LISTAHÁSKÓLI ÍSLANDS
Iceland University of the Arts

Framtíð sköpuð með táknum fyrri alda

Notkun á táknfræði í ásýnd framsækins rafpopptónlistarfólks

Hugi Þeyr Gunnarsson

Lokaverkefni til BA-prófs

Listaháskóli Íslands

Hönnunardeild

Desember 2023

Framtíð sköpuð með táknum fyrri alda

Notkun á táknfræði í ásýnd framsækins rafpopptónlistarfólks

Hugi Þeyr Gunnarsson

Lokaverkefni til BA-prófs í Grafískri hönnun

Leiðbeinandi: Atli Bollason

Grafísk hönnun

Hönnunardeild

Desember 2023

Ritgerð þessi er 8 ECTS eininga lokaverkefni til BA-prófs í Grafískri hönnun við Listaháskóla Íslands. Óheimilt að afrita ritgerðina á nokkurn hátt nema með leyfi höfundar.

Útdráttur

Markmið þessarar ritgerðar er að skoða ástæður og hvata á bakvið notkun listahópsins PC Music á fornum táknum í verkum sínum. Ólíkum aðferðum er beitt til þess að nálgast viðfangsefnið. Í fyrri kafla ritgerðarinnar er notkun listamanna PC Music á fornum táknum skoðuð út frá póstmódernískum kenningum. Kenning Baudrillard um ofurveruleika og aðrar póstmódernískar kenningar henta vel til að skoða flókna og mótsagnakennda hugmyndafræði PC Music sem gæti annars vegar verið túlkuð sem ádeila en hins vegar sem þátttaka eða dýrkun á neysluhyggju samtímans. Í seinni kaflanum er notast við þrjá ólíkar nálganir í þeim tilgangi að varpa ljósi á notkun listahópsins á fornum táknum. Skoðað er hvernig listamenn PC Music nýta sér tákn og erkitýpur ævintýra í listsköpun sinni. Hvernig neyslumenning frjálshyggjunnar hefur mótað merkingu þeirra og hvers vegna það hentar listafólki PC Music vel. Einnig er skoðuð djúpstæð þörf mannsins fyrir sjálfskoðun sem birtist í samanburði hans við dýraríkið. Öldum saman hefur maðurinn speglað möguleika sína og takmarkanir í dýrunum í kringum sig. Þessi speglun birtist meðal annars í blöndun ólíkra dýrategunda og manna. Skoðuð er notkun PC Music á þessari blöndun og hvers vegna hún hentar hugmyndafræði þeirra. Loks er fornmunurinn sem táknmynd í vísindaskáldsögum skoðaður. Skoðað er hvernig tákn fortíðar sem hafa fjarlægst upprunalega merkingu sína eru inngönguleið inn á svæði skáldskaparins þar sem dulúð fortíðar og framtíðar mætast. Það er ljóst að tilgangur fornra tákna í meðferð PC Music er margþættur og flókinn. Hátt flækjustig hugmyndafræði PC Music og eðli tákna og merkinga þeirra veldur því að erfitt er að komast að afdráttarlausri niðurstöðu um tilgang fornra tákna í verkum PC Music. Í ritgerðinni eru þó dregnar ályktanir af viðtölum við listamenn og greiningu á verkum þeirra með hjálp fræðikenninga póstmódernisma sem benda til ákveðinna ástæðna fyrir notkun þeirra. Mögulegar ástæður eru of margar til að telja upp hér en dæmi um þær sem eru mest áberandi eru einföld og alþjóðleg merking táknanna, óljós merking þeirra sem gerir þeim kleift að taka á sig nýja merkingu til framtíðarsköpunar og möguleiki þeirra til að skapa spennu og setja neysluhyggju nútímans í forgrunn.

Efnisyfirlit

Útdráttur 1

Efnisyfirlit 2

Inngangur 3

1. Táknfræði í verkum PC Music skoðuð út frá hugmyndafræði póstmódernisma 6

2. Nálganir á hlutverk fornra tákna í myndheimi PC Music 20

2.1. Samband mannsins við dýraríkið 20

2.2. Fornmunir sem táknmynd í vísindaskáldsögum 25

2.3. Ævintýrið og táknheimur þess 30

Niðurlag 32

Heimildaskrá 35

Myndaskrá 37

Inngangur

Að stilla saman upp ólíkum hlutum til þess að búa til eða hagnýta spennuna sem verður til á milli þeirra er eitt af einkennum þess hóps listamanna sem gefur út tónlist sína undir merkjum PC Music útgáfunnar. Dæmi um andstæður sem listamennirnir stilla saman er náttúrulegt og ónáttúrulegt, hart og mjúkt, hávært og lágvært. Með því að stilla saman andstæðum færist athyglin af einangruðum fyrirbærum og yfir á sambönd þeirra við umhverfi sitt og getur þannig leitt í ljós eða skapað nýja merkingu.[1] Upprunalegt merki PC Music er sett saman úr einföldum formum á borð við nótu og geisladisk. Auk þeirra má sjá frumefnin og andstæðurnar ís og eld. Öll táknin eru tölvuteiknuð með glansandi ónáttúrulegri áferð. Myndefnið og áferðin vísa í árdaga þrívíddargrafíkur frá 9. og 10. áratuginum, þeim tíma sem grunnurinn að stafrænni veröld samtímans var lagður.[2] Hægt er að sjá svipaða þróun hjá öðrum listamönnum frá sama tíma. Sjónræn einkenni PC Music fyrstu árin eiga margt sameiginlegt með annarri tónlistarstefnu, Vaporwave, sem varð einnig til í byrjun annars áratugar 21. aldar. Vaporwave notaðist við þrívíð tölvuteiknuð form, nostalgíu fyrir gamalli tölvutækni og forritum og ekki síst einhvers konar satíru eða upphafningu á neysluhyggju og dægurmenningu.[3]

Eitt af því sem A.G. Cook, stofnanda PC Music, er hugleikið eru viðhorf og flokkun fólks á tónlist í ekta og óekta. Fyrir honum er skipting tónlistar upp í andstæður á borð við rafræna eða akústíska úrelt. Það sé enginn eðlismunur á tónlist eftir því hvernig hún er framleidd né eftir tónlistarstefnu (e. genre). PC Music afneituðu því þeim valdastiga tónlistarstefna sem hafði einkennt landslag tónlistar á 20. öldinni.[4]

Þessa þróun má sjá í verkum og hugmyndafræði fleiri listamanna frá sama tíma. Dæmi um það er plata tónlistarkonunnar Grimes, Art Angels, frá 2015 sem var meðal annars undir áhrifum popptónlistar og menntaskólarokks frá því í kringum aldamótin 2000. Þessir

---

[1] „How the Art of PC Music Revolutionised a Visual World for Pop Music and Beyond“, sótt 4. desember 2023, https://www.itsnicethat.com/features/pc-music-graphic-design-010222.
[2] *PC Music Presents POP CITY*, 2016, https://www.youtube.com/watch?v=7TijQdCB4dk.
[3] „Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza | DMY“, sótt 4. desember 2023, https://dmy.co/news/adam-harper-vaporwave#google_vignette.
[4] Jon Pareles, „Too Pop? Too Weird? A.G. Cook of PC Music Is Stepping Out on His Own“, *The New York Times*, 9. september 2020, hl. Arts, https://www.nytimes.com/2020/09/09/arts/music/ag-cook-pc-music-apple.html.

áhrifavaldar hennar höfðu notið lítillar hylli í jaðarsenunni en á þessum tíma kvað við nýjan tón, raddir þess að tónlist væri einfaldlega tónlist og að enginn tónlistarstíll merkilegri en annar voru orðnar meira áberandi. Þetta voru svipaðar forsendur og þær sem bjuggu að baki þeirrar tónlistar sem A.G. Cook og Hannah Diamond hófu að skapa um svipað leyti og mörkuðu upphaf PC Music útgáfunnar.

Frá upphafi hafa listamenn PC Music verið undir sterkum áhrifum frá meginstraumsmenningu. Þar af leiðandi hefur ímyndarsköpun alltaf verið miðlæg í verkum þeirra. Í tilfellum á borð við QT og plötuna Product með Sophie eru mörkin milli hönnunar og tónlistar óljós. Tónlistin og myndheimurinn tengjast sterkum böndum til þess að selja vöruna sem, í tilfellum QT og Product, eru áþreifanlegir fylgihlutir.[5] Þetta er dæmi um það afstöðuleysi sem veitir hópnum sérstöðu. Það gildir einu hvort um er að ræða ádeilu á neysluhyggju samtímans eða framlengingu af henni.[6] Með notkun á meginstraumsmenningu reyna listamennirnir að brúa bilið milli hennar og jaðarmenningar til að sýna fram á að þær forsendur sem liggja að baki tónlistarinnar séu ótengdar gildi eða gæðum hennar.

Birtingarmyndir hins kapítalíska raunveruleika eru stundum svo ýktar að framsetning þeirra verður farsakennd. Tilbúningurinn er svo mikill að erfitt getur verið að ganga lengra í tilraun til að deila á hann. Það sýnir sig vel í því hversu móttækileg meginstraumsmenningin hefur verið fyrir ýktri úrvinnslu PC Music á dægurtónlist. Eftir að bylgja ofurpopps (e. hyperpop) skall á heiminum fór Cook að vinna fyrir marga stærstu popptónlistarmenn heims á borð við Beyonce og Charlie XCX en hann og Charlie hafa nú verið nánir samstarfsfélagar um árabil. Einnig hafa nýir tónlistarmenn undir áhrifum tónlistar PC Music á borð við Glaive slegið í gegn á stærri skala. Það þarf kannski ekki að koma á óvart því skilin voru alltaf óljós á milli tónlistar PC Music og dægurtónlistar. Tvíhyggja hefur aldrei einkennt nálgun listafólksins í PC Music og afstaða þeirra og staðsetning milli jaðarsins og meginstraumsmenningar gefur þeim ákveðna sérstöðu. Þau eru ekki hefðbundin jaðarmenning sem getur selt sig.

---

[5] „What SOPHIE's 'Silicon Product' Says About Pleasure And Pop | The FADER", sótt 4. desember 2023, https://www.thefader.com/2015/12/01/sophie-product-review.
[6] „Powering down: The Story and Legacy of PC Music", Loud And Quiet, sótt 4. desember 2023, https://www.loudandquiet.com/short/powering-down-the-story-and-legacy-of-pc-music/.

Neyslumenning frjálshyggjunnar er eitt af þemum verka listamanna PC Music. Því er augljóst hvers vegna sjónræn einkenni á borð við glitrandi glingur og rennislétta plastáferð meginstraumsmenningar frá upphafi þessarar aldar henta vel sem innblástur fyrir hópinn. Síðustu ár hafa forn tákn orðið æ meira áberandi í sjónrænni framsetningu hópsins. Vísun og hlutverk þessara fornu tákna í hugmyndafræði listahópsins er öllu óljósari.

Í þessari ritgerð ætla ég að reyna að komast að því hvað býr að baki notkunar listahópsins PC Music og annarra tónlistarmanna frá svipuðum tíma sem hafa haft áhrif á eða verið undir áhrifum PC Music, á fornum táknum. Þar sem lítið er til af upplýsingum sem útlista fyrirætlanir og ástæður fyrir notkun hópsins á fornum táknum ætla ég að skoða málið frá nokkrum ólíkum áttum. Það er til nokkuð magn af viðtölum við listamenn hópsins sem varða hugmyndafræði þeirra og mun ég nota þau til að skoða hugmyndafræði listamannanna, bera saman við þróun verka þeirra og draga af þeim ályktanir um hvaða ástæður eða hvatar gætu legið að baki notkun þeirra á fornum táknum.

1. Táknfræði í verkum PC Music skoðuð út frá hugmyndafræði póstmódernisma

Flækjustig og mótsagnakennt eðli póstmódernisma er alltumlykjandi í hugmyndafræði og hönnun PC Music. Notkun PC Music á táknfræði er póstmódernísk þar sem táknum úr ólíkum áttum frá mismunandi tímum ægir saman. Einnig mætti halda því fram að mörg tákn sem þau nýta sér séu póstmódernísk í eðli sínu, í þeim tilfellum sem öll eða stór hluti af upprunalegri merkingu er horfin. Tákn sem eitt sinn hafði dýpri merkingu er nú yfirborðskennd vísun í upprunalega merkingu sína og táknræn merking byggist að stærri hluta á einfaldari hlutlægum fyrirbærum.[7] Hugmyndafræði PC Music er í öllum meginatriðum póstmódernísk. Hún einkennist af flókinni og mótsagnakenndri afstöðu sem gæti annars vegar verið túlkuð sem ádeila en hins vegar þátttaka eða dýrkun á neysluhyggju.

Þessi skilningur á táknunum er enn fremur undirstrikaður í fagurfræðilegri meðferð þeirra á efninu. Stefnan byrjar undir sterkum fagurfræðilegum áhrifum frá póstmódernískri hönnun 9. áratugarins sem lagði áherslu á einföld form og áferðir og yfirborð. Á þessum áratugi var uppgangur frjálshyggju mikill og hefur því stíllinn skírskotun í neysluhyggju þess áratugar.[8] Efniviðurinn eru abstrakt grunnform í afgerandi litum og áferðin er mjög áberandi, oftast mjög slétt og glansandi. Vísun hinna óhlutbundnu grunnforma er almenn og leggur meiri áherslu á neysluhyggju með fjarveru viðfangs. Viðfangsefni með óskýrar táknrænar vísanir og glansandi og áberandi áferð þar sem mikill fókus er settur á yfirborðið og lítill sem enginn á innihaldið.

Einn af þeim þráðum sem liggja í gegnum verk og feril PC Music er að stilla andstæðum upp hlið við hlið. Dæmi um andstæðupar sem er listahópnum hugleikið er annars vegar aðgengileiki menningar neysluhyggju og hins vegar sértæki og óaðgengileiki framúrstefnu-listar. Dæmi um birtingarmyndir aðgengileika neyslumenningarinnar í sjónrænum verkum PC Music eru glansandi áferð, allskyns glitur og glampar, myndir teknar í ljósmyndaveri í anda meginstraumsmenningar og loks einfaldlega með því að stilla upp vörum á framhliðinni líkt

[7] „What Is Postmodernism? · V&A“, Victoria and Albert Museum, sótt 4. desember 2023, https://www.vam.ac.uk/articles/what-is-postmodernism.
[8] „What Is Postmodernism?“

og á plötu GFOTY (sem stendur fyrir Girlfriend Of The Year), GFOTYBUCKS þar sem hún stendur við hlið risavaxins plastmáls frá kaffihúsakeðjunni Starbucks.[9]

Mynd 1: Forsíða plötunnar GFOTYBUCKS með tónlistarkonunni GFOTY.

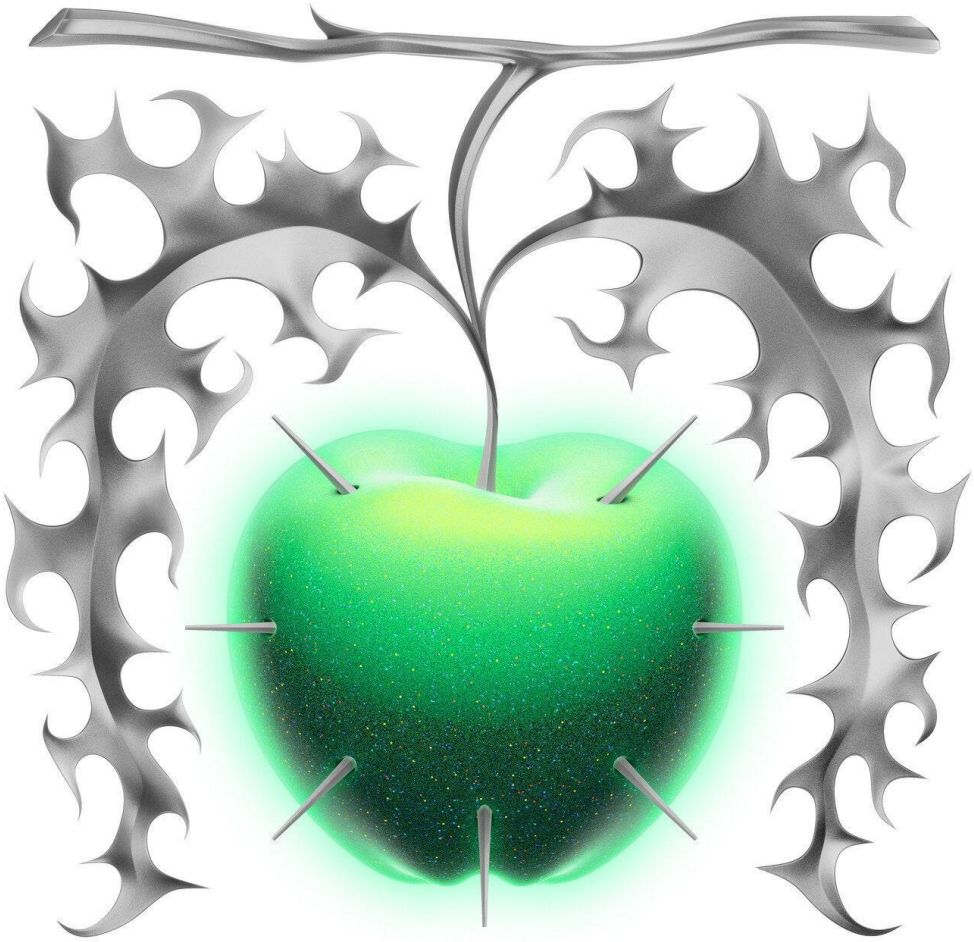
Sem hluti af hinum alþjóðlega og auðskiljanlega hluta myndheims listahópsins hafa einföld form og litir verið áberandi í myndheimi PC Music frá upphafi. Á forsíðu smáskífa Sophie fyrir plötu háns Product eru hlutir til að mynda teknir úr sínu hefðbundna umhverfi og settir fram á óhlutbundinn hátt. Þar er vatnsrennibrautum stillt upp við hvítan bakgrunn og athyglinni þannig beint að formi, áferð og litum þeirra. Þær eru byggðar upp af hringformum

[9] Pareles, „Too Pop? Too Weird? A.G. Cook of PC Music Is Stepping Out on His Own“.

og skýrum litum. Þannig má sjá allt frá einföldum táknum á borð við grunnform og liti sem hafa víðtækt net merkingar og geta tekið á sig ótal merkingar til tákna verslanakeðja sem hafa alþjóðlega skírskotun. Þau notast við almennan táknheim sem áhorfendur geta lagt víðtæka merkingu í og þar af leiðandi flestir geta tengt við á einn eða annan hátt.

Efni sem inniheldur þekkt tákn er neytendum aðgengilegra en efni byggt upp af táknum honum framandi. Minni, samanber ævintýraminni á borð við vondu stjúpuna, verða til við endurtekna notkun tákna í ákveðnu samhengi.[10] Notkun á minnum hentar tilhneigingum PC Music listahópsins til dægurmenningar vel því þau vísa til sameiginlegs táknheims sem margir þekkja en samkvæmt A.G. Cook hefur það alltaf verið markmið hans að skapa list sem er bæði alþjóðleg og auðskiljanleg.[11]

[10] „Minni“, sótt 4. desember 2023, https://www2.fa.is/Islenska/stilfraedi/minni.html.
[11] „How the Art of PC Music Revolutionised a Visual World for Pop Music and Beyond“.



Mynd 2: Forsíða plötunnar Apple með A.G. Cook.

Á umslagi plötu sinnar Apple skapar Cook rými fyrir túlkun neytenda sinna með því að notast við tákn sem hefur margar táknrænar vísanir. Í kynningartexta fyrir plötuna, sem skartar grænu, glansandi epli á forsíðu umslagsins, virðist hann ekki leggja áherslu á tiltekna merkingu þeirra tákna sem hann notast við. „Með því að kalla plötuna Apple, vildi ég beina athyglinni að einum einfaldasta og hversdagslegasta hlut sem fyrirfinnst, sem einhvern veginn inniheldur vísanir í nánast allt milli himins og jarðar - frá tölvum til Bítlanna, New York til Mjallhvítar, og heilan heim af sagnfræði og goðsögnum. Smá ókeypis auglýsing skaðar engan.“[12]

[12] P. C. Music, *A. G. Cook - Apple. PC Music.*, sótt 4. desember 2023, https://pcmusic.ochre.store/release/211250-a-g-cook-apple.

Tilgangur eplisins virðist vera tvíþættur. Annars vegar heimspekilegur, það er ekki ætlun Cook að vísa í eina tiltekna merkingu, heldur að leyfa neytendum að upplifa flókið net merkingar hversdagslegs hlutar á borð við epli. Eplið býr yfir mörgum táknfræðilegum vísunum frá ólíkum tímum. Það hefur fornar vísanir, í Biblíuna og ævintýri, en einnig í nýrri fyrirbæri á borð við Bítlana og tölvuframleiðandann Apple. Þannig er eplið hluti af ólíkum veruleikum en samanburður þeirra sýnir fram á það rof eða breytingu merkingar sem hefur átt sér stað í gegnum ólíka tíma og miðla. Nálgunin býður upp á samanburð ólíkra forsendna og miðla sem hafa haft áhrif á merkingu eplisins. Cook dregur fram í sviðsljósið þá ólíku veruleika sem við stöndum frammi fyrir. Hann sýnir fram á að stór hluti veruleika okkar byggir á flóknu neti merkingar skipuðu af ólíkum ofurveruleikum sem hafa ekki endilega mikið með raunveruleika eplisins að gera.[13] Áhugavert er hversu mikil spenna milli ólíkra hugmynda getur búið í ákveðinni útfærslu á einföldum hlut á borð við epli. Þannig varpar einfalt fyrirbæri og tákn á borð við eplið ljósi á þá staðreynd að fyrirbærið sjálft hefur ekki breyst heldur hugmyndir okkar um það. Togstreitan sem myndast við samanburð merkinga táknsins vísar á ólíka veruleika okkar frá mismunandi tímum og þróun þeirra. Með því að beina athygli að þessum ólíku merkingum táknanna er ef til vill sköpuð ákveðin meðvitund um nútímann. Í stað þess að skoða merkingu táknanna eina og sér, þá er samband þeirra greint. Greiningin gefur vísbendingu til kynna ákveðinn sannleik um stöðu nútímans.[14]

Hins vegar er tilgangur eplisins tengdur efnishyggju, að selja vöru. Eplið hefur margar tilvísanir sem tryggir að táknið vekur upp hugrenningartengsl hjá flestum. Það vekur upp tengingar hjá neytendum, dregur sem flesta að, en merking tenginganna er ekki aðalatriðið. Auk eplisins notast Cook við annað tákn á forsíðunni sem er eins konar andstæða eplisins að því leyti að hvorki það, né merking þess er mjög þekkt, að minnsta kosti ekki í meginstraumsmenningunni. Táknið heitir Symbol of Chaos eða tákn óreiðunnar. Það kom fyrst fram í bókaflokki rithöfundarins Michael Moorcock en hefur síðan verið notað í leikjum á borð við Warhammer og Dungeons and Dragons, í nútíma-dulspeki, pönkkúltúr og greinum Anarkisma. Þannig að þrátt fyrir að það byggi ekki á efnislegu fyrirbrigði, þá á það sameiginlegt með eplinu að merking þess er ekki einföld.[15] Þó táknið sé ekki jafn þekkt, þá

---

[13] Genevive Generaux, „jean baudrillard“, sótt 4. desember 2023, https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/baudrillard.htm.
[14] „Hvað er póstmódernismi?“, Vísindavefurinn, sótt 4. desember 2023, http://www.visindavefur.is/svar.php?id=964.
[15] „Symbol of Chaos“, í *Wikipedia*, 2. nóvember 2023, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Symbol_of_Chaos&oldid=1183081662.

kallast þó marglaga merking þess á við eplið. Hér er svo einnig ef til vill um að ræða eitt af leiðarstefum PC Music, að stilla fyrirbærum upp hlið við hlið til að skapa spennu á milli þeirra. Algildu tákni úr goðsögum, ævintýrum, trúarbrögðum og neyslusamfélaginu er stillt upp við hlið þrengra tákns úr nördamenningu, pólitík og pönki. Merking þriðja táknsins sem sést á forsíðunni er svo kannski óljósari en myndefni þess í bland við áferð gæti ef til vill vísað til sjónrænnar menningar þungarokks, vísindaskáldskaps eða gotnesks skreytingarstíls.

Eitt af einkennum listamanna PC Music er að setja yfirborðið í forgrunn. Glansáferð, fagurt yfirborð án innihalds. Hér beitir Cook táknfræði á svipaðan hátt, tákn notuð til að selja vöru, merkingin eða innihald þeirra eru ekki aðalatriðið. Líkt og tónlist hans vinnur með að ýkja dægurmenningu samtímans, þá gæti notkun hans á táknfræði verið eins konar spegill á hraða nútímans. Eftir því sem hraðinn eykst týnist upprunaleg merking tákna eða blæbrigði þeirra. Táknræn merking er flæðandi og hlutir hafa ólíka merkingu á mismunandi tímum í mismunandi menningarheimum. Því er jafnframt erfitt að slá fastri táknrænni merkingu í nútímanum því hvert tákn hefur stórt og flókið net merkinga.[16] Í hinum póstmódernisma heimi er raunveruleikinn ekki sannur, heldur er hann birtingarmynd þeirra miðla sem færa okkur fréttir og upplýsingar um umheiminn.[17] Eftir því sem umfang miðla og hraði upplýsinga eykst verður erfiðara að reiða hendur á uppruna þeirra. Því hefur verið haldið fram að torræðni táknrænnar merkingar hafi aukist og hefur það verið tengt við aukið upplýsingaaðgengi, fyrst með tilkomu veraldarvefsins og svo enn frekar með auknum hraða samfélagsmiðla á borð við Instagram og Tiktok.[18]

Ofurveruleiki Jean Baudrillard er eins konar hliðstæða raunveruleikans sem er jafnframt augljós tilbúningur. Þannig er augljósum tilbúningi ofurveruleikans ætlað að skapa skýr skil milli þess raunverulega og óraunverulega og undirstrika sannleiksgildi raunveruleikans. Samkvæmt kenningum Baudrillard um ofurveruleika, er Disneylandi ætlað að fela óraunveruleika Bandaríkjanna. Með sömu rök að vopni gæti ýktum birtingarmyndum áhrifa kapítalismans í verkum PC Music verið ætlað að fela þann óraunveruleika sem umvefur

[16] Adrian Frutiger, *Signs and Symbols: Their Design and Meaning* (Watson-Guptill, 1998), bls. 237.
[17] „Hvað er póstmódernismi?“
[18] Hannah Ewens, „Trends Used to Come Back Round Every 20 Years. Not Anymore.“, *Vice* (blog), 14. desember 2022, https://www.vice.com/en/article/bvmkm8/how-the-20-year-trend-cycle-collapsed.

samtíma okkar. Þessi óraunveruleiki er þó nokkuð vel falinn og alla jafna eru áhrif hans flestum ósýnileg.[19]

Þrátt fyrir að birtingarmyndir neysluhyggju í verkum PC Music virðist ýktar þá gengur hópurinn sjaldnast lengra en aðrir þátttakendur á markaðstorgi kapítalismans. Vörur í forgrunni í myndböndum og á plötuumslögum vísa til kostaðra auglýsinga sem lengi hefur verið að finna í kvikmyndum en hafa náð nýjum hæðum á dögum samfélagsmiðla. Í tilfelli gosdrykkjarins og poppstjörnunnar QT er gengið einu skrefi lengra, hvar orsakasamhengi sköpunarinnar er óljóst. Hvort kemur varan eða listamaðurinn á undan? Hefur það áhrif á gæði tónlistarinnar? Er tónlist sem gagngert er samin í kapítalískum tilgangi verri í eðli sínu? Dæmi á borð við orkudrykkinn GOGO sem Logi Pedro gerði lag um[20] og lag Dóru Júlíu, Zazazaza sem upprunalega var notað í auglýsingum Hagkaupa en hún gaf síðar út í óbreyttri útgáfu,[21] þar sem bæði lögin koma á eftir smáskífu QT og gætu því verið undir hennar áhrifum, sýna fram á nálægð aðferðafræði PC Music við hinn eiginlega meginstraumsmarkað.

Listamenn PC Music setja tilbúning neysluhyggjunnar í forgrunn með því að breyta birtingarmyndum hennar. Það sem veldur þeim hughrifum að PC Music gangi lengra liggur í framkvæmd þeirra, útliti og framsetningu. Aðgerðin er í raun ekki ögrandi heldur er það ólíkt yfirbragð hennar sem vekur athygli, því það skapar spennu við það yfirbragð sem tíðkast í meginstraumsmenningu. Með því að blanda táknum neysluhyggjunnar við sérvitur og þrálát minni úr framúrstefnulist þá verður blær þeirra kaldhæðinn, brýtur upp sjónhverfinguna og varpar ljósi á þann tilbúning og blekkingu sem á sér stað. Þegar aðgerðirnar sem fram að því höfðu legið í bakgrunni, svo til ósýnilegar, hafa verið settar í forgrunn með þessu móti hvetur það til greiningar á þeim.

Ofurveruleiki samfélagsmiðla er orðinn svo þróaður í tilbúningi sínum á raunveruleikanum að blekkingar þeirra verða æ meira sannfærandi. Miðlarnir hafa sífellt þéttara grip á neytendum í gegnum öflugri leikjavæðingu og aukið aðgengi að neytendum í formi aukins skjátíma. Skilin milli ofurveruleika miðlanna og raunveruleikans verða stöðugt óskýrari eftir því sem tækni til

---

[19] Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation* (University of Michigan Press, 1981), bls. 12.
[20] „Nýtt myndband við lag Loga Pedro 'Fuðri upp (GOGO)'", *DV* (blog), 1. október 2018, https://www.dv.is/fokus/2018/10/01/nytt-myndband-vid-lag-loga-pedro-fudri-upp-gogo/.
[21] „Plötusnúðurinn Dóra Júlía sendir frá sér myndband við sitt fyrsta lag", *DV* (blog), 15. júní 2018, https://www.dv.is/fokus/menning/2018/06/15/plotusnudurinn-dora-julia-sendir-fra-ser-myndband-vid-sitt-fyrsta-lag/.

falsana á borð við Photoshop, Deepfake og AI verður fullkomnari. Því er heimur PC Music ef til vill eins konar skrumskæling af Disneylandi Baudrillard, ofurveruleiki sem í stað þess að viðhalda blekkingu raunveruleikans, dregur upp úr kafinu gróteska birtingarmynd frjálshyggjunnar sem alla jafna liggur vel falin í djúpinu.

Svipuð viðhorf og hjá Cook til táknfræði má sjá hjá tónlistarkonunni Caroline Polachek sem einnig er hluti af PC Music. Hún lætur upprunalega merkingu þeirra tákna sem hún notast við ekki stjórna ferðinni. Hún leyfir táknum að koma til sín, óháð táknrænni merkingu þeirra og lætur tilfinningar sínar stjórna því hvaða tákn verða fyrir valinu. Hún vinnur með mjög ólík tákn og mikinn fjölda tákna, valið virðist tilviljanakennt og skýr merking virðist ekki vera takmark heldur frekar hughrif þeirra, þau ómeðvituðu áhrif sem táknin hafa. Sum þeirra tákna sem hún notast við hafa ekki skýra táknræna merkingu í nútímanum. Notkun þeirra allra saman hefur kannski almennari vísun í einhverja óljósa forneskju frekar en að þau vísi til ákveðins tímabils í sögunni. Þannig nær hún að fanga eins konar sammannlega áru, með táknum frá ólíkum menningarheimum frá mismunandi tímabilum í mannkynssögunni, frá hellamálverkum til nýrri forneskjulegra muna á borð við leirker og sfinxa.[22]

Þó Polachek vísi mikið í forneskju í myndböndum sínum, þá reynir hún ekki að leyna samtímaáhrifum, þvert á móti stillir hún þessum andstæðum saman. Hún stígur til að mynda jazzballet dans, kaupir sér kaffibolla á kaffihúsi og kælir sig niður með rafmagnsviftu, allt í bland við hin fornu tákn. Með því að stilla fornum táknum, sem eiga lítið annað en forneskjuna sameiginlega, saman við samtímaumhverfi, beinir hún sviðsljósinu að yfirborðskenndri merkingu táknanna í samtímanum.[23] Tákn sem búa yfir neti ólíkra merkinga eru sett fram án tillits til sögu þeirra og merkingar. Þannig eru þekking og viðhorf í samtímanum til þeirra opinberuð. Hún býr til eins konar ofurveruleika í anda Baudrillard, en ólíkt ofurveruleika á borð við Disneyland, sem ætlað er að slá ryki í augun á fólki og viðhalda þeirri blekkingu að raunveruleikinn sé raunverulegur en ekki ímyndaður, þá virðist sem myndböndum Polachek sé frekar ætlað að hvetja til vangaveltna um hvað sé raunverulegt og ekki.[24] Hún setur samtímann og stöðu hans í stærra samhengi. Hún stillir saman hlutum sem

---

[22] BRICKS Team, „Caroline Polachek Interviewed by A.G Cook - BRICKS Magazine“, 2021, https://bricksmagazine.co.uk/2021/01/04/caroline-polachek-interviewed-by-a-g-cook/.
[23] Caroline Polachek, *Caroline Polachek - Welcome To My Island [Official Music Video]*, 2022, Music video, 2022, https://www.youtube.com/watch?v=hxgcz_6GKX0.
[24] Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, bls. 13.

einkennast af andstæðum. Hlutum úr forneskju, sem hafa þróast á löngum tíma og varðveist öldum saman, stillir hún saman við hluti samtímans sem eru framleiddir á ósjálfbæran hátt og er ætlað að endast í stuttan tíma. Með þessu móti setur hún fram spurningar um réttmæti þess hraða og efnishyggju sem einkennir samtímann. Eitt af þeim fyrirbærum sem stuðlar að auknum hraða í samfélaginu er ofurveruleiki samfélagsmiðla. Í þeim veruleika er ekkert raunverulegt en tilbúningurinn er þó hvorki augljós né ósýnilegur. Aukinn hraði og minnkandi athyglisgáfa kalla á efni sem kemur sér hratt að efninu og flækir ekki málin. Sökum þess hversu samhliða ofurveruleiki samfélagsmiðla og raunveruleikinn liggja hefur sá fyrrnefndi áhrif á hinn síðarnefnda og mörkin milli þeirra verða sífellt óskýrari. Samkvæmt kenningum póstmódernisma er eðli tákna að vísa í önnur tákn. Tákn hafa ekki ákveðna merkingu eða búa yfir ákveðnum sannleika heldur vísa þau í net annarra tákna sem gefur þeim merkingu sína. Þannig er merking tákna samverkandi og ef eitt tákn glatar merkingu sinni getur það tekið önnur úr jafnvægi, líkt og vistkerfi, þar sem lítil breyting í flókinni keðju sambanda getur verið afdrifarík. Sá raunveruleiki sem við stöndum nú frammi fyrir hampar einföldum tengingum á kostnað blæbrigða. Eftir því sem upplýsingarnar verða einfaldari minnka möguleikar táknanna til að vísa í önnur tákn og enda þau á að vísa einungis í sjálf sig og merking þeirra tapast.[25] Eftir því sem upplýsingahraði eykst og tenging okkar við merkingu táknanna í kringum okkur dofnar, veikist tengingin við fortíðina, hinn gamla raunveruleika. Fortíðin hættir á endanum að vera hluti af raunveruleikanum þegar tákn hennar missa merkingu sína og hefur þá ofurveruleikinn skapað nýjan veruleika.[26] Tómið sem myndast þegar tákn tapa merkingu sinni býr til rými fyrir nýja ímyndaða fortíð. Þannig skapar hinn óljósi veruleiki sem hún vísar til ákveðið tóm þar sem hún getur staðsett sína eigin veröld en fjallað verður nánar um það síðar í ritgerðinni.

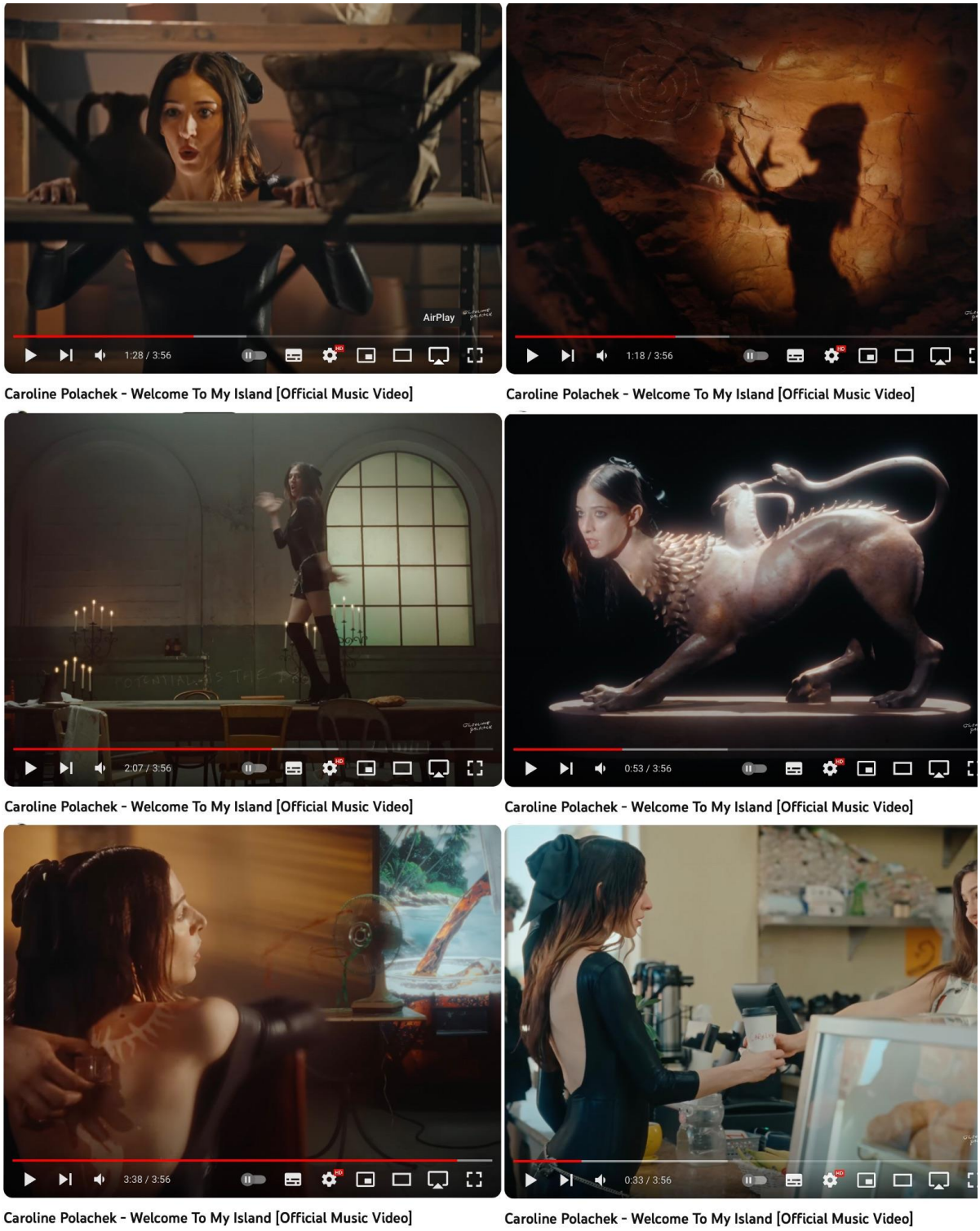
Sú nálgun Polachek að stilla saman ólíkum táknum annarra menningarheima án tillits til uppruna þeirra hefur þó ef til vill haft ákveðið vandamál í för með sér. Samkvæmt hugtakinu um menningarnám geta meðlimir meirihlutahópa gerst sekir um menningarnám þegar þeir nýta sér verk minnihlutahópa með virðingarleysi. Virðingarleysi getur falist í því að taka verk minnihlutahópa úr upprunalegu samhengi þeirra og nýta þá í sín eigin verk án þess að skeyta

[25] Fredric Jameson, *Postmodernism: or, the Cultural Logic of Late Capitalism* (Verso, 1990), bls. 72.
[26] Generaux, „jean baudrillard“.

um hvaða þýðingu það hefur fyrir þá hópa sem verkin koma frá. Það getur verið sérstaklega viðkvæmt ef valdaójafnvægi er fyrir milli hópanna.[27]

Einn af þeim grunnstólpum sem hugtakið menningarnám hverfist um er nýlendustefna Vesturlanda. Í henni átti menningarnám sér stað í sinni skýrustu mynd, þar sem öllu sem mögulega gat nýst nýlenduherrum Vesturlanda á einhvern hátt var stolið og flutt til heimalanda þeirra. Meðal þess sem tekið var ófrjálsri hendi í ránsleiðöngrum Vesturlanda voru alls kyns forsögulegir munir. Í myndbandi Polachek sjáum við hana blása rykið af gamalli karöflu í fornmunageymslu í anda Indiana Jones sem vísar í fornleifafræðingaímynd síðustu aldar. Af þessari senu sem vísar augljóslega í menningarnám mætti halda að Polachek væri meðvituð um nálægð sína við hugtakið. Mögulegt er að í nálgun hennar sé að finna einhvers konar ádeilu á menningarnám en sökum póstmódernískrar aðferðafræði Polachek sem byggir á samanburði og forðast að aðhyllast ákveðinn sannleik er afstaða hennar óljós.[28] Ódæðisverk nýlendustefnunnar draga enn stóran dilk á eftir sér og hafa óhjákvæmileg áhrif á samband þeirra þjóða sem áttu hlut að máli. Það má því velta fyrir sér hvort óljós afstaða sé réttlætanleg þegar notast er við trúarleg eða pólitískt hlaðin tákn minnihlutahópa án þess að skeyta um uppruna þeirra

[27] „What Is Cultural Appropriation? | Britannica“, sótt 4. desember 2023, https://www.britannica.com/story/what-is-cultural-appropriation.
[28] „Postmodernism | Definition, Doctrines, & Facts | Britannica“, 6. nóvember 2023, https://www.britannica.com/topic/postmodernism-philosophy.



Mynd 3: Stillur úr myndbandi Caroline Polachek við lagið Welcome To My Island.

Mynd 4: Forsíða plötunnar 1000 gecs and the Tree of Clues með hljómsveitinni 100 gecs.

Hljómsveitin 100 gecs vinnur á svipaðan hátt með tákn og Polachek. Á forsíðu plötu þeirra, 1000 gecs and the Tree of Clues, notast þau við urmul tákna sem saman skapa heildræna en jafnframt brotakennda vísun í yfirnáttúru, dulúð og ævintýri. Nálgun þeirra er ólík að því leyti að notast ekki við jafn augljósa og ítrekaða skírskotun í nútímann og Polachek. Tengingin við nútímann er engu að síður til staðar en ólíkt nálgun Polachek sem nýtir sér myndefni úr nútímanum, þá tengjast 100 gecs nútímanum í gegnum áferð myndefnisins. Með glansandi áferð, einföldum skyggingum og lágri upplausn (samanborið við raunveruleikann) vísa þau frekar í hinn stafræna ofurveruleika tölvuleikja. Allt eru þetta einkenni tölvuleikjagrafíkur sem þarf umfram allt að vera einföld til að tryggja hraða og hnökralausa afspilun leikjanna.

Mörg fleiri dæmi er að finna um listamenn sem nýta sér táknfræði fyrri alda og stilla henni saman við nútímann eða mögulega framtíð, þar má meðal annars nefna Arca og Caro♡, sjá myndir 5 og 6 hér fyrir neðan.

Mynd 5. Stilla úr myndbandi við lagið Nonbinary frá 2020 stendur Arca í hörpuskel. Vísun í málverkið ‘Fæðing Venusar’ eftir Sandro Botticelli frá því í kringum 1480.

Mynd 6. Forsíða smáskífunnar 20k feet under með Caro♡ frá 2021 vísar í málverkið Ophelia frá 1851-1852 eftir John Everett Millais.

2. Nálganir á hlutverk fornra tákna í myndheimi PC Music

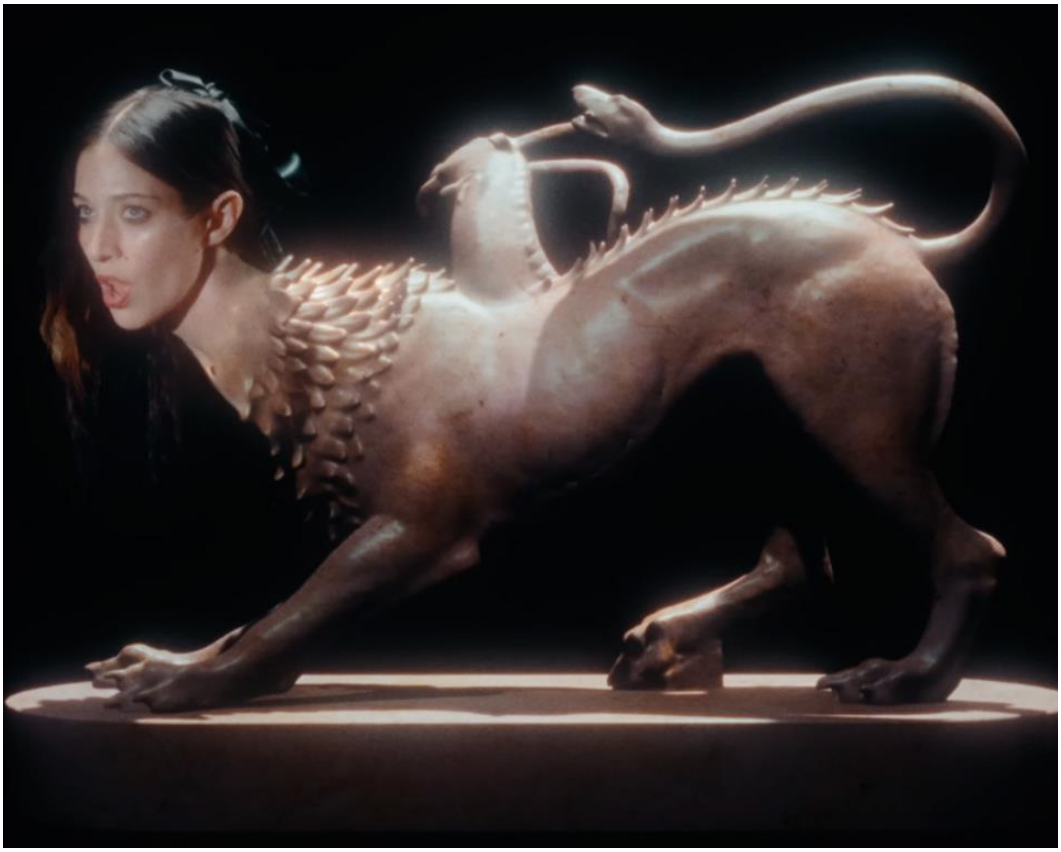
Í þessum kafla verða skoðaðar þrjár ólíkar leiðir til þess að nálgast tilhneigingar listahópsins PC Music til aukinnar notkun á fornum táknum.

2.1. Samband mannsins við dýraríkið

Mynd 7: Forsíða plötunnar Wild at ♡ með tónlistarkonunni Caro♡.

Tengslin milli manna og dýra hafa alltaf verið manninum hugleikin og dýr hafa verið notuð til að tákna þá eiginleika mannsins sem tengjast eðli hans. Þessi tákn hafa birst sem goðsagnaverur sem búa yfir æðri mætti. Dæmi um þetta eru egypsku guðirnir sem margir höfðu dýrahöfuð. Einnig má nefna Jesús Krist sem lýst er sem lambi guðs í Biblíunni og hvít dúfa var notuð fyrir tákn heilags anda. Maðurinn tilheyrir dýraríkinu og þessi áhugi eða þörf hans fyrir að blanda sér við önnur dýr á táknrænan hátt endurspeglar stöðugt samband hans og baráttu við sitt dýrslega eðli.[29]

[29] Frutiger, *Signs and Symbols: Their Design and Meaning*, bls. 252.



Mynd 8: Stilla úr myndbandi Caroline Polachek við lagið Welcome To My Island.

Flestar birtingarmyndir skrímsla á 20. öld eru byggðar á gömlum goðsagnaverum. Þýðing þeirra og mikilvægi hefur breyst en útlit þeirra hefur haldist nánast óbreytt í þúsundir ára og byggir oftast á náttúrulegum fyrirbrigðum. Ólíkum dýrum eða náttúrufyrirbrigðum er blandað saman og eiginleikar þeirra ýktir. Eiginleikar dýra sem eru ólíkastir þeim sem maðurinn býr yfir á borð við vængi, horn, vígtennur, klær teljast til þeirra byggingareininga sem mörg skrímsli eru samsett úr. Samsetning gefur jafnframt innsýn í tilfinningar mannsins gagnvart náttúrunni á borð við áhuga, aðdáun og ótta, og virðast þær ekki hafa breyst mikið í aldanna rás ef marka má langlífi og litla þróun goðsagnavera. Þær gefa til kynna djúpstæðar tilhneigingar mannsins til að spegla möguleika sína og takmarkanir.[30]

Íkonógrafía engla og djöfla hefur verið hluti af menningu vesturlanda frá upphafi okkar siðmenningar og á sér sterkar rætur í dægurmenningunni. Táknfræði þeirra hefur verið nýtt í

[30] Heinz Adolf Mode, *Fabulous beasts and demons* (Praeger, 1975), bls. 16-17.

listaverkum, kvikmyndum, bókum og öllum mögulegum miðlum sköpunar. Tónlistarmenn hafa og nýtt sér þessa íkonógrafíu öldum saman. Þekktasta og umfangsmesta notkun á táknfræði djöfla á 20. öldinni kemur eflaust fram í tónlist og ásýnd þungarokkshljómsveita.[31] Íkonógrafían hefur ekki verið jafn áberandi í öðrum tónlistarstefnum á borð við jaðarsenunni eða meginstraumssenunni. Undanfarin ár hefur íkonógrafía engla og djöfla þó verið sérstaklega áberandi og Doja Cat, Sam Smith og Lil Nas X eru dæmi um meginstraumslistamenn sem hafa nýtt sér hana. Þessi íkonógrafía hefur verið svo áberandi að notkun hennar hefur náð athygli ýmissa íhaldssamra kristinna hópa og hefur Ted Cruz til að mynda fordæmt sataníska tilburði popptónlistarfólks.[32] Árið 2012 gaf tónlistarkonan Grimes út plötuna Visions. Platan gerði hana að einni skærustu stjörnu jaðartónlistarheimsins. Árið 2016 gaf hún svo út plötuna Art Angels þar sem hún notaðist mikið við íkonógrafíu engla og djöfla. Hún var gríðarlega áhrifamikil á þessum tíma og er ekki ósennilegt að notkun hennar á íkonógrafíu engla og djöfla hafi haft áhrif á þá aukningu sem orðið hefur á íkonógrafíunni undanfarin ár. Síðan þá hafa ýmsir listamenn sem hafa tengsl við PC Music útgáfuna eða verið undir áhrifum frá eða haft áhrif á ofurpopp senuna á borð við Arca, 100 gecs, Caroline Polachek, Eartheater, JPEGMAFIA og Ashnikko einnig notast við íkonógrafíu engla og djöfla á borð við horn og vængi.

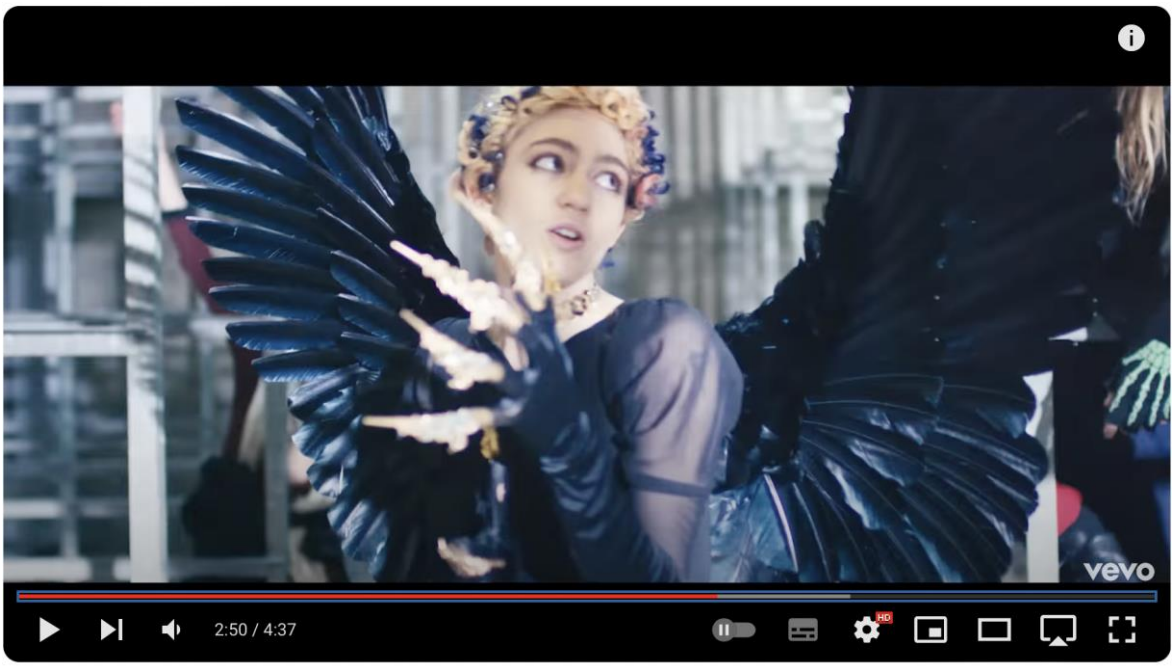
Dæmi um fljótandi eðli táknrænnar merkingar er uppruni birtingarmyndar djöfla í Biblíunni. Eftir að kristin trú varð útbreidd í Evrópu var gríski guðinn Pan enn blótaður í ónáð kirkjunnar og varð fyrir vikið að birtingarmynd alls þess sem illt var. Það leiddi til þess að djöfullinn erfði sín helstu einkenni, horn, hala og klofna hófa frá frjósemisguðinum Pan.[33] Erkitýpur engla og djöfla hafa svo lifað fram á okkar daga og táknræn merking þeirra haldist í grófum dráttum. Blæbrigði þeirra hafa þó minnkað eftir því sem uppruni þeirra hefur orðið fjarlægari og eru þær nú fyrst og fremst táknrænar fyrir hið góða og illa. Þá hafa mest einkennandi líkamspartar þeirra og fylgihlutir á borð við vængi og geislabaug og horn, hala og þrífork orðin svo sterk tákn að þau geta staðið ein og sér. Dæmi um notkun þessarar íkonógrafíu og táknræna merkingu hennar fyrir hið góða og illa innra með hverjum einstaklinga er til að

---

[31] „The Dark Lord's Rise and Fall in 1980s Heavy Metal", sótt 4. desember 2023, https://www.kexp.org/read/2020/10/30/dark-lords-rise-and-fall-1980s-heavy-metal/.
[32] Stephen Daw, „The 'Satanic Panic' Is Back: How a Bygone Moral Crisis Returned With Queer Artists In Its Crosshairs", *Billboard* (blog), 16. febrúar 2023, https://www.billboard.com/culture/pride/satanic-panic-queer-artists-lil-nas-x-sam-smith-demi-lovato-1235254289/.
[33] James Hall, *Illustrated Dictionary Of Symbols In Eastern And Western Art* (HarperCollins, 1995), bls. 117.

mynda notkun engla og djöfla í bíómyndum og teiknimyndum á sitthvorri öxl persónu sem stendur frammi fyrir siðferðislega erfiðri ákvarðanatöku.

Englar og djöflar hafa mannlega líkamsbyggingu og eru því hentugir til samsömunar, ólíkt skrímslum sem hallast lengra í áttina að því dýrslega og tákna frekar hið óþekkta. Þessi sterka mannlega tenging gæti útskýrt langlífi íkonógrafíu engla og djöfla.[34] Í heimi sem hreyfist sífellt hraða eru skýr tákn gagnlegri en nokkru sinni fyrr til að koma skilaboðum áleiðis til áheyrenda sinna. Það gæti skýrt uppgang einfaldra táknmynda á borð við engla og djöfla. Baráttan milli góðs og ills hefur í gegnum aldirnar verið eitt helsta tól rithöfunda mannkynssögunnar til að skapa spennu í sögum sínum. Listamenn PC Music leggja áherslu á einfaldleika og alþjóðlegan skilning og gæti víðtæk merking fornra tákna að hluta til skýrt hvata listamannanna á bak við notkun þeirra.



Mynd 9: Stilla úr myndbandi Grimes við lagið Kill V. Maim.

[34] Richard Cavendish, *Visions of Heaven and Hell*, First Edition (New York: Harmony Books, 1977).

Mynd 10: Stilla úr myndbandi Grimes við lagið Flesh without Blood/Life in the Vivid Dream.

2.2. Fornmunir sem táknmynd í vísindaskáldsögum

Mynd 11: Grimes á Met Gala 2021- Í kjól frá Iris Van Herpen sem er byggður á útgáfu David Lynch á vísindaskáldsögunni Dune. Sverðið er byggt á evrópsku sverði frá 1400, smíðað úr stáli úr Colt AR-15A3 byssum.[35]

Þegar ákveðin fyrirbæri eru notuð aftur og aftur í svipuðu samhengi verða þau að minnum. Dæmi um slík í vísindaskáldskap eru hin viti borna vél, geimveran eða skrímslið og borgin. Þessi fyrirbæri hafa ákveðnu hlutverki að gegna, þau tengjast þeim viðfangsefnum sem bókmenntastefnan leitast við að rannsaka. Við endurtekna notkun höfunda á þessum fyrirbærum hafa þau tekið á sig ákveðna merkingu og og orðið að táknmynd. Í vísindaskáldsögum eru þessar táknmyndir samofnar úr annars vegar goðsögnum og hins vegar nútímatækni. Úr forneskju og því sem er allra nýjast.[36]

Tækniþróun býr yfir þeim krafti að breyta leikreglunum sem móta framtíðina. Með tækniþróun hefur maðurinn haft áhrif á framtíðina á hverjum tíma, bætt lífsskilyrði og aukið lífsgæði. Tæknin inniheldur afl til breytinga. En hvers vegna leita vísindaskáldsöguhöfundar aftur til fortíðar í tilraunum sínum til að skrifa sögur sem eiga að gerast í framtíðinni? Það sem liggur í framtíðinni er okkur hulið og jafnvel með þróuðustu tækni er ekki hægt að sjá

[35] Gil Kaufman, „Grimes' 'Dune'-Inspired Met Gala Look Included a Sword Made From an AR-15", *Billboard* (blog), 14. september 2021, https://www.billboard.com/music/music-news/grimes-dune-outfit-met-gala-gun-sword-9629667/.
[36] Gary K. Wolfe, „The Artifact as Icon in Science Fiction", *Journal of the Fantastic in the Arts* 1, tbl. 1 (1988): bls. 51.

hvað framtíðin ber í skauti sér. Fornmunurinn og framtíðartækni eiga það sameiginlegt að búa yfir dulúð og það býr til rými fyrir skáldskap höfundarins.

Skáldskapur byggir á því sem áður hefur gerst og það gæti skýrt hvers vegna þeir sem skrifa um framtíðina leita innblásturs í fortíðinni. Hlutur er einfaldlega hlutur þar til maðurinn fer að tengja aðra hluti við hann og verður hann þá að táknmynd. Tengingar, afleiður og merking hlutarins gefa virkni hans til kynna.[37] Þekkt eða kunnugleg tákn sem ekki hafa skýra táknræna merkingu geta búið yfir skapandi möguleikum fyrir listamenn. Þar sem upprunaleg merking þessara tákn er óskýr í nútímanum henta þau listamönnum vel til að nota í nýju samhengi og gefa þeim nýja merkingu. Tákn og erkitýpur á borð við álfadísir, galdrakarla, sverð í steini, púka, engla, epli, dúfur og epli þjóna bæði þeim tilgangi að tengja áhorfendur við reynsluheim sinn en eru líka samtímis full af möguleikum fyrir skáldskap, bæði sökum yfirnáttúrulegra eiginleika þeirra, og einnig sökum rofs við upprunalega merkingu þeirra: Táknin eru útvötnuð og vísa einungis á sjálf sig.[38] Þau henta því vel til að taka á sig nýja merkingu og skipa sér sess í framtíðarsköpun.

Styrkur fornmunarins liggur í dulúð hans. Það skiptir ekki máli hversu ómerkilegur hann kann að virðast, það er dularfullur uppruni hans sem gefur honum möguleikann á því að taka á sig hvaða merkingu sem ímyndunaraflið lystir. Hann býður upp á vangaveltur, tengingar, nýjar tegundir hugsunar. Algengt þema í vísindaskáldsögum er að fornmunurinn komi frá þróuðu samfélagi sem hafi búið yfir vitneskju sem nú er glötuð. Fornmunurinn gerir okkur meðvituð um takmörk þess sem við vitum og þess sem við getum komist að.[39] Forngripurinn býr einnig til samanburð milli nútímans og forneskju og undirstrikar jarðneskan uppruna viðfangsefnisins. Hann táknar það sammannlega og rúmar oft táknheim sem margir þekkja og getur virkað sem haldreipi þegar fantasían verður of ónáttúruleg og fjarlæg reynsluheimi lesandans/áhorfandans.[40]

Vísindaskáldskapur er það form skáldskapar sem reynir að skyggnast inn í framtíðina með ímyndunaraflið að vopni. Það liggur beint við að þeir listamenn sem reyna að brjóta blað í sinni listsköpun og skapa eitthvað sem ekki hefur sést eða hljómað fyrr, reyni að takast á við

---

[37] Wolfe, bls. 52.
[38] Jameson, *Postmodernism: or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, bls. 72.
[39] Wolfe, „The Artifact as Icon in Science Fiction“, bls. 68.
[40] Wolfe, bls. 52.

framtíðina. Það sem er nýtt er bundið framtíðinni, þær nýjungar sem leynast í framtíðinni verða hluti af fortíðinni um leið og þær eru komnar fram á sjónarsviðið. Þar með skapast rými fyrir eitthvað annað að verða nýrra og framúrstefnulegra.

Þær hugmyndir sem standa höfundum til boða samanstanda af reynsluheimi þeirra úr fortíðinni. Það er áhugaverð staðreynd því framtíðin er ekki bundin atburðum fortíðarinnar þó ímyndunarafl mannsins sé það. Eða eins og Mark Twain sagði, "Sannleikurinn er skrýtnari en skáldskapurinn, en það stafar af því að skáldskapurinn er bundinn möguleikum; Ekki sannleikurinn."[41] Það er því að einhverju leyti mótsagnakennt að reyna að spá í framtíðina með því að rýna í fortíðina.

Hannah Diamond sem sækir mikið í fagurfræði sem var ríkjandi um síðustu aldamót í sinni hönnun, heggur eftir þeirri staðreynd að fagurfræðin sem hún er undir áhrifum frá hafi í raun ekkert haft með framtíðina að gera. Þó hún væri talin framtíðarleg var hún í raun bara hönnun samtíma síns.[42] Þessi greining á ekki bara við um fagurfræði frá þessu tímabili heldur undirstrikar þetta eðli framtíðarinnar og skort okkar á aðgengi að henni. En hvað er það sem veldur því að sumir hlutir þykja framtíðarlegir þegar við höfum engin tök á því að sjá hvað framtíðin ber í skauti sér? Framtíðarsýn endurspeglar fyrst og fremst hugmyndir samtímans líkt og aðrar greinar skáldskapar, þó að sumar framtíðarspár gangi eftir. Þannig er kannski fyrst og fremst hægt að draga ályktanir um samtímann út frá framtíðarspám hans. Framtíðarsýn opinberar einnig einhverja löngun eftir því að tilheyra öðrum veruleika.[43] Eins og áður segir er framtíðin hulin dulúð. Hún er svæði möguleikanna, autt blað. Og þó framtíðarsýn endurspegli fyrst og fremst samtíma sinn, þá hefur hún einnig mótandi afl. Þannig getur hin endalusa leit þeirra sem reyna að nálgast framtíðina haft mótandi áhrif á framtíðina þó eðli málsins samkvæmt komist þeir aldrei í snertingu við hana.

Fornmunurinn sem táknmynd kemur víða fram í vísindaskáldsögum og hefur til að mynda verið áberandi í ofurhetjumyndabransanum sem hefur nú tröllriðið Hollywood í rúman

---

[41] Mark Twain, *Following the Equator: A Journey Around the World*, Revised ed. edition (New York: Dover Publications Inc., 1989).
[42] „How the Art of PC Music Revolutionised a Visual World for Pop Music and Beyond".
[43] Elias Wyber, „Science Fiction - Inventing the Future or Describing the Present", 14. nóvember 1999.

áratug.[44] Hugmyndin um fornmuninn sem gátt yfir í löngu gleymda tækni og sem vísbendingu um þróaðri samfélög hefur verið notuð í urmul vísindaskáldsagnamynda sem hafa komið úr smiðju Hollywood síðastliðna áratugi. Söguþráður tveggja af nýjustu myndum ofurhetjurisanna Marvel og DCEU; Blue Beetle og The Marvels, er knúinn áfram af fornmunum sem búa yfir yfirnáttúrulegum kröftum. Myndirnar hlutu blendnar viðtökur gagnrýnenda og þóttu meðal annars formúlukenndar og ófrumlegar. Þær náðu ekki heldur að heilla áhorfendur en útlit er fyrir að þær verði hvor um sig tekjulægsta mynd hvors framleiðanda frá upphafi.[45][46] Minnið um fornmuni sem táknmynd virðist vera orðið að eitt af þeim minnum sem mest er gripið til í vísindaskáldsögum samtímans og hugmyndin gæti því, þó tilgangur hennar sé að takast á við mögulega framtíð, varla lengur talist framúrstefnuleg.

Eins og áður hefur komið fram hefur PC Music verið einn af kyndilberum framúrstefnu í popptónlist síðan hópurinn kom fram á sjónarsviðið fyrir um það bil áratug. Þeim sem þekkja ekki til PC Music gæti virst mótsagnakennt að listahópur sem stendur í framlínu nýsköpunar í popptónlist notist við svo ófrumlega hugmynd í verkum sínum en lesendum þessarar ritgerðar er þessi tvöfeldni hópsins líklega orðin kunnugleg. Notkunin á þessari útvötnuðu hugmynd kallast þannig á við hinn kaldhæðna undirtón sem er eitt af einkennismerkjum hópsins. Þannig slá listamenn PC Music tvær flugur í einu höggi með þessari notkun á fornmuninum sem táknmynd. Annars vegar er hann notaður sem inngönguleið inn á svæði skáldskaparins þar sem dulúð fortíðar og framtíðar mætast. Hins vegar vísar hugmyndin í dægurmenningu og áhrif markaðsafla. Jafnframt líkt og áður hefur komið fram; Minni sem margir þekkja.

Myndmál og hugmyndafræði PC Music er mjög ýkt, en það er ekki bara efnisvalið sem er byggt upp af andstæðum, heldur einnig hvernig er unnið með efnið. Það virðist ekki vera markmið listamanna PC Music að lauma yfirnáttúrulegum viðfangsefnum inn í raunheiminn heldur velja þeir að láta samskeytin sjást, ef svo má að orði komast. Með notkun ónáttúrulegra skygginga og sléttrar áferðar eða áberandi skilum þar sem mynd og tölvugrafík skarast vísa þau í hinn stafræna heim og skapa ýmis konar spennu, til dæmis milli þess sem er ekta og óekta. Vísindaskáldsögur úr smiðju Hollywood bera þess vitni að tæknin til að skapa

---

[44] „List of Highest-Grossing Films“, í *Wikipedia*, 4. desember 2023, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_highest-grossing_films&oldid=1188366001.
[45] Rahul Malhotra, „‘The Marvels’ Remains Lowest-Grossing MCU Film In Global Box Office History“, Collider, 19. nóvember 2023, https://collider.com/the-marvels-global-box-office-161-million/.
[46] Makuochi Echebiri, „‘Blue Beetle’ Ends Theatrical Run as Lowest Grossing DCEU Movie at the Global Box Office“, Collider, 14. október 2023, https://collider.com/blue-beetle-global-box-office-128-million/.

sannfærandi frásögn sem blandar saman yfirnáttúrulegum og realískum fyrirbærum án þess að brjóta upp upplifun áhorfandans, hefur lengi verið til staðar. Það er ekki sökum þekkingarleysis eða vankunnáttu, heldur er það meðvituð ákvörðun PC Music og er mikilvægur hluti af hugmyndafræði þeirra.

2.3. Ævintýrið og táknheimur þess

Ævintýri nútímans og 20. aldar eru sérstaklega sniðin að börnum. Þau eru oft með fyrstu sögum sem börn kynnast og hafa því mótandi áhrif á þau. Þau innihalda oftast einhvern boðskap og kynna fyrir börnum erkitýpur á borð við hetjur og skúrkinn, baráttu hins góða og illa og mikilvægi þess að taka siðferðislega réttar ákvarðanir.[47]

Ævintýri eru hluti af mjög útbreiddri dægurmenningu, og táknfræði þeirra og íkonógrafía því vel þekkt. Mörg af þeim táknum og erkitýpum sem fjallað hefur verið um í þessari ritgerð á borð við epli A.G. Cook eða furðuverur 100 gecs, tengjast ævintýrum og hafa í mörgum tilfellum komið inn í dægurmenningu í gegnum þau. Mörg af þeim ævintýrum sem við þekkjum hafa verið hluti af vestrænni menningu í margar aldir. Ævintýri voru upphaflega munnmælasögur og hafa í gegnum aldirnar verið í stöðugri þróun, þjónað ólíkum hlutverkum og mótast af atburðum og menningu síns tíma.

Samkvæmt Kristian Moen tóku ævintýri miklum breytingum á fyrstu áratugum 20. aldar. Þetta var á tíma mikilla þjóðfélagsbreytinga í Bandaríkjunum. Kapítalismi var í útþenslu og honum fylgdu nýjar framleiðsluaðferðir; færibandavinna og fjöldaframleiðsla. Framleiðendur sáu möguleika í ævintýrum sem söluvöru og þau voru aðlöguð markaðnum. Ævintýrin voru gerð aðgengileg nútímamanninum og voru aðlöguð hinum nýja móderníska heimi og gildum hans. Hluti af módernismanum var loforð um ævintýri, vald, skemmtun, vöxt og umbreytingu einstaklingsins og umhverfisins. Framleiðendur aðlöguðu ævintýrin að hugmyndum módernismans fyrir hvíta tjaldið. Töfrar neyslumenningarinnar, tækniundur, möguleikar til stéttaflutninga og aðrar birtingarmyndir módernismans voru innleiddar í ævintýramyndir.[48] Meðal þess sem breyttist var að tilfinningar í sögunum voru ýktar og ný og skýr siðferðisgildi módernismans voru yfirfærð á ævintýrin. Kvikmyndaframleiðendur nýttu sér möguleika fantasíunnar sem spegil fyrir möguleika fólks að klífa upp stéttastigann. Hugmyndir um kóngafólk og yfirstétt hafði breyst, en það hafði lengi verið meðal aðalpersóna, og var nú gert góðlátlegt grín að því. Dregið var úr þætti hins illa og tragíska og hann mildaður, meðal annars með því að notast við teiknimyndaformið. Upprunaleg ævintýri Grimms bræðra og

---

[47] Preston Wittwer, „Humanities | Don Draper Thinks Your Ad Is Cliché: Fairy Tale Iconography in TV Commercials“, 2016, https://www.mdpi.com/2076-0787/5/2/29.

[48] Kristian Moen, *Film and Fairy Tales: The Birth of Modern Fantasy* (London New York: PAPERBACKSHOP UK IMPORT, 2013).

H.C. Andersen hafa til dæmis mörg hver beinlínis hrollvekjandi endalok, sem væru ekki talin við hæfi barna í dag.[49]

Sú glansáferð sem einkennir ævintýri 20. aldar og samtímans er afurð óskhyggju módernismans um nýjan og fullkomnari heim, sem og tól kapítalismans til að selja vörur sínar. Í þeirri aðlögun ævintýranna að nútímamanninum var nauðsynlegt að sníða burt það sem hentaði ekki þeirri heimsmynd. Þannig sigrar hið góða til að mynda alltaf í nútímaútgáfum ævintýra. Í myndheimi PC Music er meira um gróteska nálgun og hafa þau í mörgum tilfellum endurheimt það ljóta, myrka skóga þar sem púkar og forynjur leynast. Jafnframt er algengt að listamenn hópsins stilli saman þessum tveimur ólíku nálgunum, hinni slípuðu og hinni grótesku, til að skapa spennu þeirra á milli.

Merking flestra tákna og erkitýpa ævintýra er upprunalega forn en hefur breyst og þau orðið tól kapítalisma og neysluhyggju. Í ásýnd rafpopptónlistarfólksins í PC Music listahópnum, sjáum við ævintýri í gegnum spegil þúsaldar (e. millennial) og Z kynslóðanna. Þær erkitýpur sem hópurinn notast við í sinni ímyndarsköpun eru orðnar að fulltrúum neysluhyggju í gegnum endurmótun þeirra á fyrstu áratugum 20. aldar. Notkun PC Music á þessum erkitýpum hefur óumflýjanlega tengingu við markaðsöfl þó það sé einungis hluti þeirrar merkingar sem þau búa yfir. Þessi tvöfeldni minnir óneitanlega á poppstjörnuna QT og samnefndan gosdrykk, eitt af þeim uppátækjum sem kom PC Music á kortið. Það er ekki ólíklegt að hluti af aðdráttarafli þess að notast við tákn úr ævintýrum sé sú kaldhæðni eða tvískinnungur sem einkennir hugmyndafræði listahópinn.

[49] Moen, bls. 4.

Niðurlag

Tilgangur hinna fornu tákna í notkun PC Music er margþættur. Hugmyndafræði listahópsins gengur að stórum hluta út á að stilla saman andstæðum fyrirbærum til að varpa ljósi á samband þeirra. Eitt af helstu viðfangsefnum hópsins er sú efnishyggja og neyslumenning sem er alltumlykjandi í nútímanum. Kenning Baudrillard um ofurveruleika og aðrar póstmódernískar kenningar henta vel til að skoða flókna og mótsagnakennda afstöðu PC Music sem gæti annars vegar verið túlkuð sem ádeila en hins vegar þátttaka eða dýrkun á neysluhyggju samtímans.

Í verkum PC Music er sterkur samhljómur við meginstraumsmenningu samtímans. Þeir heimar sem listamenn PC Music skapa minna um margt á ofurveruleika Baudrillard en ólíkt hlutverki hins hefðbundna ofurveruleika sem ætlað er að viðhalda blekkingu raunveruleikans, beina listamennirnir athyglinni að annars vel falinni, gróteskri hlið efnishyggjunnar. Ein af ástæðum þess að PC Music notast við forn tákn í verkum sínum er sá samanburður sem verður til þegar þeim er stillt við hlið tákna samtímans. Sú spenna sem myndast við samanburðinn kallar á greiningu á þróun raunveruleikans og þeim áhrifum sem ofurveruleikar hafa haft á stöðu hans í samtímanum.

Listamenn PC Music spegla í verkum sínum hina miklu áherslu sem lögð er á yfirborð á kostnað innihalds í samtímanum með því að setja yfirborð og áferðir í forgrunn. Hin fornu tákn virðast í mörgum tilfellum gegna þessum tilgangi. Mörg þeirra fornu tákna sem PC Music notast við hafa misst stóran hluta af upprunalegri merkingu sinni. Tákn sem eitt sinn höfðu stórt net merkinga vísa nú í auknum mæli á sjálf sig, einfalda virkni sína og yfirborð sitt.

Einfaldleiki og alþjóðlegur skilningur er eitt af þeim þemum sem listamenn PC Music nýta sér í stórum mæli til þess að skapa spennu milli andstæðna. Þannig stilla þau gjarnan alþjóðlegum og einföldum táknum úr meginstraumsmenningu upp við hlið þrálátra og sérviturra tákna framúrstefnulistar og jaðarmenningar. Mörg hinna fornu tákna eru enn vel þekkt þó hin stóru net merkinga sem þau bjuggu yfir hafi minnkað. Þau vísa þannig í meginstraumsmenningu og henta því vel til þess að kalla fram viðbrögð stórs hóps. Frægð táknanna gerir þau söluvænleg og nota listamenn PC Music þau einnig í þeim tilgangi enda er sú hlið þeim hugleikin og leika þeir sér oft með óljósa afstöðu sína til neysluhyggju.

Á fyrri hluta 20. aldar voru ævintýri markaðsvædd. Persónur þeirra, boðskapur og fleiri þættir voru því lagaðir að samtímanum til að gera þau söluvænni. Þessi þróun ævintýra sem átti sér stað á síðustu öld lagði línuna fyrir framtíð þeirra og þróun. Þær erkitýpur sem PC Music notast við úr ævintýrum eru því, auk þess að vera fulltrúar ævintýra, einnig fulltrúar efnishyggjunnar. Þannig skapar notkun hópsins á ævintýrum þá kaldhæðni eða tvískinnung sem einkennir hugmyndafræði PC Music. Hin vestrænu ævintýri, tákn þeirra og erkitýpur sem PC Music notast við hafa dreifst út um allan heim og búa því yfir alþjóðlegri skírskotun. Táknheimur ævintýra hentar því einnig þeim hluta hugmyndafræði sem snýr að aðgengileika og alþjóðlegum skilningi.

Djúpstæð þörf fyrir sjálfskoðun mannsins birtist í samanburði hans við dýraríkið. Öldum saman hefur maðurinn speglað möguleika sína og takmarkanir í dýrunum í kringum sig. Þessi speglun birtist í blöndun ólíkra dýrategunda og manna. Með þessari blöndun nýta liðsmenn PC Music sér táknfræði sem er byggð á djúpstæðum tilhneigingum mannsins þvert á menningarheima. Það hentar alþjóðlegri nálgun listahópsins vel.

Notkun PC Music á ólíkum táknum fortíðarinnar hefur almenna vísun í óljósa forneskju frekar en að þau vísi til ákveðinna tímabila eða atburða. Þegar tákn eldast og upprunaleg merking þeirra verður óskýrari öðlast þau möguleikann til að taka á sig nýja merkingu. Því eru mörg tákn fortíðar, sökum rofs við upprunalega merkingu sína, full af möguleikum fyrir skáldskap. Þau eru tilvalin inngönguleið inn á svæði skáldskaparins þar sem dulúð fortíðar og framtíðar mætast. Þetta gæti skýrt hvers vegna framsæknir listamenn úr röðum PC Music sem leitast við að brjóta blað í listsköpun sinni kjósa að sækja í tákn fortíðar. Minnið um fornmuninn sem táknmynd er ekki frumleg og hefur öðlast alþjóðlega skírskotun í gegnum vinsældir ofurhetjumynda undanfarna áratugi. Með notkun hugmyndarinnar vísa listamenn PC Music í meginstraumsmenningu og þá efnishyggju sem einkennir hana.

Það er ljóst að tilgangur fornra tákna í meðferð PC Music er margþættur og flókinn. Hátt flækjustig hugmyndafræði PC Music, eðli tákna og merkingar þeirra og skortur á upplýsingum um hvata listamannanna veldur því að erfitt er að komast að afdráttarlausri niðurstöðu um tilgang fornra tákna í verkum PC Music. Í ritgerðinni eru þó dregnar ályktanir af viðtölum við listamenn og greiningu á verkum þeirra með hjálp fræðikenninga póstmódernisma sem benda til ákveðinna ástæðna fyrir notkun þeirra. Ýmsar mögulegar

ástæður fyrir notkun listamannanna á fornum táknum hafa verið taldar upp en þær sem virðast mest áberandi í verkum PC Music eru einföld og alþjóðleg merking táknanna, óljós merking þeirra sem gerir þeim kleift að taka á sig nýja merkingu til framtíðarsköpunar og möguleiki þeirra til að skapa spennu og setja neysluhyggju nútímans í forgrunn.

Heimildaskrá

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, 1981.

Caroline Polachek. *Caroline Polachek - Welcome To My Island [Official Music Video]*. 2022. Music video. https://www.youtube.com/watch?v=hxgcz_6GKX0.

Cavendish, Richard. *Visions of Heaven and Hell*. First Edition. New York: Harmony Books, 1977.

„Comment: Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza | DMY“. Sótt 4. desember 2023. https://dmy.co/news/adam-harper-vaporwave#google_vignette.

Daw, Stephen. „The ‘Satanic Panic’ Is Back: How a Bygone Moral Crisis Returned With Queer Artists In Its Crosshairs“. *Billboard* (blog), 16. febrúar 2023. https://www.billboard.com/culture/pride/satanic-panic-queer-artists-lil-nas-x-sam-smith-demi-lovato-1235254289/.

DV. „Nýtt myndband við lag Loga Pedro ‘Fuðri upp (GOGO)’“, 1. október 2018. https://www.dv.is/fokus/2018/10/01/nytt-myndband-vid-lag-loga-pedro-fudri-upp-gogo/.

DV. „Plötusnúðurinn Dóra Júlía sendir frá sér myndband við sitt fyrsta lag“, 15. júní 2018. https://www.dv.is/fokus/menning/2018/06/15/plotusnudurinn-dora-julia-sendir-fra-ser-myndband-vid-sitt-fyrsta-lag/.

Echebiri, Makuochi. „‘Blue Beetle’ Ends Theatrical Run as Lowest Grossing DCEU Movie at the Global Box Office“. Collider, 14. október 2023. https://collider.com/blue-beetle-global-box-office-128-million/.

Ewens, Hannah. „Trends Used to Come Back Round Every 20 Years. Not Anymore.“ *Vice* (blog), 14. desember 2022. https://www.vice.com/en/article/bvmkm8/how-the-20-year-trend-cycle-collapsed.

Frutiger, Adrian. *Signs and Symbols: Their Design and Meaning*. Watson-Guptill, 1998.

Generaux, Genevive. „jean baudrillard“. Sótt 4. desember 2023. https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/baudrillard.htm.

Hall, James. *Illustrated Dictionary Of Symbols In Eastern And Western Art*. HarperCollins, 1995.

„How the Art of PC Music Revolutionised a Visual World for Pop Music and Beyond“. Sótt 4. desember 2023. https://www.itsnicethat.com/features/pc-music-graphic-design-010222.

Jameson, Fredric. *Postmodernism: or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Verso, 1990.

Kaufman, Gil. „Grimes’ ‘Dune’-Inspired Met Gala Look Included a Sword Made From an AR-15“. *Billboard* (blog), 14. september 2021. https://www.billboard.com/music/music-news/grimes-dune-outfit-met-gala-gun-sword-9629667/.

„List of Highest-Grossing Films“. Í *Wikipedia*, 4. desember 2023. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_highest-grossing_films&oldid=1188366001.

Loud And Quiet. „Powering down: The Story and Legacy of PC Music“. Sótt 4. desember

2023. https://www.loudandquiet.com/short/powering-down-the-story-and-legacy-of-pc-music/.

Malhotra, Rahul. „‘The Marvels’ Remains Lowest-Grossing MCU Film In Global Box Office History“. Collider, 19. nóvember 2023. https://collider.com/the-marvels-global-box-office-161-million/.

„Minni“. Sótt 4. desember 2023. https://www2.fa.is/Islenska/stilfraedi/minni.html.

Mode, Heinz Adolf. *Fabulous beasts and demons*. Praeger, 1975.

Moen, Kristian. *Film and Fairy Tales: The Birth of Modern Fantasy*. London New York: PAPERBACKSHOP UK IMPORT, 2013.

Music, P. C. *A. G. Cook - Apple. PC Music.* Sótt 4. desember 2023. https://pcmusic.ochre.store/release/211250-a-g-cook-apple.

Pareles, Jon. „Too Pop? Too Weird? A.G. Cook of PC Music Is Stepping Out on His Own“. *The New York Times*, 9. september 2020, hl. Arts. https://www.nytimes.com/2020/09/09/arts/music/ag-cook-pc-music-apple.html.

PC Music Presents POP CITY, 2016. https://www.youtube.com/watch?v=7TijQdCB4dk.

„Postmodernism | Definition, Doctrines, & Facts | Britannica“, 6. nóvember 2023. https://www.britannica.com/topic/postmodernism-philosophy.

„Symbol of Chaos“. Í *Wikipedia*, 2. nóvember 2023. https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Symbol_of_Chaos&oldid=1183081662.

Team, BRICKS. „Caroline Polachek Interviewed by A.G Cook - BRICKS Magazine“, 2021. https://bricksmagazine.co.uk/2021/01/04/caroline-polachek-interviewed-by-a-g-cook/.

„The Dark Lord’s Rise and Fall in 1980s Heavy Metal“. Sótt 4. desember 2023. https://www.kexp.org/read/2020/10/30/dark-lords-rise-and-fall-1980s-heavy-metal/.

Twain, Mark. *Following the Equator: A Journey Around the World*. Revised ed. edition. New York: Dover Publications Inc., 1989.

Victoria and Albert Museum. „What Is Postmodernism? · V&A“. Sótt 4. desember 2023. https://www.vam.ac.uk/articles/what-is-postmodernism.

Vísindavefurinn. „Hvað er póstmódernismi?“ Sótt 4. desember 2023. http://www.visindavefur.is/svar.php?id=964.

„What Is Cultural Appropriation? | Britannica“. Sótt 4. desember 2023. https://www.britannica.com/story/what-is-cultural-appropriation.

„What SOPHIE’s ‘Silicon Product’ Says About Pleasure And Pop | The FADER“. Sótt 4. desember 2023. https://www.thefader.com/2015/12/01/sophie-product-review.

Wittwer, Preston. „Humanities | Don Draper Thinks Your Ad Is Cliché: Fairy Tale Iconography in TV Commercials“, 2016. https://www.mdpi.com/2076-0787/5/2/29.

Wolfe, Gary K. „The Artifact as Icon in Science Fiction“. *Journal of the Fantastic in the Arts* 1, tbl. 1 (1988): 51–69.

Wyber, Elias. „Science Fiction - Inventing the Future or Describing the Present“, 14. nóvember 1999.

Myndaskrá

Mynd 1: Hannah Diamond. *GFOTY - GFOTYBUCKS*. 2017. Forsíða plötu. https://rateyourmusic.com/release/album/gfoty/gfotybucks/.

Mynd 2: Luke, Timothy. *Apple by A.G. Cook*. 2020. Forsíða plötu. https://rateyourmusic.com/release/album/a_g-cook/apple/.

Mynd 3: Caroline Polachek og Matt Copson. *Caroline Polachek - Welcome To My Island*. 12. desember 2022. Stillur úr tónlistarmyndbandi. https://www.youtube.com/watch?v=hxgcz_6GKX0.

Mynd 4: Alva, Darío. *1000 Gecs and the Tree of Clues - 100 Gecs*. 2020. Forsíða plötu. https://rateyourmusic.com/release/album/100-gecs/1000-gecs-and-the-tree-of-clues/.

Mynd 5: Arca og Frederik Heyman. *Arca - Nonbinary*. 2020. Stilla úr tónlistarmyndbandi. https://www.youtube.com/watch?v=gfGz4MTQ28I.

Mynd 6: Camille Soulat. *20k Feet Under by Caro♡*. 2021. Forsíða plötu. https://rateyourmusic.com/release/single/caro♡/20k-feet-under/.

Mynd 7: Liang Dian. *Wild at ♡by Caro♡*. 2023. Forsíða plötu. https://rateyourmusic.com/release/album/caro♡/wild-at-♡/.

Mynd 8: Caroline Polachek og Matt Copson. *Caroline Polachek - Welcome To My Island*. 12. desember 2022. Stilla úr tónlistarmyndbandi. https://www.youtube.com/watch?v=hxgcz_6GKX0.

Mynd 9: Grimes og Mac Boucher. *Grimes - Kill V. Maim*. 2016. Stilla úr tónlistarmyndbandi. https://www.youtube.com/watch?v=c2EJMd7ZN7w.

Mynd 10: Grimes. *Grimes - Flesh without Blood/Life in the Vivid Dream*. 2015. Stilla úr tónlistarmyndbandi. https://www.youtube.com/watch?v=Tv9YoYCKNoE.

Mynd 11: Gurley, Alex. *The Sword That Grimes' Brought To The Met Gala Was Made From An Ar-15 And Definitely Not A Prop*. 2021. Fréttamynd. https://www.buzzfeed.com/alexgurley/grimes-dune-inspired-met-gala.