten av videoen kan dette fungere ironisk. Sangen ‘If Darkness Had a Son’ blir kritisert gjennom en smertefull lang



versjon, og når bandmedlemmene så begynner å reklamere for å lære å spille som dem er det en ironisk kvalitet til det de sier. De tidligere nevnte radioversjonene uttrykker også en kritikk gjennom hyperfonogrammene som oppnås gjennom eksisjon.

Noen av videoene brukes altså for å kritisere bandet gjennom satire og ironi. Heller enn å formulere argumenter gjennom tradisjonelle musikk anmeldelser eller kritikk, kritiseres musikken gjennom musikkseksempler som seerne selv kan oppleve og få noe ut av. En av videoene referert til ovenfor, der StateOfMercury gav 'One' (1988) et mer moderne Metallica-preg, bærer tydelig preg av satire. Videoen forsøker å vise hvordan noe mangler med de nyeste låtene til bandet, ikke gjennom en skriftlig eller muntlig kritikk, men gjennom et auditivt eksempel grunnfestet i en kjent og eldre låt. Andre videoer som uttrykker seg satirisk og kritiserer Metallica gjennom musikk inkluderer videoer om Kirk Hammett sine nyeste gitarsoloer, hvor en del fans uttrykker misnøye rundt de mer improviserte gitarsoloene på de nyeste albumene. For å vise denne misnøyen skaper noen fans nye versjoner av sangene med en gjeninnspilt gitarsolo (Bradley Hall, 2022; The-Art-of-Guitar, 2023). Versjonen til The-Art-of-Guitar viser spesifikt til albumet *Metallica* (1991) som inspirasjon for hans alternative gitarsolo, så han gjør en form for sonisk overføring av det albumets gitarsoloer over til sangen 'If Darkness Had A Son' fra *72 Seasons* (2023). Dette viser til dels et unikt aspekt av fandommen. Fremfor å opparbeide seg all mulig informasjon om bandets musikk og historie for å kunne diskutere det verbalt, anvender fandommen denne informasjonen gjennom musikalske produkter. De driver med *musikalsk kommunikasjon*, framfor verbal kommunikasjon.

Det er viktig å understreke at det nettopp er kritikken, og en form for critical anger, fra Metallica-fans som kan ha ført til fan-musikken som diskuteres. Om alt bandet gjorde var feilfritt, hadde trolig ikke fenomenene som utforskes i oppgaven skjedd. En grunn til at fandommen har oppstått kan nettopp være fordi det er mange soniske markører å kritisere i de forskjellige albumene, og at det er akkurat det som gjør det interessant å utforske, kritisere og innovere. Man kan ikke forbedre perfeksjon, men man kan forsøke å forbedre noe man opplever som dårlig.

Ethvert hyperfonogram inkluderer en form for kritikk, og her har jeg vist tydelige eksempler på hvordan fans kritiserer bandet gjennom radioversjoner, utvidede sanger og nyinnspilte gitarsoloer. Gjennom bruk av eksisjon og utvidelse kommuniserer fans musikalsk. Neste kapittel vil fremheve et siste eksempel av kritikk om bandet, og en estetisk faktor rundt bandets musikk.

## 6.5 'Selling out'

Som et siste eksempel på hvordan Metallica er et band som kan sies å ha en relevant mengde critical anger assosiert med seg ønsker jeg å nevne oppfattelsen av at de 'sold out'. Perioden 1996-1997 er et interessepunkt i Metallicas karriere. De ga ut ett album i begge årene, *Load* og *Reload*, og ble sterkt kritisert for musikken og endringer til deres image. Som tidligere etablert kan 'selling out' defineres som å svike eller forråde sitt sound i favør for økonomisk gevinst. Musikk anses som mindre verdifull om den ikke virker genuin og autentisk, og en persepsjon er at Metallica lanserte album som forsøkte å oppnå størst mulig økonomisk gevinst fremfor å produsere autentisk Metallica-musikk.

De første eksemplene av en form for 'selling out' i Metallicas karriere oppstod allerede på deres andre album, *Ride the Lightning*. Låten 'Escape' er en låt bandet selv hater, og Rasmussen gir en god forklaring på hvorfor:

And they did the 'Escape' song, which was supposed to be their single. Big mistake. [It was them saying] 'This is how much we're willing to suck up to get a hit.' [...] I think they recorded the song to try and get some kind of commercial break.

(Brannigan & Winwood, 2014, s. 162)

Men det var ikke bare 'Escape' som fans følte seg forrådt av. En av bandets mest populære og anerkjente låter, 'Fade to Black' ble også kritisert av fans av *Kill 'Em All*. Mange av de første lytterne til albumet «viewed the song not as a natural progression but as an outright surrender, a sop to those whose tastes did not run to metal finished to the point of razor sharpness» (Brannigan & Winwood, 2014, s. 163)

Albumet som virkelig fikk mange til å si at bandet hadde solgt ut var *Metallica* (1991). Som tidligere nevnt var ansettelsen av Bob Rock allerede oppfattet som en form for å selge ut.

Bandet ser det selv annerledes:

'I can definitely understand people going, 'Oh, 'Enter Sandman', 'Nothing Else Matters' – what happened?,' Lars Ulrich later reflected. '[But] if we had've made ...*And Justice for All* [Part] II, that would have been the sell-out . . . We had a fear of being stuck. With some of our peers we saw that there was a Status Quo element that we saw was not for us.' (Brannigan & Winwood, 2017, s. 11)

Bob Rock sa at «A lot of people think I changed the band. I didn't. In their heads, they were already changed when I met them» (Bosso, 2021). Disse utsagnene viser at bandet selv hadde

et ønske og en intensjon om å utvikle seg selv musikalsk, og å kunne uttrykke sine musikalske verdier, noe de ikke følte de kunne om de fortsatte å utvikle seg i den progressive retningen de hadde gjort så langt.

Denne endringen i sound fortsatte i *Load* (1996) og *Reload* (1997). Blant fans var persepsjonen at bandet hadde solgt ut, om ikke bare fordi bandets hår var kortklipt (Brannigan & Winwood, 2017). Et utsagn fra Lars Ulrich etter utgivelsen av *Reload* (1997) viser trommeslagerens refleksjon rundt noen av temaene diskutert i denne oppgaven, og hvordan critical anger kan være en positiv respons, fordi det får fans til å diskutere, og, som har blitt vist i oppgaven, produsere noe bra ut av diskusjonene:

'But I have to tell you,' [Ulrich] continues, 'that I do like the fact that people have a problem with what we're doing , because that causes debate and when debate starts then people sit and talk about all different types of things and then hopefully something good will come out of that debate'. (Brannigan & Winwood, 2017, s. 98)

Om Metallica faktisk 'sold out' eller ikke, er ikke så viktig for denne diskusjonen.

Persepsjonen, derimot, av at de solgte ut er likevel der, og er en av mange områder hvor fans har opplevd et critical anger rundt bandets estetiske valg i studioet. Om man tenker på å selge ut som å *forrhåde* sitt eget sound kan Metallica i det minste sies å ha *endret* eller *utviklet* sitt sound mange ganger. Nesten alle albumene har et ulikt sound fra hverandre, og det er trolig disse store forskjellene i bandets intrasound som gjør at det har dukket opp en fandom som utforsker soniske overføringer av bandets musikk.

## 7 Konklusjon

I denne oppgaven har jeg presentert, analysert og diskutert det jeg har kalt for *soniske overføringer* innenfor rammene av en nettbasert Metallica-fandom, og forsøkt å vise de ulike aspektene av bandets musikk og historie som gjør dem interessante for sonisk overføring. Eksempler fra fandommen har blitt brukt for å forklare hva en sonisk overføring er, og gjennom oppgaven har begrepet sonisk overføring blitt anvendt på flere måter. Sonisk overføring kan generelt sies å dekke overføringen av et gitt sound til en annen låt. Det er derimot mange nivåer til en sonisk overføring. Noen fans overfører kun de lydlige kvalitetene til for eksempel gitaren på et gitt album. Andre forsøker å gjenskape alle de lydlige kvalitetene til albumet, inkludert trommelyd og klang. Enda et nivå av overføring inkluderer interfonografiske referanser til blant annet riff og trommeoverganger. Med muligheten for generativ kunstig intelligens å rekonstruere en viss stemme har fandommen også gjort soniske overføringer av vokalistens stemme fra en gitt tidsperiode. Begrepet sonisk overføring kan også ha flere lag til seg, ved at det også er snakk om en overføring i form av en publisering, hvor fans overfører musikk til et publikum. Gjennom de soniske overføringene foregår det altså en overføring av kunnskap og ferdigheter, som gjør at overføringene fungerer didaktisk både for kreatøren og lytteren. Overføringen fungerer altså på flere nivåer, og hva en overføring er kan ha ulike lag til seg.

Ett av spørsmålene presentert i starten av oppgaven var hvorfor denne fandommen har blitt til, og hvorfor det er akkurat Metallica-fans som har tatt så stor interesse i soniske overføringer. Fandommen uttrykker stor interesse i å forsøke å gjenskape den perfekte gitartonen, det perfekte *Justice*-soundet, eller *Ride the Lightning*-soundet. Gjennom videoeksemplene og kommentarene, og basert på det teoretiske fundamentet jeg har brukt i løpet av oppgaven, kommer det fram flere grunner til at dette kan ha oppstått. Som Duffett (2013, s. 19) understreker kan man aldri med sikkerhet forklare en fandom, og det kan heller være bedre å se på effekten av fandommen, slik jeg har gjort i store deler av kapittel 5 og 6. I rollen som en fan-outsider, hvor jeg inntar begge roller, kan det likevel presenteres noen perspektiver på potensielle årsaksforklaringer, uten at én forklaring er gitt som en definitiv grunn. Det er heller snakk om mulige årsaksforklaringer, som oppsummeres nedenfor. Som det kommer fram i biografiene til Brannigan og Winwood (2014, 2017) og dokumentarfilmen *Some Kind of Monster* (Berlinger & Sinofsky, 2004) har bandet en interessant historie. Denne historien har hatt reelle påvirkninger på bandets musikk. *Kill 'Em All* (1983) og *Ride the Lightning* (1984) har blant seg seks låter med Dave Mustaine som medlåtskriver. Dødsfallet til Cliff

Burton og mishandlingen av Jason Newsted førte til et album uten noe bassgitar. Når Jason Newsted så forlot bandet, slapp Metallica et album med en særegen skarptrommelyd, *St. Anger*. I denne perioden ble nesten bandet oppløst, og fans fikk se bandet på sitt mest sårbare gjennom dokumentarfilmen til Berlinger & Sinofsky (2004). I tillegg var de meget innovative de første årene av deres karriere, og var sentral i å skape en ny sjanger av musikk. Det *historiske elementet* kan anses som sentralt, idet det er med på å danne en musikkidentitet blant fans.

Flere av Metallicas album har det som oppfattes som en kontroversiell produksjon for mange fans, og det er få album som har lik intrasound. De få albumene som har relativt lik intrasound er *Load* (1996) og *Reload* (1997), to album som flere fans føler seg forrådt av, og *HTSD* (2016) og *72 Seasons* (2023), deres to nyeste album, som ikke nødvendigvis har satt sitt preg på musikkhistorien her og nå. Deres første fem album har store forskjeller i sound, selv om alle ikke oppfattes som kontroversielle. Det er for eksempel store variasjoner i gitartone, klang, bruk av gated reverb, sangstruktur og riff-struktur, og mer, i disse albumene. Der *Load* (1996) og *Reload* (1997) til dels viderefører et sound som for mange fans er ansett som perfekt, etablert på det forrige albumet, oppleves albumene likevel kontroversielle fordi bandet oppleves å ha solgt seg selv ut. Bandets neste utgivelse, *St. Anger* (2003), er beryktet for sin garasjeproduksjon, hvor skarptrommen ikke er skrudd på, gitarene er nedstemt, vokalen er til tider sur, og sangene oppleves unødvendig lange. *Death Magnetic* (2008) fortsetter kontroversen ved at The Loudness War blir vunnet, slik en av mikserne, Andrew Scheps, beskriver det (Griffiths, 2023), gjennom en komprimert produksjon. Til slutt er deres to siste utgivelser ikke nødvendigvis kontroversiell, men har heller en relativt balansert, om noe uinteressant, produksjon.

Det er disse store forskjellene i intrasound som trolig er en av grunnene til at denne fandommen har oppstått. Det er stor interesse blant fans å utforske bandets intrasounds, og forsøke å oppnå den 'legendariske' gitartonen fra ett album, eller de 'gigantiske' trommene fra et annet album. De kontroversielle albumene er trolig en viktig faktor i engasjementet, hvor fans føler at bandet har forrådt dem, eller på et eller annet vis gjort noe galt, som fører til critical anger (Frith, 2004). Dette sinnet kan være grunnen til at visse fans ønsker å korrigere bandets såkalte tabber, siden bandet selv har sagt at de ikke ønsker å gjøre det. Siden nesten hvert album har et såpass konkret og unikt sound, har fans engasjert seg med hypotetiske spørsmål knyttet til hvordan hvert album låter, og produserer musikk gjennom sonisk overføring for å svare på de spørsmålene. Det er ikke usannsynlig at Stedman (2012) sitt funn

relatert til å oppnå det perfekte estetiske uttrykk samsvarer med det som sees her: For fansen på YouTube eksisterer det et ønske om å oppnå en viss estetikk, og å gjøre de grepene, og bruke den tiden som trengs for å komme så nær det soundet som er ønsket. Dette skjer tilsynelatende uavhengig av økonomisk gevinst<sup>18</sup>, noe som stemmer overens med tanken om at fandommer gjør noe av kjærlighet for deres interesse.

Bandet er selvsagt meget populært, noe som åpner opp for at det er en stor mengde fans som kan bli interessert i sound, gitartoner, gjeninnspillinger, reproduksjoner, osv. I tillegg er det et veldig gitar-sentrisk band, og mange har nok lært gitar gjennom å spille bandets musikk. Dette er en av flere offline-faktorer som leder til et online engasjement. Gjennom YouTube deltar for eksempel gitarister i uformelle læringsprosesser, og Metallicas musikk er en del av den uformelle gitarlæringen som foregår på YouTube. Akkurat det er ikke noe unikt for bandet, men det kan tenkes å være en del av den større helheten. Gjennom de uformelle læringsprosessene oppnår fans bedre lytteegenskaper, og kunnskap om gitarteori, riffoppbygging, gitartone, rytmikk og mer. Det kan være at de uformelle læringsaktivitetene som foregår på YouTube også har ført til en interesse for sonisk overføring. Om ikke det er i alle fall prosessen rundt å gjenskape et sound en stor læringsprosess for fansene som engasjerer seg med det.

Noen av fan-videoene har det siste året begynt å ta i bruk kunstig intelligens for å gjenskape stemmen til vokalisten James Hetfield. Hvor tidligere forskning har vist at musikk generert av kunstig intelligens anses som mindre verdt for lytterne (Shank et al., 2023), brukes KI her på en måte som intensjonelt ikke forsøker å skape noe nytt, og ikke hevder å være noe nytt. På en av videoene kommenterte en fan følgende for syv år siden:

Nå trenger vi bare å finne noen som kan modulere Hetfield sin stemme til å høres ut som han gjorde i fortiden.

Siden da har kunstig intelligens økt mulighetene for å generere en gitt stemme. Som presentert i denne oppgaven brukes KI for å generere en stemme som uttrykker noe den gitte personen allerede har sagt, og dette åpner opp for mer nøyaktige soniske overføring som overkommer ordinære begrensinger relatert til aldring. Selv om bruken av KI her kan anses som relativt etisk, er det derimot mange flere etiske hensyn og hypotetiske scenarioer som er verdt å

---

<sup>18</sup> Noen av brukerne har derimot lenker til sider hvor seere kan støtte de økonomisk.

diskutere videre rundt denne, og annen, bruk av KI innenfor musikk som ikke kunne gjennomgås i denne oppgaven.

Flemming Rasmussen, som produserte *Ride the Lightning*, *Master of Puppets* og *AJFA*, sa i et intervju med Brannigan og Winwood: «Everybody and their uncles think they can do it [recording] on their computer, but then they can't understand why what they've recorded doesn't sound like Metallica» (2014, s. 143). De soniske overføringene fandommen gjennomfører kan vise til at det nå er blitt mulig å oppnå Metallicas sound hjemme. Det er klart variasjoner av hvor suksessfull de ulike soniske overføringene av Metallicas musikk er. Majoriteten av eksemplene som har blitt vist til i denne oppgaven er ansett som vellykkede overføringer av bandets musikk, som kom fram i analysen i kapittel 5, og gjennom kommentarer i kapittel 6, men det er også overføringer som ikke er like suksessfulle. Fandommen viser et stort engasjement rundt å oppnå en perfekt sonisk overføring, og anvender moderne verktøy for å oppnå det. Gjennom disse prosessene skaper de engasjement og læring, og utfordrer hverandre til å være best. Fans får vist sitt connoisseurship både gjennom skriftlige og verbale diskusjoner, men viktigst av alt gjennom musikalsk kommunikasjon og produksjon.

## 8 Litteraturliste

72 Seasons. (2023, 29. april). *Metallica 72 Seasons (Edited): Full Album* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=7TD3cN54oFA>

Alex Murphy. (2023, 8. desember). *Metallica—St. Anger in style of ...and Justice for All 1988 | AI Voice Cover | James Hetfield AI* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=cZgz5a9qvmA>

Ali. (2023, 12. juni). *Trapped Under Ice w/KEA Tone* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=HQ3adFdw16k>

Andre Arrascue. (2023, 30. september). *Metallica 1991—Room Of Mirrors ( AI James Hetfield ) Black Album Crossover!* [Video]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=at\\_mS\\_WqccE](https://www.youtube.com/watch?v=at_mS_WqccE)

Andriy Vasylenko. (2018a, 31. august). *15 Metallica riffs that used to be BETTER or WORSE* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=mKO0W3mHzfE>

Andriy Vasylenko. (2018b, 7. oktober). *19 Metallica songs featuring UNUSUAL instruments* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=M19-SuC\\_0gc](https://www.youtube.com/watch?v=M19-SuC_0gc)

Andriy Vasylenko. (2019a, 31. oktober). *Things You Might Not Know About EACH Metallica Song (gets intense)* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=FJJfGpSnTK8>

Andriy Vasylenko. (2019b, 29. november). *Metallica ONE: Song That Changed Metal Forever* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wdcWt5368Us>

Andriy Vasylenko. (2020, 10. januar). *Metallica FADE TO BLACK: When Metallica «Sold Out» For the First Time* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=1IkPZsiOkoU>

Andriy Vasylenko. (2021, 31. mai). *52 Curious Hidden Things in Metallica Songs\** [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hNYNaaGYcUQ>



- Anker, T. (2020). *Analyse i praksis: En håndbok for masterstudenter*. Cappelen Damm Akademisk.
- Arif's Riffs. (2024, 23. februar). *Metallica LOAD & RELOAD guitar tone—AmpliTube 5* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Uy6ZN77AIXM>
- Askerøi, E. (2013). *Reading pop production: Sonic markers and musical identity* [Doktorgradsavhandling, Universitet i Agder]. AURA. <https://uia.brage.unit.no/uia-xmlui/handle/11250/139730>
- Askerøi, E. (2020). Sound i historisk perspektiv: Oppdagelse, naturalisering, kanonisering. I Ø. J. Eiksund, E. Angelo, & J. Knigge (Red.), *Music Technology in Education—Channeling and Challenging Perspectives* (s. 51–71). Cappelen Damm Akademisk.
- BANGERTV - All Metal. (2016, 13. desember). *METALLICA'S Robert Trujillo interview on Spit Out the Bone and bass in heavy metal* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=ee4R0oMz2ik>
- Barker, C., & Jane, E. A. (2016). *Cultural studies: Theory and practice* (5. utg.). Sage.
- Barton, G. (2022). Metallica's Death Magnetic: How the kings of metal reclaimed their throne. *Louder [Metal Hammer]*. <https://www.loudersound.com/features/metallica-death-magnetic-album-interview-2008>
- BasedAri. (2024, 3. februar). *THE MAN WHO MADE ST. ANGER GOOD (ST. [b]ANGER INTERVIEW)—BASED TUNES @ KUCI* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Z0CtP0HGrL8>
- Berlinger, J., & Sinofsky, B. (Regissører). (2004). *Metallica: Some Kind of Monster* [Dokumentarfilm; DVD]. IFC Films.
- Bierman, B. (2011). Appreciating the Mix: Teaching Music Listening Skills through Sound-Mixing Techniques. I N. Biamonte (Red.), *Pop-Culture Pedagogy in the Music*

- Classroom: Teaching Tools from American Idol to YouTube* (s. 3–18). Scarecrow Press Inc.
- Blabbermouth. (2008, 29. september). METALLICA's LARS ULRICH Breaks Silence On «Death Magnetic» Sound Quality Controversy.  
<https://www.blabbermouth.net/news/metallica-s-lars-ulrich-breaks-silence-on-death-magnetic-sound-quality-controversy/>
- Black Hole Noises. (2023a, 6. september). *1984 James Hetfield - Too Far Gone? (Ride The Lightning Mix & AI Metallica Cover)* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=O3evJHnZ-VY>
- Black Hole Noises. (2023b, 16. oktober). *What If The Small Hours Was on The Black Album?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0vOdOJRTvAE>
- Bosso, J. (2021, 19. august). Metallica The Black Album track-by-track interview with Bob Rock. *MusicRadar*. <https://www.musicradar.com/news/bob-rock-metallica-black-album-interview>
- Bowman, R. (1995). The Stax Sound: A Musicological Analysis. *Popular Music*, 14(3), 285–320. <https://doi.org/10.1017/S0261143000007753>
- Bradley Hall. (2022, 29. november). *Metallica «Lux Æterna» But The Solo Doesn't Suck* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=m\\_pGYlp5Zho](https://www.youtube.com/watch?v=m_pGYlp5Zho)
- Bradley Hall. (2023, 7. mai). *Old People Are KILLING Music YouTube Channels...* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RsQW-CzTLJE>
- Brannigan, P., & Winwood, I. (2014). *Birth, school, Metallica, death: 1983-1991*. Faber & Faber.
- Brannigan, P., & Winwood, I. (2017). *Into the black: The inside story of Metallica 1991-2016*. Faber & Faber.
- Bratberg, Ø. (2024). *Årsaksforklaringer i kvalitativ analyse*. Cappelen Damm Akademisk.

- Bridson, K., Evans, J., Varman, R., Volkov, M., & McDonald, S. (2017). Questioning worth: Selling out in the music industry. *European Journal of Marketing*, 51(9/10), 1650–1668. <https://doi.org/10.1108/EJM-06-2015-0391>
- Brielmann, A. A., & Pelli, D. G. (2018). Aesthetics. *Current Biology*, 28(16), R859–R863. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2018.06.004>
- Brolinson, P.-E., & Larsen, H. (1981). *Rock: Aspekter på industri, elektronikk & sound*. Gummessons Trykkeri AB.
- Bryce Barilla. (2020, 30. november). *What If To Live is to Die was on Ride the Lightning? | Metallica Album Crossovers* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aA58S0H9Fww>
- Bryce Barilla. (2023, 9. september). *What if Megadeth's Holy Wars was on ...And Justice For All? | Metallica Album Crossovers* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=peiYy5BScV4>
- Burgess, J., & Green, J. (2018). *YouTube: Online Video and Participatory Culture* (2. utg.). Polity Press.
- cjmp. (2024, 1. mars). *What If Metallica Played Fight Fire With Fire at Seattle '89?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=b7pbPNsgHX0>
- CrebleStar. (2016a, 29. august). *Metallica's «'Hardwired'» with their classic tones* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yE2rgWFAO2A>
- CrebleStar. (2016b, 26. november). *What if... «Spit Out The Bone» was on Ride The Lightning* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BfceqAwzdXg>
- Cush, A. (2020). *Metallica / San Francisco Symphony: S&M2*. Pitchfork. <https://pitchfork.com/reviews/albums/metallica-san-francisco-symphony-sandm2/>
- cynex\_ . (2023, 24. oktober). *What if 72 Seasons was on St. Anger? // Album Mashup* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KuzZ07MlPnw>

- Daniel Sarkissian. (2021, 19. desember). *Metallica Producer: Making MASTER OF PUPPETS (Sanitarium, Battery, Disposable Heroes Damage Inc etc)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hMkLPPGnYRg>
- Daryl Gardner. (2015, 14. januar). *(HQ STEREO MIX) #STANGER2015—Metallica's St. Anger (2003) Album Re-Recorded (FULL ALBUM)* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=IU-UI3\\_6HcM](https://www.youtube.com/watch?v=IU-UI3_6HcM)
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. (2011). Introduction: The discipline and practice of qualitative research. I N. K. Denzin & Y. Lincoln (Red.), *The Sage handbook of qualitative research* (4. utg., s. 1–15). Sage.
- Devine, K. (2013). Imperfect sound forever: Loudness wars, listening formations and the history of sound reproduction. *Popular Music*, 32(2), 159–176. <https://doi.org/10.1017/S0261143013000032>
- DjSixLive. (2023, 21. april). *Metallica—72 Seasons (Short Album Edit)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TUyAuW-L1rU>
- Djusgar. (2023, 16. juli). *1988 James Hetfield—All Nightmare Long (Metallica AI Cover)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wqcPeq912ho>
- Duffett, M. (2013). *Understanding Fandom*. Bloomsbury Academic.
- Duffett, M. (2015). Fan Practices. *Popular Music and Society*, 38(1), 1–6. <https://doi.org/10.1080/03007766.2014.973764>
- Dustin Dean. (2023, 27. august). *If Metallica performed Spit Out The Bone live in Seattle '89* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TCaIGkrrZzs>
- Epstein, D. (2016, 1. desember). Inside Metallica's Best Album in 30 Years: «Hardwired... to Self-Destruct». *Revolver Magazine*. <https://www.revolvermag.com/music/inside-metallicas-best-album-30-years-hardwired-self-destruct>

- Farrugia, R., & Gobatto, N. (2010). Shopping for Legs and Boots: Tori Amos's Original Bootlegs, Fandom, and Subcultural Capital. *Popular Music and Society*, 33(3), 357–375. <https://doi.org/10.1080/03007760903523153>
- Finn Smith. (2021, 28. juli). *If Fade to Black was on Load* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6Zs4xXDhKcA>
- Finn Smith. (2023, 20. januar). *What If «Screaming Suicide» was on St. Anger?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LxT4Tv1kkvQ>
- Folkestad, G. (2006). Formal and informal learning situations or practices vs formal and informal ways of learning. *B. J. Music*, 23(2), 135–145. <https://doi.org/10.1017/S0265051706006887>
- Frith, S. (1996). *Performing Rites: Evaluating popular music*. Oxford University Press.
- Frith, S. (2004). What is bad music? I C. J. Washburne & M. Derno (Red.), *Bad Music: The Music We Love to Hate* (s. 15–36). Routledge.
- Gadamer, H.-G. (2001). Opphøyelsen av forståelsens historisitet til hermeneutisk prinsipp. I S. Læg Reid & T. Skorgen (Red.) (E. B. Hagen, S. Danielsen, K.-W. Hansen, S. Læg Reid, T. H. Eik, E. Ra, B. O. Roaldseth, T. Skorgen, & K. E. Valen, Overs.), *Hermeneutisk lesebok* (s. 115–136). Spartacus.
- Gadamer, H.-G. (2013). *Truth and Method* (W. Glen-Doepel, Overs.; 2. utg.). Bloomsbury Publishing Plc. (Opprinnelig utgitt 1960). <http://ebookcentral.proquest.com/lib/hilhmrebooks/detail.action?docID=6939633>
- Ganascia, J.-G. (2011). Logical Induction, Machine Learning, and Human Creativity. I R. Coover & T. Bartscherer (Red.), *Switching Codes: Thinking Through Digital Technology in the Humanities and the Arts* (s. 140–159). University of Chicago Press.
- Geist, B. (2008, 1. oktober). *Inside Metallica's "Death Magnetic": From Near-Break Up to Triumphant Comeback*. Revolver Magazine.

<https://www.revolvermag.com/music/inside-metallicas-death-magnetic-near%E2%80%93break-triumphant-comeback>

Gilje, N. (2019). *Hermeneutikk som metode: Ein historisk introduksjon*. Samlaget.

Give Heart Records. (2019, 30. juli). *What If Billie Eilish's BAD GUY Was By GREEN DAY?*

[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XLVCPEKPlho>

Google. (2023). *Copyright strike basics—YouTube Help*.

<https://support.google.com/youtube/answer/2814000?hl=en#zippy=%2Cwhat-happens-when-you-get-a-copyright-strike>

GR. (2017, 6. mars). *If To Live Is To Die was on The Black Album* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=jztfYFsPVnY>

Gracyk, T. (2013). Covers and Communicative Intentions. *JMM: The Journal of Music and Meaning*, 11(2012/2013), 22-46. <https://doi.org/10.1093/jaac%2Fkpad045>

Green, L. (2002). *How popular musicians learn: A way ahead for music education*. Ashgate.

Green, L. (2008). *Music, informal learning and the school: A new classroom pedagogy*.

Ashgate.

Greenmile. (2024, 22. januar). *Metallica - What If «Seek And Destroy» was on Master Of Puppets? | 1986 James Hetfield AI Voice* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=pNZ2VjK3kGU>

Griffiths, D. (2023, 3. april). Andrew Scheps talks mixing, production and the legacy of

Metallica's Death Magnetic: "My line is that the loudness war is over because I won... and that was the record that did it". *MusicRadar*.

<https://www.musicradar.com/news/andrew-scheps-mixing-metallica-adele-chili-peppers>

- Hoad, C. (2023). Significantly Othered: Limp Bizkit and the Politics of Nu Metal  
“Otherness”. *Rock Music Studies*, 10(2), 119–139.  
<https://doi.org/10.1080/19401159.2023.2234118>
- Hotten, J. (2016, 12. august). Metallica: The epic story behind the Black album. *Louder*  
[*Classic Rock*]. <https://www.louderound.com/features/metallica-the-epic-story-behind-the-black-album>
- Howell, K. A. (2018). Introduction. Invitation: Remix Pedagogy in the Fandom Classroom. I  
K. A. Howell (Red.), *Fandom As Classroom Practice: A Teaching Guide* (s. 1–16).  
University of Iowa Press.
- Jack Price. (2024, 27. mars). *Metallica - St. Anger: Redux* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=O1SXGxM-k3o>
- Jamie Ford. (2023, 21. mai). *If Avenged Sevenfold wrote Nobody in 2005—Remix of Nobody from Life is but a Dream* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=oyWls0xkCyg>
- Jenkins, H. (2012). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Taylor &  
Francis Group.
- Jones, S., & Kucker, S. (2001). Computers, the internet, and virtual cultures. I J. Lull (Red.),  
*Culture in the Communication Age* (s. 212–225). Routledge.
- Katz, M. (2010). *Capturing sound: How technology has changed music* (revidert 1. utg.).  
University of California Press.
- Klein, B. (2020). *Selling Out: Culture, Commerce and Popular Music*. Bloomsbury  
Publishing USA.
- Kozinets, R. V. (2020). *Netnography: The essential guide to qualitative social media research*  
(3. utg.). SAGE.

- Kozinets, R. V., Scaraboto, D., & Parmentier, M.-A. (2018). Evolving netnography: How brand auto-netnography, a netnographic sensibility, and more-than-human netnography can transform your research. *Journal of Marketing Management*, 34(3–4), 231–242. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2018.1446488>
- Kvarv, S. (2021). *Vitenskapsteori—Tradisjoner, posisjoner og diskusjoner* (2. utg.). Novus Forlag.
- Lacasse, S. (2018). Toward a Model of Transphonography. I L. Burns & S. Lacasse (Red.), *The Pop Palimpsest: Intertextuality in recorded popular music* (s. 9–60). University of Michigan Press.
- Lamerichs, N. (2018). *Productive Fandom*. Amsterdam University Press.  
<https://doi.org/10.5117/9789089649386>
- Lange, P. G. (2018). Informal Learning on YouTube. *The International Encyclopedia of Media Literacy*, 1–11. <https://doi.org/10.1002/9781118978238.ieml0090>
- Lilja, E. O. (2019). Harmonic function and modality in classic heavy metal. *Metal Music Studies* 5(3), 355-378. [https://doi.org/10.1386/mms.5.3.355\\_1](https://doi.org/10.1386/mms.5.3.355_1)
- LiveMetallica. (2015). *What is LiveMetallica.com?* LiveMetallica Customer Service.  
<https://help.livemetallica.com/support/solutions/articles/6000029268-what-is-livemetallica-com->
- LiveMetallica. (2024). *Metallica Live Concert Downloads: Show Catalog* | LiveMetallica.  
LiveMetallica. <http://www.livemetallica.com/catalog.aspx>
- LOGAN. (2023, 2. mars). *Metallica—If Darkness Had a Son (SHORTER AND FASTER)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-EHCglqzimM>
- Loudwire. (2017, 25. august). *Metallica Mixer Explains Missing Bass on «And Justice for All»* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=lmFgeFh2nlw>



- MARCKIII. (u.å.). *MARCKIII: DEATH MAGNETIC PROJECT*. Hentet 5. mars 2024 fra <http://exit-reality.com/marckiii.htm>
- Marshall, L. (2016). *Metallica and Morality: The Rhetorical Battleground of the Napster Wars*. *Entertainment and Sports Law Journal*, 1(1), 1-19. <https://doi.org/10.16997/eslj.182>
- Mayhew, E. (2004). Positioning the producer: Gender divisions in creative labour and value. I S. Whiteley, A. Bennett, & S. Hawkins (Red.), *Music, Space and Place: Popular Music and Cultural Identity* (s. 149–162). Ashgate Publishing Limited.
- McGee, R. W. (2023a). *Using Artificial Intelligence (AI) to Compose a Musical Score for a Taekwondo Tournament Routine: A ChatGPT Experiment* [Under utarbeidelse]. Fayetteville State University. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11235.22569>
- McGee, R. W. (2023b). *Using Artificial Intelligence (Ai) to Compose a Musical Score for a Tai Chi Tournament Routine: A Chatgpt Experiment*. <https://papers.ssrn.com/abstract=4413424>
- McIver, J. (2004). *Justice for all: The truth about Metallica*. Omnibus.
- Metalfan5150. (2023a, 10. juni). *If Darkness Had A Son—Metallica (Radio Edit/Shortened Version)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=H0jnl4fRINw>
- Metalfan5150. (2023b, 16. juni). *72 Seasons Full Album Radio Edit/Shortened Version—Metallica* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=r\\_22YKBcXAI](https://www.youtube.com/watch?v=r_22YKBcXAI)
- Metalic. (2024, 26. mars). *Blackened Studio version with Seattle '89 tempo* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=3llGnE8kVtg>
- Metallica. (u.å.). *Metallica Discography: Live Shit: Binge & Purge*. Hentet 8. mars 2024 fra <https://www.metallica.com/releases/films/live-shit-binge-and-purge-album.html>
- Metallica iTunes. (2016, 17. mai). *Metallica: Death Magnetic (Guitar Hero version, full album 2008)* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=Wu46pbIEAtU>

- Michael Shea Audio. (2024, 9. januar). *St. Anger but it's actually good... St. [B]Anger—Full Album Stream* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=A0helO5KHKY>
- Middleton, R. (1990). *Studying Popular Music*. Open University Press.
- Middleton, R. (1993). Popular music analysis and musicology: Bridging the gap. *Popular Music*, 12(2), 177–190.
- Music Dungeon. (2022, 14. juni). *Metallica—St. Anger (Abridged)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aiIf5Ufe1KM>
- Nelson, C., Treichler, P. A., & Grossberg, L. (1992). *Cultural Studies: An Introduction*. I L. Grossberg, C. Nelson, & P. A. Treichler (Red.), *Cultural Studies* (s. 1–22). Routledge.
- Neural DSP. (u.å.). *Neural DSP - Algorithmically Perfect*. Hentet 9. juni 2023 fra <https://neuraldsp.com/>
- OperationThrash96. (2020, 10. september). *What if Harvester of Sorrow was on St. Anger?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hQKhswYUW3Y>
- Orion. (2022, 16. juli). *Metallica—Death Magnetic (Full Album—Rob Trujillo Real Loud Bass)* [Video]. YouTube. [https://youtu.be/G2skmcTN7WA?si=erPWGp8\\_nMOr8NMF](https://youtu.be/G2skmcTN7WA?si=erPWGp8_nMOr8NMF)
- Pillsbury, G. (2013). *Damage Incorporated: Metallica and the Production of Musical Identity*. Routledge.
- Pires, F., Masanet, M.-J., Tomasena, J. M., & Scolari, C. A. (2022). Learning with YouTube: Beyond formal and informal through new actors, strategies and affordances. *Convergence*, 28(3), 838–853. <https://doi.org/10.1177/13548565211020545>
- Plasketes, G. (2010). Introduction: Like A Version. I G. Plasketes (Red.), *Play it Again: Cover Songs in Popular Music* (s. 1–10). Ashgate Publishing, Ltd.
- Popoff, M. (2016). *Metallica - Updated Edition: The Complete Illustrated History* (2. utg.). Voyageur Press.

- Ratti, E. (2020). What kind of novelties can machine learning possibly generate? The case of genomics. *Studies in History and Philosophy of Science Part A*, 83, 86–96.  
<https://doi.org/10.1016/j.shpsa.2020.04.001>
- Ruud, E. (2013). *Musikk og identitet* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Sai Vanka, S., Safi, M., Rolland, J.-B., & Fazekas, G. (2023, 13. mai). *Adoption of AI Technology in Music Mixing Workflow: An Investigation* [Paperpresentasjon]. Audio Engineering Society Convention 154. <https://www.aes.org/e-lib/browse.cfm?elib=22060>
- Scapelliti, C. (2017). James Hetfield Tells Why He's Against Fixing the Bass on '...And Justice for All'. *Guitarworld*. <https://www.guitarworld.com/artists/james-hetfield-tells-why-hes-against-fixing-bass-and-justice-all>
- Scott, D. B. (2009). Introduction. I D. B. Scott (Red.), *The Ashgate Research Companion to Popular Musicology* (s. 1–24). Ashgate Publishing Limited.
- Shank, D. B., Stefanik, C., Stuhlsatz, C., Kacirek, K., & Belfi, A. M. (2023). AI composer bias: Listeners like music less when they think it was composed by an AI. *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 29(3), 676–692.  
<https://doi.org/10.1037/xap0000447>
- Sharpe-Young, G. (2007). *Metal: The definitive guide*. Jawbone.
- shaZam. (2021, 29. mai). *Metallica—That Was Just Your Life with Master of Puppets tone [TONE SWAP]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=I-qks6wRWZg>
- shaZam. (2023, 4. juni). *Metallica—Ain't My B\*tch with The Black Album tone [TONE SWAP]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZWPnGW2JpUE>
- Shuker, R. (2016). *Understanding popular music culture* (5. utg.). Routledge.
- Smoggy Impala993. (2024, 29. februar). *Metallica—Sad But True (Guitar Tone Test)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BMNHYEKXHgg>

- Snelson, C. (2015). Vlogging about school on YouTube: An exploratory study. *New Media & Society*, 17(3), 321–339. <https://doi.org/10.1177/1461444813504271>
- Snævarr, S. (2017). *Vitenskapsfilosofi for humaniora: En kritisk innføring*. Cappelen Damm Akademisk.
- StateOfMercury. (u.å.). *StateOfMercury—YouTube*. Hentet 31. oktober 2023 fra <https://www.youtube.com/@StateOfMercury/about>
- StateOfMercury. (2020a, 26. april). *What If Fade To Black Was On The Black Album?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P7qqnys9EFw>
- StateOfMercury. (2020b, 22. mai). *What If Fuel Was On St. Anger ?* [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=z50DBm\\_dp5M](https://www.youtube.com/watch?v=z50DBm_dp5M)
- StateOfMercury. (2022, 30. desember). *What If Master Of Puppets Was On Hardwired...To Self-Destruct?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=z3OON7kEEiM>
- StateOfMercury. (2023a, 23. mars). *Metallica: If Darkness Had A Son (Radio Edit)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=w3343sOb5e0>
- StateOfMercury. (2023b, 24. mars). *Metallica: One but Modern Metallica arranged it* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8dMK08CKyPQ>
- StateOfMercury. (2023c, 25. mars). *Metallica: If Darkness Had A Son (Extended Version)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MFWWhXogy1o4>
- Stedman, K. D. (2012). Remix Literacy and Fan Compositions. *Computers and Composition*, 29(2), 107–123. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2012.02.002>
- Sumiala, J. M., & Tikka, M. (2013). Broadcast Yourself—Global News! A Netnography of the “Flotilla” News on YouTube. *Communication, Culture and Critique*, 6(2), 318–335. <https://doi.org/10.1111/cccr.12008>
- summerdrunktaiga. (2023, 1. mars). *Metallica—If Darkness Had a Son [Shortened]* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CDyAKYunuLc>

- Tagg, P. (2000). Analyzing Popular Music: Theory, Method and Practice. I R. Middleton (Red.), *Reading Pop: Approaches to Textual Analysis in Popular Music* (s. 71–103). Oxford University Press.
- The Tone Maniac. (2023, 12. august). *Metallica: The Shadows In Me (a.k.a. if Shadows Follow was on Load/Reload)* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=4GXnzmRifLQ>
- The Tone Maniac. (2024, 3. februar). *Metallica: What If Lords of Summer was on Ride The Lightning?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=skawTWCXYcl0>
- The-Art-of-Guitar. (2023, 4. mars). *I REMADE Kirk's New Solo and Gave it «BLACK ALBUM» Structure!* [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=ic2NjXO7wQM>
- the\_xdude. (2021, 16. august). *What if Fade to Black was on Master of Puppets?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=02T9cip7Jv4>
- Van Valkenburg, A. (2010). *Musical process and the structuring of riffs in Metallica*. [Masteroppgave, Baylor University]. LYRASIS. <http://hdl.handle.net/2104/7950>
- Veer, E., & Barakat, M. (2009). Validation, community, and control through exhibitionism: Sufferers of anorexia nervosa and their YouTube Vlogs. *Consumer Culture Theory Conference*.
- Vinchon, F., Lubart, T., Bartolotta, S., Gironnay, V., Botella, M., Bourgeois-Bougrine, S., Burkhardt, J.-M., Bonnardel, N., Corazza, G. E., Glăveanu, V., Hanchett Hanson, M., Ivcevic, Z., Karwowski, M., Kaufman, J. C., Okada, T., Reiter-Palmon, R., & Gaggioli, A. (2023). Artificial Intelligence & Creativity: A Manifesto for Collaboration. *The Journal of Creative Behavior*, 57(4), 472–484.  
<https://doi.org/10.1002/jocb.597>

- Vintage Guitar Tones. (2024, 22. april). *Harvester Of Sorrow Tone V2.2 (So Close Its Copyrighted)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8gnuYqfbtEQ>
- Waldron, J. (2013). YouTube, fanvids, forums, vlogs and blogs: Informal music learning in a convergent on- and offline music community. *International Journal of Music Education*, 31(1), 91–105. <https://doi.org/10.1177/0255761411434861>
- Wall, M. (2020, 7. september). *How ...And Justice For All changed Metallica forever*. Louder. <https://www.loudersound.com/features/how-and-justice-for-all-changed-metallica-forever>
- Walser, R. (2003). Popular music analysis: Ten apothegms and four instances. I A. F. Moore (Red.), *Analyzing Popular Music* (s. 16–38). Cambridge University Press.
- Walters, B. (2018). Nü Metal and Woodstock '99. I T. Cateforis (Red.), *The Rock History Reader* (3. utg., s. 297–300). Routledge.
- Warner, T. (2009). Approaches to Analysing Recordings of Popular Music. I D. B. Scott (Red.), *The Ashgate Research Companion to Popular Musicology* (s. 131–145). Ashgate Publishing Limited.
- XenonVortex. (2022, 5. mars). *What if «Ride The Lightning» was on «...And Justice For All»?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jgHL0DU5-ns>
- ZoSo. (2023, 16. august). *Metallica—Chasing Light (Ride The Lightning Tone | 80's Hetfield)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sfgOVsrOtuc>