



LUNDS UNIVERSITET  
Musikhögskolan i Malmö

EXAMENSARBETE 15hp

Vårterminen 2019

Lärarytbildningen i musik

Simon Rubin

# **At Cycles' End**

**Kollaborativt musikskapande**

**och**

**kreativa processer**

**i ett progressivt doom-metal band**

Handledare: Sven Kristersson



# Sammanfattning

**Titel:** *At Cycles' End* – Kollaborativt musikskapande och kreativa processer i ett progressivt doom-metal band

**Författare:** Simon Rubin

Syftet med studien är att undersöka hur kollaborativt musikskapande fungerar i det progressiva doom-metal bandet *At Cycles' End*, och därmed också fördjupa kunskapen om hur den kreativa processen mellan bandets medlemmar går till, hur idéer bedöms och värderas, hur kommunikationen fungerar, samt på vilka sätt videodokumentation kan användas både i skapande- och repetitionssituationen och i vetenskaplig reflektion. Studien har en kvalitativ inriktning, genom aktionsforskning och deltagande observation genomförd med videodokumentation under fem repetitionstillfällen. Skapandeprocessen ses ur ljuset av teorier som rör kollaboration, hur idéer skapas, teorier om videodokumentation, och vilka sociala faktorer som kan påverka kollaborationen. Resultatet visar att videodokumentationen kommer till nytta på flera plan, dels som en idébank och dels som ett verktyg till att förbättra kvaliteten på repetitionsprocessen. Det visade sig också finnas kompletterande skillnader mellan deltagarna i studien som deltagarna inte var medvetna om före studiens genomförande. Resultatet tyder på att hur och när medlemmarna i bandet bedömer och värderar musikaliska idéer spelar en stor roll för produktiviteten och den upplevda kvalitén på de musikaliska idéerna.

Nyckelord: Kollaboration, Kreativitet, Musikalisk kommunikation, Repetitionsprocess, Videodokumentation

# Abstract

Title: "At Cycles' End" – Collaborative music making and creative processes in a progressive doom metal band.

Author: Simon Rubin

The purpose of the study is to investigate how collaborative music creation works in the progressive doom-metal band *At Cycles' End*, and thereby to deepen the knowledge of how the creative process works between the group-members, how ideas are judged and valued, how the communication works and what benefits the video documentation of the rehearsals gives to the creators and this scholarly reflection. The study has a qualitative focus, through action research and participatory observation, conducted with video documentation during five rehearsal sessions. The literature highlights areas that concern collaboration, how ideas are created, how ideas and progress during the rehearsals are saved and developed, and which social factors affect the collaboration. The results show that the video documentation is useful on several levels, partly as an idea bank and partly as a tool to improve the creative process. The study also shows existing, complementary differences between the participants in the study, differences of which the participants were not aware before the study was performed. How and when the members of the band evaluate and value musical ideas play a major role in the productivity and the experienced quality of the musical ideas.

Keywords: Collaboration, Creativity, Musical Communication, Repetition Process, Video Documentation



# Innehållsförteckning

<b>1. Inledning</b>	9
<b>2. Syfte och frågeställningar</b>	11
<b>3. Bandet och deltagarna i studien</b>	12
<b>4. Metod</b>	14
4.1 Val av metod	14
4.2 Kvalitativ och kvantitativ metod	14
4.3 Aktionsforskning	15
4.4 Deltagande observation	17
4.5 Video som portföljmetod	17
4.6 Analys av data	18
4.6.1 Utgångspunkt 1 - Kommunikation och den kreativa processen	20
4.6.2 Utgångspunkt 2 - Som idébank	20
4.7 Studiens genomförande	20
<b>5. Litteratur</b>	22
5.1 Kreativitet	22
5.1.1. Definition av kreativitet	22
5.1.2 Flow	22
5.2 Kollaboration	23
5.2.1 Definition av kollaboration	23
5.2.2 Carters för- och nackdelar med kollaboration	24
5.2.4 Modeller för kollaborativt skapande	26
5.2.5 Bedömning av idéer	26
5.3 Skapandet av idéer	28
5.3.1 Att testa sig fram	28
5.3.2 Brainstorming	29
5.4 Sociala faktorer	31
5.4.1 Tillit, respekt och djupa känslor	31
5.4.2 Motivation	31
5.4.3 Sociala risker	33
5.5 Mångfald av färdigheter	34
5.5.1 Gränslandet	34
5.5.2 Associationsbarriärer	35
5.6 Hur gör etablerade musiker?	36
5.6.1 Paul McCartney	36
5.6.2 Kronoskvartetten	37

<b>6. Resultat</b>	38
6.1 Repetitioner	38
6.1.1 Repetition 1 -Skapande av nya idéer	38
Struktur	39
Helhet och detaljer	39
Kommunikation och presentation av idéer	40
Idéer upptäckta i analysen	41
6.1.2 Repetition 2 -Stökigt i rummet	41
Reflektioner av föregående repetition	41
Verktyg för kreativitet	42
Helhet och detaljer	43
Kommunikation och presentation av idéer	43
Idéer upptäckta i analysen	44
6.1.3 Repetition 3 -Albumet presenteras för Björn	45
Reflektioner över föregående repetition	45
Helhet och detaljer	46
Repetitionsprocessen	46
Värdering av idéer	47
Kommunikation	47
Idéer upptäckta i analysen	48
6.1.4 Repetition 4 - Övning av detaljer	48
Reflektioner över föregående repetition	48
Repetitionsprocessen	49
Kommunikation	49
Idéer upptäckta i analysen	50
6.1.5 Repetition 5 - Kort men effektivt	51
<b>6.2 Sammanfattning av resultatet</b>	52
6.2.1 Återkoppling från Sebastian	52
6.2.2 Helhet och detalj	52
6.2.3 Vår jargong	53
6.2.4 Skapandeprocessen och den upplevda kvaliteten	54
6.2.5 Konkretisering av musikaliska idéer	54
<b>7. Diskussion</b>	55
7.1 Aktionsforskning: Förbättring av kvaliteten av repetitionsprocessen	55
7.1.1 Helhet och detalj	55
Helhet	56
Detalj	56
7.1.2 Otålighet	57
7.1.3 Ljudbildens betydelse för repetitionskvaliteten	58
7.2 Kommunikation	59

7.2.1 Kritik och beröm	59
7.2.2 Positiva konflikter	60
7.2.3 Betydelsen av ett gemensamt språk	61
7.2.4 Konkretisering och idéformulering	61
7.3 Den kreativa processen	62
7.3.1 Bennetts modeller	62
7.3.2 Noter	63
7.3.3 Kreativa pauser	64
<b>8. Slutsatser</b>	<b>65</b>
8.1 Nyttan av videodokumentationen	65
8.1.1 Nya musikaliska idéer i filmerna	65
8.1.2 Ökad förståelse av medspelarna	66
8.1.3 Förbättra kvaliteten på repetitionsprocessen	66
8.1.4 Reflektion över musiken	67
8.1.5. Ökad motivation	67
8.2 Skapande och bedömning av idéer i stunden	68
8.2.1 Alternativa förslag	68
8.2.2 Pauser	69
8.2.3 Ett fåtal instruktioner	69
8.3 Medicieffekten	70
8.4 Nya perspektiv	70
<b>9. Framtida forskning</b>	<b>72</b>
<b>10. Referenser</b>	<b>73</b>
<b>Bilaga 1</b>	<b>75</b>
Plankningar i sibelius	75
<b>Bilaga 2</b>	<b>76</b>
Videoklipp	76
<b>Bilaga 3</b>	<b>77</b>
Samtyckesblankett	77
<b>Bilaga 4</b>	<b>78</b>
Exempel ur den noggranna analysen	78



# 1. Inledning

Jag har alltid varit intresserad av komposition och musikskapande, så jag har under de senaste åren av min musikkarriär lagt stort fokus på komposition. Mitt komponerande har utgått nästan uteslutande från notediteringsprogrammet *Sibelius* där jag på egen hand försökt komponera allt från små stycken för små ensembler till symfonier med stor orkester. Jag har inte studerat på någon kompositionslinje, men jag har i olika skolor genomgått en rad olika kompositions-, arrangerings- och satslärekurser, som har påverkat mitt sätt att komponera. Den teoretiska kunskap jag tillägnat mig torde ha hjälpt mig i mitt komponerande, men jag upplever att detta kunnande även kan vara en bromskloss för mitt musikskapande, eftersom det med teori och regler tillkommer att man kan uppleva sig göra "rätt" eller "fel". Det kan hända att jag sätter mig vid pianot för att testa en klang eller något kort motiv, men annars sker mitt komponerande från mitt huvud rakt in i *Sibelius*. Det händer aldrig att jag tar fram mitt huvudinstrument, klarinett, för att använda som verktyg för mitt komponerande, eftersom jag alltid varit mer intresserad av att hitta spännande klanger, ackordföljder och lager av rytmer. Då har pianot och *Sibelius* legat närmare till hands.

Sommaren 2018 tog jag dock min elbas och skapade musik hela sommaren, tillsammans med en barndomsvän, Sebastian Nerbring, som spelar gitarr. Jag bodde med honom eftersom jag sommarjobbade i närheten av replokalen som vi hyrde nära hans hem. Därför blev det naturligt att vi spelade musik tillsammans. Själv tänkte jag att vårt skapande skulle bli utgångspunkt för en studie av vårt skapande, som jag kunde använda i mitt examensarbete.

Sebastian hade redan någon enstaka färdigskriven låt och ett par låtidéer i genren *Doom Metal*, som vi utvecklade och som sedan ledde vidare till helt nya låtar. Efter en tids gemensamt spelande bestämde vi oss för att vi skulle bilda ett band och så småningom döpte vi detta till *At Cycles' End*.

Eftersom mitt huvudinstrument och genre är klassisk klarinett kändes både instrumentet och genren väldigt främmande i förhållande till vad jag brukar spela. Min kamrat har ingen musikutbildning bakom sig och skapar musik helt genom att improvisera på sin gitarr. Under hela tiden som vi skapade musik ihop hade vi

planerat för att minst en person till skulle ansluta till bandet och spela trummor. Denna musiker anslöt så småningom under studiens gång.

Jag får ofta kritiken att jag överkomplicerar musiken som jag skapar. När jag får en musikalisk idé börjar jag direkt att vända och vrida på denna med hjälp av alla tekniker jag lärt mig, för att göra musiken så svår och komplicerad jag kan. Jag gör så för att musiken jag själv gillar mest är just på en teoretisk svår nivå, med oförutsägbara ackordgångar, polyrytmik, modala inlåningsackord med mera. Vad jag känner att jag inte riktigt hittat än är ett sätt att få musiken att låta bra och själfull. Jag vill att musiken ska vara lättlyssnad, som i att den ska låta naturlig utan intvingade modulationer och taktartsbyten, samtidigt som musiken ligger på en hög teoretisk nivå, med spännande drivande polyrytmik och oförutsägbara klanger. Tillsammans med min kamrats enkla men känslofylla musikskapande tror jag att vi kan hitta det.

Vi möttes i musiken från helt olika världar gällande genre, instrumentfamilj, utbildning, metoder och våra verktyg att skapa musik med. Det som hände när våra världar möttes väckte ett stort intresse inom mig och på ett naturligt sätt växte det fram ett slags mellanmänniskt skapande.

När vi uttrycker musikaliska idéer med varandra som misstolkas, utmanas, förvrids och på andra sätt utvecklas, skapas musiken kollaborativt. Det är detta som jag i den här studien kallar "mellanmänniskt skapande", då skapandet sker, inte enskilt hos någon av de inblandade, utan som ett resultat av vår kollaborativa kreativitet.

## 2. Syfte och frågeställningar

Syftet är att undersöka hur den kreativa processen går till i skapandet av ett album i genren progressiv doom metal. Genom att med hjälp av videoinspelade repetitioner observera när processen flyter på som bäst och jämföra med när den inte gör det, hoppas jag kunna sätta fingret på vad som fungerar bäst för oss som skapar tillsammans. Det praktiska och konstnärliga syftet är alltså att förbättra bandets repetitionsprocess genom att mellan repetitionerna analysera videodokumentationen. Genom att belysa hur min och Sebastians kollaboration fungerar på djupet, nämligen hur våra musikaliska idéer föds, hur vi bedömer och värderar varandras idéer och hur våra olika musikaliska bakgrunder påverkar hur vi skapar musik, hoppas jag på att erövra fördjupad kunskap om kollaborativt musikskapande. Min förhoppning är att, sedan detta arbete är färdigt, bättre förstå de processer som sker mellan människor i ett musikskapande och praktiskt-pedagogiskt skapa verktyg för mitt arbete när jag med mina framtida elever ska skapa musik. Även en djupare förståelse för kreativa processer och metoder att förbättra repetitionskvaliteten kommer vara till nytta för mina framtida elever.

De forskningsfrågor som följer av syftet är följande:

1. Hur möts, interagerar och kollaborerar musiker med olika synsätt, bakgrund och erfarenhet av musik?
2. Hur delas och värderas musikaliska idéer?
3. Hur kan videoinspelning som verktyg användas som analysredskap under den kreativa processen och förbättra repetitionskvaliteten?

### 3. Bandet och deltagarna i studien

Totalt deltar tre personer i bandet och studien, Sebastian Nerbring, Simon Rubin och Björn Johansson. Bandet heter *At Cycles' End*. Vi är inte ett etablerat band utan jobbar nu på vårt första album. Musiken vi spelar kännetecknas av riff som upprepas flera gånger i följd, så flera delar av musiken kan därför upplevas meditativt. Vi har också en tanke om att musiken bör byggas upp successivt med små förändringar av ljud och material. Lager av ljud läggs på, den ena efter den andra och leds till slut över till ett annat riff som antingen är i kontrast, klimax, eller på annat sätt följer upp musiken. Det faller sig naturligt att vi bygger upp albumets helhet på samma sätt som vi gör i låtarna, därför blir albumet ett konceptalbum. Några aspekter som definierar genren progressiv rock och progressiv metal är just konceptalbum, udda taktarter och taktartsförändringar.

I den här studien ligger fokus på min och Sebastians kollaboration. Det är Sebastian och jag som har skapat alla låtidéer som presenteras i det här arbetet, så det är Sebastians och min kreativa process, relation och kollaboration som jag främst undersöker i det här arbetet. När Björn tillkommer under studiens gång undersöker jag hur min och Sebastians kreativa process, relation och kollaboration förändras.

Jag, Simon, spelar bas och sjunger i bandet. Jag har varit deltagande när texterna skrevs och har då gett feedback, men jag har annars inte skrivit någon av texterna. Varken bas eller sång är mitt huvudinstrument, utan det är, som tidigare nämnts, klarinett inom den klassiska genren, och det är den genren och det instrumentet som jag har läst på högskolenivå. När jag sedan skapar musik med hjälp av basen, tillsammans med Sebastian hämtar jag min inspiration från band inom genrerna progressiv rock och progressiv metal, till exempel Gojira och Tool. Eftersom jag är författaren av detta arbete och kommer jag att fortsättningsvis skriva "jag" istället för "Simon".

Sebastian Nerbring spelar gitarr och sjunger i bandet. Han har skapat många av de tidiga låt- och riff idéerna, och skrivit texterna till låtarna. Det är Sebastian som står för de tyngre influenserna i vår musik. Han vill gärna stämna ner instrumenten och använda tung distortion i ljudbilden. Detta är också några av de

aspekter som definierar doom metal, nämligen mörka, tunga riff i lågt tempo som upprepas. Sebastian har, som jag påpekade i inledningen, inte någon traditionell musikskolning, men har spelat gitarr större delen av sitt liv, framförallt gehörsbaserat. Han satsar mycket på att förbättra sin sång och har börjat ta sånglektioner.

Björn Johansson är den senast tillkomna medlemmen och spelar trummor i bandet. Trummor är inte Björns huvudinstrument, det är piano i jazzgenren. Björn har även han studerat musik på högskolenivå. Björn har inte varit med och skapat någon låtidé till bandet, men han har däremot stor kreativ frihet i hur han spelar trummor till de idéer som Sebastian och jag har skapat.

## **4. Metod**

I följande kapitel beskriver och motiverar jag metoderna som används i studien. Jag kommer använda en kvalitativ deltagande observation med grund i aktionsforskning, eftersom jag videofilmade ett antal repetitionstillfällen och sedan analyserar dessa i efterhand.

### **4.1 Val av metod**

Jag har valt att använda med en kvalitativ metod eftersom jag vill förstå och beskriva kärnan i hur den kreativa processen mellan två eller fler människor går till. Jag använder mig av aktionsforskning eftersom jag studerar en process som jag vill förbättra och aktionsforskning handlar just om processer. Jag som redan spelar i bandet har dessutom redan en så nära relation med deltagarna i studien som man kan få, vilket hade varit ett hinder om jag valt att använda mig av en kvantitativ undersökning där man ofta av vetenskapliga skäl måste hålla ett visst avstånd till deltagarna i studien. Eftersom jag själv deltar i studien har jag valt att videodokumentera processen så att jag kan göra en analys i efterhand. Om jag skulle försöka dokumentera på något annat vis, samtidigt som den kreativa processen pågick, skulle processen konstant avbrutits och påverkats. Om processen skulle dokumenteras i efterhand, som ett slags rekonstruktion, skulle mycket data gått förlorad, glömts bort eller aldrig upptäckts. Jag använder dessutom videofilmning som en del av studien, eftersom jag vill se vad vårt band har för kreativ nytta av videomaterialet som skapas.

### **4.2 Kvalitativ och kvantitativ metod**

Bryman (2007) beskriver skillnader och likheter mellan kvalitativ och kvantitativ forskning. En viktig skillnad mellan dessa forskningstyper är att det i den kvalitativa forskningen genereras övergripande påståenden och teorier efter vad resultatet av forskningen visar. Inom kvantitativ forskning styrs datainsamlingen i regel av en på förhand bestämd teori, som på förhand ger tydliga ramar för undersökningen. Kvantitativ forskning har länge ansetts vara mer rigorös och stå närmare naturvetenskapen medan kvalitativ forskning är särskilt användbar när det gäller att belysa enskilda personers kunskaper, agerande eller åsikter. Även om

kvalitativ forskning av många anses värdefull, så anser en del kritiker att resultat och teorier som genererats ur en kvalitativ metod inte är fullständig eftersom den är för ostrukturerad och explorativ. Dessa teorier anses mer trovärdiga först när de bekräftas eller testas genom en kvantitativ metod. Förespråkare av kvalitativ forskning ser det ostrukturerade, explorativa som ett mål i sig eftersom de söker den djupa, rika kunskapen (Bryman 2007).

En viktig aspekt i forskning är generaliserbarhet. Det som upptäcks i en kvalitativ studie gällande ett fåtal personer kan inte generaliseras till att gälla för andra personer på andra platser i andra sammanhang. Måttliga generaliseringar av resultat från kvalitativa undersökningar kan ändå göras, genom jämförelser av andra forskares resultat av andra studier på jämförbara grupper (Bryman 2011).

Jag är inte i första hand intresserad av att kunna generalisera mina resultat. Jag är mer intresserad av att öka förståelsen av hur just vår grupps kollaborativa musikskapande och kreativa processer ser ut, fungerar och vad det finns för förbättringsmöjligheter. Det innebär inte att den kunskap min studie förhoppningsvis genererar uteslutande är giltig för dessa slags grupper – istället finns det, som vi skall se i avsnittet om tidigare litteratur på området, områden som överlappar till andra musikområden och aktiviteter. Genom att spela in och analysera videofilmer och koppla dessa till relevant litteratur avser jag alltså att både kontextualisera våra aktiviteter och att erövra nya kunskaper och insikter på ett område som är sammansatt och mångfacetterat.

### **4.3 Aktionsforskning**

Holme, I.M. & Solvang, B.K. (2012) beskriver att aktionsforskning har två kännetecken, nämligen att forskaren tillsammans med deltagarna av studien, samarbetar i lösningen av praktiska problem och att detta samarbete leder till inlärning och forskning.

“Den klassiska aktionsforskningen uppstod ur idén att (praktiska) problem förstås bäst när man försöker lösa dem.” (Christoffersen, L. & Johannessen, A. 2012 s. 134).

Enligt författarna är en utmaning vid aktionsforskning att forskarens omdöme och bedömningsförmåga ges ett stort spelrum. Det är alltså viktigt att koppla vetenskaplig teori till de egna uppfattningarna om vad som ska förändras och hur

det ska ske. Samt att noggrant och systematiskt dokumentera motivationer och konklusioner i arbetet, istället för att vetenskapligt grundlöst endast jaga en slutprodukt. Som forskare är man delaktig i processen, men måste samtidigt ha ett perspektiv utifrån.

Samtidigt skriver de att forskaren och deltagarna behöver samarbeta väl med varandra för att nå en ömsesidig insikt om vad som behöver förändras och på vilket sätt en förbättring ska ske. "Aktionsforskningen präglas av det *ofärdiga* och drivs av *den kreativa spänstighet* som ligger i skisserna, förslagen, reflektionerna och idéerna när människor möts och åsikter bryts mot varandra." (Ibid).

De går sedan djupare in på hur aktionsforskning genomförs. Aktionsforskningen genomförs i cykler och det är vanligt att ett forskningsprojekt innefattar två till tre cykler. Var cykel innefattar sedan olika faser. Hur faserna används och vilka som används är lite olika från forskare till forskare.

1. **Reflektera** - Vi organiserar arbetet och funderar över vad i vår nuvarande process som fungerar respektive inte fungerar. Vi ställer flera frågor såsom: Vad kan bli effektivare? Vad påverkas vi av? Vad måste vi veta mer om?
2. **Reflektera som forskare** - Hur ser mitt forskarperspektiv ut? Kan jag koppla mina tankar till litteratur?
3. **Planera** - Här planerar vi och ger förslag för vilka åtgärder vi ska testa. Vad säger litteraturen om våra problem?
4. **Handla** - Vi testar de nya åtgärderna. I den nya datainsamlingen kan individerna testa egna, personliga förändringar som inte planerats eller diskuterats, men som ändå upptäcks i analysarbetet.
5. **Observera** - Blev det någon skillnad och vad i så fall? Hur kändes det innan analys? Vet vi mer om det vi ville få svar på?
6. **Reflektera** - Är det dags att gå vidare med nya förändringar? Implementerade vi de förra planerade förändringarna på ett tillfredsställande sätt, eller föll vi tillbaka på gamla rutiner? Är det dags för en ny cykel eller testar vi på samma vis vid nästa datainsamlingstillfälle?
7. **Reflektera som forskare** - Hur ser min roll som forskare ut? Bör jag förändra något i mitt arbete? Har mina vetenskapliga färdigheter och kunskaper förändrats?

(Christoffersen, L. & Johannessen, A. 2012)



I min studie delades videomaterial mellan bandmedlemmarna mellan varje repetitionstillfälle i en mapp på google drive. Vi studerade videofilmerna antingen var för sig eller Sebastian och jag gemensamt. Dels lade vi märke till och blev påmind om musikaliska idéer som inte märktes i stunden eller glöms bort, vilket innebar att filmerna kom att fungera som en idébank. Vi observerade när vår kreativa process fungerade respektive inte fungerade och då kunde vi reflektera kring vad vi kunde göra för att förbättra vår kreativa process. Reflektionerna av videomaterialet mellan repetitionstillfällena var inte strukturerade med någon systematisk metod för när vi reflekterade gemensamt, respektive på egen hand och förmodligen påverkas reflektionerna av detta. Men i starten inför varje repetition efter den första, diskuterade vi alla tre bandmedlemmar hur vi skulle genomföra den kommande repetitionen och om vi skulle förändra något sedan förra tillfället. En stor del av dessa gemensamma reflektioner fångades på video, men många diskussioner fördes utanför replokalen utan att antecknas på något sätt. Sedan finns det även en svårighet att avgöra varifrån insikterna uppstår, om det är minnen och upplevelser från själva repetitionen som bekräftas vid studerandet av videomaterialet, eller om det är nya insikter som uppenbarar sig.

## **4.4 Deltagande observation**

Kvalitativa forskare försöker komma deltagarna i studien så nära som möjligt och tenderar att närma sig forskningen mer öppet och ostrukturerat. Det finns de forskare som säger att man bör vänta så länge som möjligt innan man avgränsar sin forskning och beskriva var forskningens fokus ligger (Bryman 2007).

Jag har närmat mig forskningen på ett öppet och ostrukturerat sätt eftersom jag på förhand inte vet exakt vad jag letar efter. Jag är intresserad av att veta hur mera omedvetna fenomen och processer kommer till uttryck i vårt musikskapande, vilket innebär att jag inte på förhand kan avgränsa min forskning till enskilda noggrant definierade delmoment förrän jag har påbörjat analysarbetet. Därför justeras också forskningsfrågorna efter hand som denna studien genomförs.

## **4.5 Video som portföljmetod**

Enligt Holm (2008) finns det tre typer av visuella bilder som används i forskning: *subjekt*-skapade bilder, *forskar*-skapade bilder och redan existerande bilder.

*Subjekt*-skapade bilder innebär att forskaren ber deltagarna i studien att själva filma eller ta bilder som forskaren sedan kan analysera. Vinsten med denna metoden är att man kan komma närmare deltagarnas synsätt och se vad som är viktigt ur deltagarnas perspektiv. Jag jobbar med *forskar*-skapade bilder då jag själv bestämmer kamerans position och styr över när den startas och stängs av. Argumenten mot denna forskningsform är att det är forskaren själv som väljer vad som samlas in som data och då påverkas datainsamlingen av forskarens förutsättningar och världsbild. Jag anser att denna kritik inte påverkar min studie eftersom det är en kollaborativ process som jag är intresserad av att undersöka och deltagarna då är i samma rum. Att forskningen skulle påverkas av mina förutsättningar eller världsbild är heller inte troligt eftersom jag ännu inte vet vad det är för resultat som jag letar efter. Då jag filmar bandet vid repetitioner och själv är en av deltagarna som jag forskar på, finns det få andra val gällande när kameran är igång och vad som ska filmas. Hade jag bett subjekten sköta datainsamlingen så hade den troligtvis gått till på samma vis och därför påverkas inte situationen av mina förutfattade meningar.

Holm (2008) säger också att datan som samlas in inte i sig själv kan kallas data, utan måste sättas in i en kontext och analyseras i en text. Att kamerans närvaro påverkar situationen och deltagarna är ännu en fråga som diskuteras och kan användas som ett argument mot forskningens trovärdighet.

Det är ofta både i inspelningsituationen och strax efteråt som deltagare i studien uttrycker att de har glömt bort att kameran står i rummet. I resultatet visar det sig ofta att när kameran nämns så uttrycker sig någon att de då blir påmind om kamerans existens. Detta är ett argument för att kamerans närvaro inte i nämnvärd utsträckning påverkar deltagarna i min studie.

Filmerna jag delar med bandmedlemmarna och som jag använt mig av i analysen är alla i sin fulla längd och är helt oretuscherade. I bilagorna är filmerna däremot klippta så att endast vad jag uppfattar som relevanta delar av filmklippen visas.

## **4.6 Analys av data**

Silverman (2014) listar några regler som är bra att ha med sig när man gör en kvalitativ dataanalys.

- Börja analysera så tidigt som möjligt.
- Testa olika teoretiska ingångar. Testa dig fram till vad som fungerar bäst för dig och din forskning.
- Undvik att skapa en hypotes för tidigt. Sök istället i vilken riktning analysen för dig och ställ sedan en hypotes.
- Leta inte efter tydliga exempel utan analysera hela datainsamlingen noggrant.
- Börja med att fokusera på små delar i analysen. Det finns tid till att senare göra större kopplingar.
- Försöka fokusera på sekvenser. Undvik att ta information ur sitt sammanhang.

Jag kommer i detta arbete att följa dessa regler när jag genomför analysen av filmerna. Redan efter första datainsamlingen påbörjar jag en noggrann analys, där jag kommer studera allt filmmaterial minut för minut och anteckna händelser som observeras i ett separat dokument. I denna noggranna analys letar jag inte efter exempel på fenomen eller händelser som sker i filmerna och jag gör heller inget urval av vilka detaljer jag antecknar. Jag försöker istället skriva ner alla sociala interaktioner, musikaliska idéer och annat som går att observera, så fritt från tolkningar och värderingar som det är möjligt. Jag undviker att skapa hypoteser, kopplingar till litteratur, och tolkningar i denna analys. En exempelsida av den noggranna analysen finns med som bilaga. I den slutliga diskussionen jämförs detta resultat med teorier ur litteraturen.

Jag plankade i Sibelius en del av de idéer som vi ville spara och utveckla, och delade med mig av dessa noter och ljudfiler till mina bandkamrater. En del noter finns som bilagor till arbetet.

Jag filmade flera tillfällen då vi repeterade vår musik och skapade nya musikaliska idéer. Innan jag samlade in datan hade jag inte bestämt mig exakt för vad jag letade efter, utan jag lämnade det till när det var dags för analysen. Jag försökte skapa kreativa processer som är så naturliga som möjligt. Jag kommer i detta skriftliga arbete använda två utgångspunkter när jag analyserar videodokumentationen.

### **4.6.1 Utgångspunkt 1 - Kommunikation och den kreativa processen**

Analysen av filmerna syftar till att belysa och diskutera hur vi tar oss an varandras idéer, och hur vi tolkar och omtolkar vad de andra gör. Jag försöker se hur vi förenar våra musikaliska idéer och hur repetitionstillfällena förändras från gång till gång. Genom att studera filmerna kan jag se när kreativiteten fungerar som bäst. Jag vill upptäcka vad det är som påverkar vår kreativa kvalitet, produktivitet, hur vi kommunicerar med varandra och hur vi bedömer och värderar varandras idéer. När jag analyserar filmerna kan jag se vad som kan förbättras och testa en ny strategi vid nästa speltillfälle. Då hoppas jag på att upptäcka de metoder som fungerar bäst för oss.

### **4.6.2 Utgångspunkt 2 - Som idébank**

Vid varje datainsamling sparades också de konkreta musikaliska tankar vi hade, vilket var en nyhet för gruppen. Tidigare hade vi inte haft något sätt att spara musikaliska idéer. Varje ny dag i replokalen hade vi endast kunnat spela vad vi kom ihåg från föregående speltillfälle, vilket förmodligen innebar att många bra idéer glömdes bort och försvann. Jag vill därför analysera på vilket sätt vi använder oss av den musikaliska banken som skapades och hur den förändrade vårt sätt att skapa musik.

## **4.7 Studiens genomförande**

Jag filmade oss vid fem repetitioner vilket resulterade i sammanlagt 6 timmar 18 minuter och 37 sekunders videomaterial. Vid samtliga repetitionstillfällen var jag och Sebastian närvarande och vid repetition 3 och 4 var även Björn med och spelade trummor.

- Repetition 1 Sebastian och jag skapar nytt material, men som inte nödvändigtvis får en plats i albumet.
- Repetition 2 Fortsättning av skapandet av nytt material.
- Repetition 3 Björn är med på trummor och vi jobbar vidare på albumet.
- Repetition 4 Björn är med och vi fortsätter med albumet.
- Repetition 5 Sebastian och jag fortsätter på albumet utan Björn.

I inledningen nämner jag en sommar då Sebastian och jag var mycket kreativa och produktiva, då vi skapade grunden för vårt album. Vid tredje och fjärde repetitionstillfället spelade vi mycket av detta material. Hur vi skapade detta finns inte på video, men från repetition tre kan man se hur vi fortsätter göra små förändringar och justeringar även i detta material. Dessutom har vi nu med Björn i bandet och kan då se vad han gör med våra idéer och hur han bidrar till musikskapandet. Dessutom kan man se hur min och Sebastians kollaboration, kreativa process och relation påverkas av Björns deltagande. Det var vår önskan att Björn skulle delta på samtliga repetitioner, men tyvärr hade han inte möjlighet till detta. Det var den enda anledningen till Björns begränsade deltagande.

Det är ofta under repetitionerna som Sebastian låter bli att sjunga även om det är tänkt att det ska vara sång där, för att vi satsar på att ta oss igenom musiken instrumentalt innan vi lägger till sången.

# 5. Litteratur

## 5.1 Kreativitet

### 5.1.1. Definition av kreativitet

Enligt NE (2019) handlar kreativitet om att skapa något nytt som är värdefullt, användbart eller nyttigt. Kreativitet kan ses ur olika perspektiv. Till exempel personperspektivet som varit i fokus i forskarvärlden under lång tid. Den forskningen handlar då om vilka personligheter och egenskaper kreativa människor har. Ett annat perspektiv som det här arbetet har större fokus på är processperspektivet. Fyra viktiga processfaser blev beskrivna av den brittiske socialisten och socialpsykologen Graham Wallas (1858-1932). De var förberedelse, inkubation, illumination och verifikation. Senare blev listan utökad med fler processfaser, nämligen problemaktivering och idégenerering i början samt kommunikation och utvärdering i slutet av processen.

Illumination kan översättas med aha-upplevelse. Men enligt Csikzentmihalyi (1996) är det sällan som ett kreativt resultat uppstår från en plötslig insikt, utan snarare genom år av bakomliggande arbete.

Det finns flera svårigheter förknippade med att försöka dokumentera den kreativa processen i ett musikskapande. Bennett (2011) hävdar att en av svårigheterna är att det inte går att avgöra vad som är kreativt förrän långt efter att det blivit skapat, eftersom det skapade måste bli bedömt av någon annan än den enskilda individen innan man kan veta om det skapade har ett kreativt värde.

### 5.1.2 Flow

Sawyer (2007), som jobbat tillsammans med Csikszentmihalyi och studerat hans litteratur, håller med honom när han påstår att flow är den mest essentiella ingrediensen för kreativitet. För att uppnå flow krävs att

1. den agerandes förmåga matchar utmaningens svårighet,
2. målet står klart,
3. den agerande får konstant och omedelbar feedback på hur nära vederbörande är att nå målet, och

4. att den agerande är fri att helt kunna koncentrera sig på uppgiften.

Det är också möjligt för gruppen att gemensamt uppnå ett gemensamt flow och det är vanligare att uppleva gruppflow, än att uppleva flow när man är ensam. Csikszentmihalyi (2008) förklarar närmare hur flow kan upplevas. När upplevelsen/uppgiften i sig själv känns belönande, känns tillvaron i nuet rättfärdigad, istället för att den som agerar vill skjuta upp belöningen till en hypotetisk framtid.

Det är också möjligt att uppnå flow när man tävlar eftersom kraven för att uppnå flow uppfylls. Man har en motståndare som utmanar en på rätt nivå, målet är tydligt och det ges konstant feedback på om man närmar sig målet. När allt fokus krävs för att ta sig an en uppgift och alla nödvändiga förmågor måste användas, finns inga resurser kvar att ta in information som inte rör uppgiften. När personer är optimalt involverade i vad de sysslar med slutar de vara medvetna om sig själva utanför det de gör just för stunden. Målet är inte att slutföra uppgiften eller klara ett mål, utan helst vill man vara kvar i flowet, detta blir målet.

## **5.2 Kollaboration**

### **5.2.1 Definition av kollaboration**

Som tidigare nämnt finns det en svårighet med att dokumentera den kreativa processen i ett musikskapande. Därför finns det en fördel med att studera kollaborativt musikskapande, eftersom idéer som formas i en individs huvud då konkretiseras och presenteras för medskaparen. På så sätt åskådliggörs idén och det blir möjligt att observera den.

Kollaboration, samarbete, sociala interaktioner och att jobba tillsammans, brukar användas som synonymer, men Moran och John-Steiner (2004) värderar kollaboration högre än de andra arbetsätten. "Samarbete" innebär, menar författarna, endast att två eller fler personer interagerar med ett gemensamt mål och genom att jobba tillsammans koordinerar man sina ansträngningar. I en "kollaboration" vävs emellertid mera komplexa förmågor, temperament, ansträngningar och personligheter samman för att uppnå ett mål, eller för att skapa något nytt och användbart.

## 5.2.2 Carters för- och nackdelar med kollaboration

Carter (1990) listar fördelar och nackdelar med att skriva musik på duo. Han har intervjuat kända låtskapare och berättar om deras erfarenheter. Jag har sammanfattat Carters för- och nackdelar i en punktlista som presenteras här nedan.

### Fördelar:

- **Komplettera svagheter** I flera texter, även denna, nämns det uppenbara text- och melodisamarbetet, där en person skriver texten medan den andra skriver melodin, som när det gäller exempelvis Paul Williams och Richard Kerr. Det finns även andra kompletterande egenskaper som två kollaborerande personer kan besitta: en person kan skriva en refräng eller vers som är komplett och bra både i text och melodi, men vederbörande kommer sedan inte vidare, och involverar då en skrivande partner som kan komma med idéer som för musiken vidare, eller hjälpa till med ett urval av idéer om ifall problemet var att det fanns för många sådana att välja emellan. Paul McCartney och John Lennon från *The Beatles* skrev enligt Lennon ofta på detta sätt. En av dem startade ofta en låt men lät den andre skriva bryggan eller färdigställa låten på något annat vis. Det hände också att de skrev musik helt gemensamt, särskilt de tidiga låtarna. Carter (1990) presenterar även ytterligare ett scenario. Det kan exempelvis hända att en person skriver bra musik med många fantastiska idéer men musiken känns stökig, som att det finns musikaliska idéer i låten som egentligen borde resultera i flera olika låtar. Då kan en partner hjälpa till och styra upp helheten. Enligt Carter (1990) kan partnern alltså ta en indirekt roll som mentor och hjälpa personen utveckla sitt skapande.
- **Öka produktiviteten** Historien är full av berättelser om låtar som skrivits på mycket kort tid av människor som varit tillfälligt produktiva, och alltså befunnit sig i ett flow. Men på samma sätt som somliga låtar skrivits under kort tid, har andra tagit ovanligt lång tid att färdigställa. Låtskrivare får också idétorka i perioder där de inte kan producera något alls. Om man jobbar med en partner kan de perioderna ändå leda



till att något kreativt händer, eftersom två personer sällan hamnar i en period av idétorka samtidigt. Nickolas Ashford har berättat att det finns perioder där han känner sig produktiv medan hans fru Valerie Simpson, som också är hans kreativa kollega, inte har varit det. Då har hans flow dragit med sig henne av bara farten. Att komma ur idétorkan och uppnå flow är lättare när man är två.

- **Få omedelbar feedback** Om man är inne på fel spår kan man spara mycket tid om en partner säger till direkt. Annars kan det bli att man jobbar länge för att rätta till ett problem eller försöka få något att fungera som ändå inte kommer passa in i låten.
- **Förbättra dina färdigheter** Vi lär av varandra genom att vi jämför metoder och utgångspunkter i vår kreativitet. När man jobbar med en partner är det inte bara de kreativa idéerna som fördubblas utan också kritiken mot idéer. Den här kritiken kan vara ovärderlig i en kreativ process när den hanteras på ett bra sätt.
- **Roligare** - Kreativa processer är inte alltid enbart roliga och självgående, utan ofta krävs det disciplin. Att sitta långa stunder och brottas med problem är mera lustbetonat om man har sällskap. Misslyckanden är lättare att hantera och framgångar är mer exalterande om man har någon att dela upplevelsen med.

**Nackdelar:** Carter (1990) fortsätter sedan med ett par exempel på vad som kan vara nackdelar med att jobba kollaborativt.

- **Mindre individualitet** - Eftersom låten skrivs tillsammans krävs det en gemensam grundtanke. Personliga upplevelser och känslor som en person vill ha med i en låt kan bli stoppad av partnern om den inte förstår eller kan sätta sig in i meddelandet eller känslan. Eftersom man jobbar tillsammans kan det krävas en uppoffring av vissa individuella idéer. Stevie Earle säger att hans starkaste och mest personliga låtar aldrig hade kunnat skrivas med en partner.
- **Mindre självförverkligande** - Det finns något speciellt med att kunna säga att man lyckats skapa något helt på egen hand. Dave Loggins kände att han blev så beroende av att jobba tillsammans med andra att han började bli orolig att han inte längre kunde skapa på egen hand. Han

blev tvungen att isolera sig i några månader, för att bevisa för sig själv att han fortfarande kunde skapa på egen hand, för sin självkänslas skull. Jag kommer i diskussionen att reflektera över vilka av dessa för- och nackdelar som inverkar på vårt band, och på vilket sätt de gör det.

#### 5.2.4 Modeller för kollaborativt skapande

Bennett (2011) beskriver några vanliga modeller för kollaborativt skapande. En duo eller grupp behöver inte använda sig av endast en modell och de kan även testa olika kombinationer av modeller vid olika tidpunkter. Följande av Bennetts modeller är de som används i vårt band och jag kommer diskutera på vilket sätt dessa ter sig i diskussionen.

- **Demarcation** - Ur detta perspektiv finns det tydliga ramar om vem som gör vad. En person kan till exempel skriva all text som partnern sedan tonsätter, eller så sköter en person trumspolet medan en annan gör allt annat. Om man drar utformandet av denna modell till sin spets behöver inte låtskrivarna träffa varandra alls.
- **Jamming** - Ett band träffas och jamar fram musiken. De skapar musiken tillsammans och varje musiker tillför något till helheten.
- **Asynchronity** - Låtskrivarna jobbar var för sig men utan tydliga ramar för vem som gör vad. De kan sedan dela med sig av vad de skapat för att utveckla varandras idéer. Det kan handla om ett gemensamt inspelat arbete som de turas om att göra ändringar i.

Bennett (2011) beskriver fler modeller, men de är inte relevanta för den här studien eftersom dessa inte kan appliceras på den process som är aktuell för vårt band.

#### 5.2.5 Bedömning av idéer

Sawyer (2003) har studerat improvisationsteater. Ett exempel på detta kan utgöras av en skådespelare som låtsas syssla med någonting vid ett skrivbord. Ingen, inte ens han själv, vet vad det är han sysslar med förrän någon reagerar på det. Det individen gör får alltså inte sin fulla innebörd eller mening förrän det sätts in i en kontext av de andra medspelarna.

Bennet (2011) säger att i och med att idéer presenteras och behöver bli godkända av partnern eller gruppen, sker det en tidig bedömning och värdering av idéer. Denna omedelbara feedback ökar produktiviteten eftersom dåliga idéer på så sätt sällas bort snabbare, och fokus kan läggas på att utforska andra idéer. Utan denna feedback finns risken att skaparens subjektiva bejakande av en dålig idé, kan föra den som skapar in i en kreativ återvändsgränd.

Carter (1990) instämmer och säger att en fördel med att jobba på två är den direkta och konstanta kritiken man får av sin partner. Det är troligt att en av låtskrivarna spelar bitar ur musiken åt partnern som försöker lyssna objektivt. Han säger också att det är en god idé att kompositörerna spelar in sig själva för att utvärdera musiken än mer objektivt än när musiken spelas i stunden. Genom att försöka se musiken utifrån och låtsas att det är första gången man hör det, kan man enligt Carter bättre bedöma och utvärdera sina idéer, jämfört med att endast försöka utvärdera samtidigt som man framför musiken. Enligt Sawyer (2007) är gruppen bättre på att utvärdera och värdera idéer än individen, just för att individen har svårt att se sina egna idéer subjektivt.

Bennett (2011) beskriver sex processer som låtskapande duos går igenom. De här processerna interagerar fritt med varandra och behöver inte följas i någon bestämd ordning:

- Stimulus
- Medhåll (*Approval*)
- Anpassning (*Adaptation*)
- Förhandling (*Negotiation*)
- Veto
- Konsensus (*Consensus*)

Dessa olika processer förhåller sig till varandra som i en kreativ kedja. Någon skapar ett stimulus, en idé, som de andre sedan godkänner, anpassar eller lägger in sitt veto emot. Konsensus innebär att idén överlever och tillfälligt eller permanent läggs till i låten. I många idéer som till slut når konsensus är skaparna ändå överens om att vissa ändringar kommer att ske. Om veto har lagts kan skaparen av ett stimulus välja att acceptera vetot eller förhandla om idén. Dessa processer kan

vara svåra att urskilja eftersom komplexa interaktioner sker i gruppen. Gränser mellan olika processer kan vara suddiga och det kan ske snabba byten mellan dem.

Carter (1990) skriver att det även handlar om att respektera varandra när man bedömer och värderar varandras idéer. Även om man älskar och värderar en egen idé högt, så bör man ändå lyssna på och överväga andras idéer innan man förkastar dem. Om man ändå väljer att förkasta partnerns idé så bör man åtminstone motivera varför och väga alternativen mot varandra.

## **5.3 Skapandet av idéer**

### **5.3.1 Att testa sig fram**

Sawyer (2007) beskriver en workshop han genomfört, där olika grupper fick i uppgift att skapa nya spel och hitta på regler och mål för hur de skulle spelas. De grupper som planerade länge och endast skapade sina spel teoretiskt, visade sämst resultat. Grupper som tidigt började spela, testa och improviserade sig fram visade sig vara bäst och kom på mest originella och kreativa spel. Men Carter (1990) hävdar att det är ovanligt att just låtskrivare träffas och försöker skapa något helt nytt från ingenting. Han påstår att det vanligaste är att låtskrivarna kommer till första mötet med redan färdiga idéer och att det är ovanligt att de går igenom de idéerna utan att någon av dem får fäste och utvecklas. Hans tips i de fall då alla dessa förberedda idéer blir förkastade är att då inte få panik, utan slappna av och bara prata en stund. Det är viktigt att det ges tid till att etablera självförtroende och att lita på att idéer kommer så småningom, kanske inte på flera timmar eller ens dagar, men att de kommer. Ett annat tips är att spela lite slumpmässiga ackord och rytmer för att se om det i en sådan ackordföljd finns ett frö till en idé. Även om det tar hela dagen så finns där kanske alltid något fragment till en melodi som man kan ta hem och vidareutveckla. Det andra tipset är att ta en paus, men att låtskrivarna inte tar denna samtidigt. Ett par minuter i enskildhet kan räcka för att det kreativa flödet åter skall kunna strömma fritt.

Precis som Carter (1990) säger om att starta från inget, så säger Bennett (2011) också att det är ovanligt att just i låtskrivarsammanhang starta utan några förutsättningar alls. De flesta låtskrivare går till jobbet med flera låtidéer eller mer eller mindre färdiga skisser. I bandsammanhang kan ursprunget till en låt vara ett

enkelt riff på något instrument. Det är också vanligare att teknologin ger idéer till musik, såsom trummaskiner eller andra datorgenererade musikaliska idéer, som startar låtskrivarprocessen. Enligt Bennett påverkas det färdiga resultatet av hur man startar en musikskapande process. Om man börjar i ett digitalt program kan förinställda ljud, tempo, loopar med mera påverka vad slutresultatet blir. På samma sätt påverkar val av instrument att jamma fram idéer på, vilka idéer som skapas. Därför är det således av avgörande betydelse på vilket sätt låtskrivarna startar en kreativ process. Den ökade tillgängligheten på modern studioutrustning har suddat ut gränserna mellan låtskapare och ljudtekniker. Därför kommer färdigheter i ljudproduktion att få större betydelse framöver, påpekar Bennett.

Om man ändå startar helt förutsättningslöst, utan något material eller idéer alls, börjar man med att improvisera kollaborativt. Sawyer (2007) beskriver hur improvisation på så sätt kan leda fram till nya innovationer eller idéer. Han påstår också att detaljer utarbetas före helheten i improvisatoriskt skapande:

In improvisational innovation, teams start with the details and then work up to the big picture. It's riskier and less efficient but when a successful innovation emerges, it's often so surprising and innovative that no single individual could have thought of it. (Sawyer 2007 s.17)

Växelverkan mellan helhet och detaljer är ett återkommande ämne i det här arbetet, något som jag går in närmare på i diskussionen.

### **5.3.2 Brainstorming**

Sawyer (2007) skriver att ursprungsidén när Alex Osborn myntade begreppet brainstorming, var att kritik är det största hindret för kreativitet. När begreppet brainstorming myntades på 50-talet fanns det fyra principer för brainstorming:

1. *Ingen kritik* Ingen kritik får ges någon idé förrän alla idéer är genererade.
2. *Freewheeling* Ju vildare idé desto bättre.
3. *Kvantitet* Kvantitet är bättre. Desto fler idéer som skapas, desto bättre.
4. *Kombinera och förbättra* Leta efter kombinationsmöjligheter och förbättra skapade idéer.

Enligt Sawyer (2007) har det genom åren genomförts förbättringar och tillägg kring reglerna för brainstorming. Jag har sammanfört dessa tillägg i en lista nedan.

1. Håll er till ämnet. Ta tag i en konversation i taget och var visuell och fysisk. Använd utrymmet effektivt med till exempel Whiteboard, post-it-lappar med mera.
2. Det fungerar inte alltid. Att brainstorma i grupp är ibland mindre effektivt än individer som jobbar själva en stund och sedan presenterar sina idéer för gruppen.
3. Använd inte gruppen additivt. Det som kan göras på egen hand bör göras individuellt och kan senare summeras ihop. Brainstorming fungerar bättre vid mer komplexa problem.
4. Gruppens medlemsantal bör vara så få som möjligt för att undvika bland annat social lathet eller en storm av idéer. Dessa begrepp går mer noggrant igenom senare i arbetet under rubriken sociala risker.
5. En kompetent ansvarig för brainstormingen som ser till att inget gruppträck eller andra blockeringar sker.
6. Gruppbelöningar. Grupper kan motiveras med gemensamma belöningar och tillställningar.
7. Mångfald i gruppen. Blanda grupper med olika erfarenheter och kompletterande färdigheter.
8. Deltagarna bör trivas med grupparbeten och vara sociala.

Det ursprungliga syftet med brainstorming var alltså att skapa så många idéer som möjligt. En stor kvantitet av idéer var alltså fördelaktigt. Dessa idéer ska sedan kombineras och förbättras så att nya originella och användbara innovationer skapas. När brainstormingen sedan har utvecklats och förbättrats genom åren har fokus skiftat från kvantitet, till att ett visst mått av kvalitet i idéerna ändå måste uppnås. Sawyer (2007) säger att detta är för att underlätta jobbet att sälla bort dåliga idéer. Det kan skapas ett stort antal dåliga idéer om ingen tanke läggs på kvaliteten på de skapade idéerna. Någonstans i processen måste en sortering och bortsällning av idéer ske, så genom att skifta fokus från enbart kvantitet till ett visst mått av kvalitet, underlättas detta jobbet.

## **5.4 Sociala faktorer**

### **5.4.1 Tillit, respekt och djupa känslor**

Enligt Carter (1990) förändras gruppens för- och nackdelar dramatiskt när gruppen går från två till tre medlemmar. Det blir inte heller bara tre gånger så många kombinationsmöjligheter av musikaliska tankar och idéer, utan de kuberas. Att vara fler medlemmar innebär också ett ökat stöd åt varandra. Ingen människa slipper någonsin helt undan kortare eller längre perioder av självtvivel eller bristande självförtroende. Att ha någon som delar på utmaningen att skapa något meningsfullt kan vara ovärderligt. Att skapa musik kollaborativt innebär också att medlemmarna ska kunna lita på varandra. Mycket av musikskapande handlar om djupa känslor, så när vi skriver ihop kan personliga erfarenheter och känslor blottas. Därför krävs det att man kan lita på varandra för att skapa bra musik.

För att utnyttja kollaborationen ordentligt krävs också respekt. Carter (1990) påstår att respekt i grund och botten handlar om att visa hänsyn och att vara ödmjuk. Genom att faktiskt lyssna på partners förslag innan de förkastas är att visa respekt. Och när alternativ till partners förslag presenteras, bör de presenteras som just förslag och inte som förbättringar, det är bristande respekt. Något som kan se ut som bristande respekt men inte behöver vara det är när en person är så djupt insjunken i sitt arbete att partnern ignoreras. Om en låtskrivare sitter i djup koncentration kan det vara en bra musikidé eller annat viktigt arbete igång, så om personen ignorerar tilltal eller på annat sätt inte lyssnar, så handlar det inte om bristande respekt. Det ska vara möjligt att kunna ignorera varandra korta stunder. Enligt Sawyer (2007) sker kollaborativ kreativitet på ett socialt, gemensamt plan och är inte påtvingat eller styrt av en individ. Även förutbestämda, icke improviserade, prestationer innehåller grupp kreativitet. Små förändringar från individer skapar variationer för hela gruppens prestation. En förändring från en individ påverkar hur en annan svarar och levererar sin del av helheten.

### **5.4.2 Motivation**

Moran och John-Steiner (2004) menar istället att motivationen i kollaborativa grupper på flera sätt kan ökas. I strävan mot ett mål dubblas inte bara energin av

att det är två eller fler som kollaborerar. Att man känner ansvar för gruppen och gruppens mål ökar också motivationen. Det kreativa flödet har visserligen sina upp och nedgångar, men i kollaborativa processer jämnas dessa ut; när en person är i en kreativ svacka kan en annan föra arbetet vidare. En gruppmedlems framsteg upplevs ofta som gruppens framsteg.

Carter (1990) framhäver ännu en fördel att skriva på två, nämligen att medlemmarna i duon får en större ansvarskänsla när det gäller att följa en rutin. Att hålla en bestämd klocktid för sig själv är en sak, men att någon annan litar på att du ska dyka upp ökar motivationen avsevärt. Han fortsätter med fler tips över hur länge och vid vilka tidpunkter man bör skapa kollaborativt. Man kan aldrig vara säker på när kreativitet eller flow uppstår. Därför bör man avsätta hela dagen ifall flow skulle uppstå, även om man inte utnyttjar mer än någon timme. När bra idéer börjar komma är det inte särskilt fruktbart att behöva avbryta på grund av att man har bokat in något annat. Det kan finnas en vinst i att inte heller vänta för lång tid mellan tillfällena. Har man bra idéer på gång efter ett lyckat kollaborativt möte, bör man inte vänta två veckor med att presentera och testa dessa med sin partner. Om det finns möjlighet att ta ledigt, till exempel en hel sommar för att skriva musik ihop, kan kreativiteten flöda över flera dagar i streck.

Hård kritik från fel person eller vid fel tillfälle kan vara förödande för motivationen. Moran och John-Steiner (2004) menar emellertid sådan kritik kan ha en motsatt effekt i kollaborativa grupper. När kritik och feedback ges på sådant sätt att man inte känner sig kontrollerad eller avvisad, utan så att det istället sker en utveckling av kompetens, ökar motivationen. När idéer utmanas och kritiseras kan idéägarens motivation att förbättra idén öka, eller att ge vederbörande energi för att på annat sätt bevisa att idén kan fungera.

Slutligen säger författarna att kollaborationen är en motivation i sig själv. Att se sina medarbetare lyckas ger en större gemensam lycka. Precis som Carter (1990) framhävde tidigare i det här arbetet, är misslyckanden lättare att hantera och framgångar mer uppmuntrande om man har någon att dela sådana upplevelser med.



### 5.4.3 Sociala risker

Det behöver dock inte endast vara positivt att skapa kollaborativt. Det finns risker och negativa aspekter av att enbart jobba tillsammans med andra. Att jobba individuellt under vissa perioder kan ha en positiv inverkan även på det gemensamma skapandet. Sawyer (2007) har delat in några risker under följande punkter.

- *Flurry of ideas* – idéstorm. Gruppens medlemmar måste lyssna på varandras idéer, och i stormen av idéer riskerar ens egna idéer och tankar försvinna. Chattrum eller andra elektroniska idédelare kan fungera bättre eftersom man hinner formulera och tänka över sin idé innan man delar, för att sedan läsa eller lyssna in de andras idéer.
- *Social loafing* – social lathet. Denna passiva hållning handlar om att inte ta ansvar för produktiviteten eftersom man som individ inte behöver vara lika produktiv när man är i en grupp.
- *Social inhibition* – social hämning. Detta förhållningssätt är i spel när man inte vågar framföra sina idéer på grund av att chefen eller en expert sitter med. Man kan också tveka att dela med sig av åsikter om kontroversiella ämnen diskuteras.
- *Topic fixation* – ämnesfixering. Detta innebär att gruppen fastnar kring ett ämne eller i ett snävt tankesätt. Ett sätt att undvika detta är genom att periodvis jobba individuellt.
- *Groupthink* – Grupppryck. En likasinnad grupp kan efterhand införa begränsande normer och gör då sämre ifrån sig än om individerna jobbar var för sig.

Carter (1990) använder uttrycket *creative differences*. Detta avser att olika personer kan ha lika stora skillnader i avsikten med sin musik, skillnader som kan gå lika djupt som vissa personlighetsdrag. Exemplet som Carter använder är att en persons mål är att bredda och utveckla låtskrivandet genom att använda ovanligare ackordföljder, medan den andra har målet är att göra så bra låtar som möjligt inom ramarna för en mer traditionell harmonik.

Moran och John-Steiner (2004) säger att även otålighet är en risk för kollaborativa grupper. Om en partner ser kollaborationen som en tidskostnad

istället för en tidsinvestering kan problem i kollaborationen uppstå. Detta problem är vanligare i kollaborationer där medlemmarna jobbar nära varandra med stora visioner för gruppens mål och riktning. Kollaborativa grupper där deltagarna jobbar gränsöverskridande är dessutom mer sårbara för detta problem än grupper som jobbar inom samma fält.

## 5.5 Mångfald av färdigheter

### 5.5.1 Gränslandet

Grupper med medlemmar som sinsemellan har olika respektive likartade kompetenser och förmågor fungerar på olika sätt enligt Sawyer (2007). Homogena grupper kan fungera bäst om inte okända problem uppstår eller förhållandena ändras, men grupper där medlemmarna har olika erfarenheter, färdigheter och perspektiv fungerar bättre än homogena grupper om de skall lösa komplexa problem. Med stor mångfald inom gruppen ökar visserligen andelen konflikter, men konflikter under rätt förhållanden skapar kreativitet och är ett tecken på att man undviker grupptryck. Sawyer (2007) ger ännu ett exempel då mångfald inom grupper är till fördel för kreativiteten: med olika erfarenheter och bakgrund finns det även språkliga begrepp som inte delas av alla i gruppen. Då tvingas gruppmedlemmarna kommunicera med analogier och metaforer, vilket ökar de kreativa idéer som skapas i gruppen. Johansson (2017) menar i ett slags analogi med Sawyer att innovation inom ett ämne sällan genererar något lika signifikant som när idéer från skilda världar möts. Kreativa idéer från en grupp är överlägsna för att de kan innehålla mer skilda koncept och kunskaper än en enda människa. Grupper fungerar bäst när tänkandet inom gruppen är mera diversifierat.

I korsningarna mellan olika fält, discipliner, eller kulturer kan man kombinera redan befintliga koncept till ett större antal nya idéer. Det kreativt fruktbara korsdrag där nya idéer uppstår har Johansson (2017) döpt till "the Medici effect", efter furstefamiljen som hade en ledande roll i den vetenskapliga och konstnärliga förnyelse som präglade den florentinska renässansen.

Vad är ett fält och vad är ett koncept? Ett fält kan vara brett och stort som till exempel musik. Men musik kan i sin tur brytas ner till mindre fält som olika genrer eller instrument. Johansson (2017) definierar ett fält som ett område, inom vilket

en människa kan vara involverad i och tillbringa hela sitt liv lära sig fler och utveckla nya koncept. Fält kan sedan brytas ner till flera koncept och Johansson (2017) visar ett exempel: att byta däck på bilen kan vara ett koncept i fältet mekanik och själva däcket i sig kan också vara ett koncept. Ju fler koncept man kan hantera inom ett fält, desto mer expertis inom fältet kan man säga att man har.

När man sedan vill korsa olika fält med varandra för att det ska uppstå medicieffekt, handlar det om att kombinera och associera olika koncept från olika fält. Det är alltså skillnad på att kombinera koncept och skapa nya idéer inom ett fält, jämfört med att kombinera och skapa nytt med koncept från olika fält. Johansson (2017) kallar dessa idéer inom ett fält för riktade idéer (*directional ideas*) och idéer som skapas mellan fält kallar han för intersektionella idéer (*Intersectional ideas*). Här använder alltså Johansson begreppet intersektionalitet på ett annat sätt än vad som blivit vanligt inom exempelvis genusforskning. Intersektionella idéer kan sedan fortsätta utvecklas och omformas med nya riktade idéer som kommer ur den första intersektionella idén. Medicieffekten handlar alltså inte om att bara kombinera en eller två idéer, utan om att befinna sig mellan två fält där många olika koncept kan blandas och nya överraskande idéer skapas.

### **5.5.2 Associationsbarriärer**

Johansson (2017) fortsätter med att förklara hur associationsbarriärer fungerar och hur dessa kan överbryggas med hjälp av kollaboration med människor med andra bakgrunder och erfarenheter än en själv. Den mänskliga hjärnan skapar konstant associationskedjor. När vi hör ett ord eller påstående är hjärnan otroligt snabb på att hitta associationer, genom att denna kedja blixtnabbt uppstår. Olika människor har olika kedjor beroende på deras genetiska anlag och erfarenheter. Den process där medvetandet kan följa kedjan sker oftast omedvetet, men styrkan hos människan är att hon snabbt kan gå från analys till handling. Svagheten är att vi ibland blir låsta i dessa associationskedjor med resultatet att vi ibland drar förhastade slutsatser, vilket hindrar oss från att tänka i nya banor. Människor med låga associationsbarriärer har lättare för att bryta sig ur kedjan och kan göra mer långsökta kopplingar mellan olika fält.

Det finns en styrka i att två människor som jobbar ihop har olika associationsbarriärer. Vår hjärna är bra på att hitta kopplingar och organisera

erfarenheter. Människor med höga barriärer kan jobba mer fokuserat med logiska slutsatser. När problem uppstår används gamla erfarenheter, både egna och andras. Men om man vill bryta ner sina höga barriärer kan man öva sig på det.

Det finns en styrka i att kollaborera med personer med olika utbildningar eller utbildningsnivåer. Genom att genomgå en lång utbildning byggs det naturligt upp höga associationsbarriärer och de behövs för att en utbildning ska leda någonstans. Utvecklingen hade inte kunnat gå framåt om alla konstant ifrågasätter grunderna man står på och vad gamla mästare har kommit fram till (Johansson 2017).

## **5.6 Hur gör etablerade musiker?**

### **5.6.1 Paul McCartney**

Paul McCartney är minst sagt en etablerad och välkänd låtskrivare. Men även han säger att denna kreativa process inte är någonting man kan bemästra helt eftersom den är mer obestämd och irrationell än många kanske tror. McCartney jobbar ibland som lärare i Liverpool och han säger till sina elever att han inte vet hur han gör. "You never get it down. I don't know how to do this. You'd think I do, but it's not one of these things you ever really know how to do." (All songs considered, 2016). Man kan använda en arbetsmetod som till exempel, börja med att välja tonart, sedan rytm, därefter ackord, melodi, text, och så vidare. Detta kan fungera för många, säger McCartney, men enligt honom är musikskapande mer flytande än så, och berättar hur hans skapandeprocess ofta inleds med att han sätter sig ner med sin gitarr eller vid ett piano och bara letar efter en melodi, ackordprogressioner, musikaliska fraser eller liknande, bara föra att få en tanke eller idé att utgå ifrån. Det är denna metod som han alltid använt och som han och John Lennon använde när de skrev musik ihop. Han har inte hittat ett bättre system sedan dess utan fortsätter spela på gitarren eller pianot i förhoppningen att hitta ett mönster eller en fras som han gillar. Sedan följer han tanken för att se vart musiken för honom. Ibland hamnar han i en återvändsgränd, då backar han och testar ett annat spår.

McCartney har skrivit musik med många olika människor, men han säger att den person han mest saknar att jobba ihop med är John Lennon, kanske för att de

lärde känna varandra redan som tonåringar och upplevde så mycket tillsammans. Deras relation var således mycket intim och stark (All Songs Considered 2016).

### 5.6.2 Kronoskvartetten

Bayley (2017) beskriver hur den kreativa processen går till i Kronoskvartett, en stråkkvartett som har samarbetat med många olika musiker och kompositörer från olika kulturer och bakgrunder, i ett försök att förnya synen på stråkkvartetten.

2013 samarbetade de med Mariana Sadovska som skrev ett stycke för kvartetten. Som kompositör, musiker och arrangör var Sadovska med på repetitionerna och kommunicerade konstant med musikerna. Under repetitionerna kommunicerade hon till stor del med att sjunga, gestikulera och musicera och oftast föredrogs denna kommunikation framför verbal kommunikation. Efter varje repetition justerade hon noterna efter vad de kommit fram till. Musiken skapades alltså kollaborativt mellan musikerna och kompositören, fastän musiken var noterad.

Bayley (2017) förklarar också svårigheten att försöka notera musik och idéer som är främmande. Då brottas man med både begränsningarna och styrkorna med notation:

In recognition of the participatory and distributed creative process of 'composition during rehearsal', many of the examples demonstrate that the *context* of the notation is often more important than the notation itself, highlighting the need for methods that capture the discussions and documentation of rehearsals and interviews as a complement to the study of scores. (Bayley 2017 s. 110)

Många musikaliska beslut som fattades under repetitionerna var svåra för musikerna att anteckna i sina noter. Även kompositören, som gjorde justeringar i kompositionen mellan varje repetition, hade svårt att avgöra hur idéerna skulle noteras. Det blev en svår balansgång mellan hur noggrant musiken skulle noteras och hur stort utrymme musikernas tolkning skulle beredas.

## 6. Resultat

Med hjälp av videodokumentationen i kombination med den noggranna textanalysen (se bilaga 4), som genomfördes löpande mellan repetitionstillfällena, kan jag lyfta fram följande resultat. Där finns några gemensamma rubriker under varje repetition, men där finns också nya rubriker anpassade efter hur vår process förändras och vad som är intressant att lyfta fram. Repetitionerna går igenom i kronologisk ordning, men händelserna inom repetitionerna delas in i olika ämnen, vilket innebär att de händelser som beskrivs inom varje repetition inte nödvändigtvis följer varandra i kronologisk ordning.

En återkommande rubrik under varje repetition är reflektioner av föregående repetition. Där står dels vilka musikaliska idéer som väcks när jag på egen hand eller när jag och Sebastian studerar videomaterialet. Men framförallt står där reflektioner angående repetitionsprocessen. Vi lägger märke till när vi är effektiva och produktiva, samt när det upplevs som att vi slösar bort tiden på ett eller annat sätt. Vi använder oss av dessa reflektioner för att förbättra kvaliteten på kommande repetitioner.

### 6.1 Repetitioner

#### 6.1.1 Repetition 1 -Skapande av nya idéer

2019-01-11

Repetitionen pågår i totalt 1 timme och 12 minuter exklusive paus. Vi var två närvarande, Sebastian på gitarr och jag på bas. Sebastian hade tre idéer med sig som vi improviserade kring och utvecklade. Under tiden som vi repeterar har vi inte namn på alla låtar eller idéer. I detta arbete använder jag kontinuerligt de namn som låtarna senare fick, eller så döper jag dem tillfälligt för att lättare hålla isär vad det är för musik det handlar om i stunden.

Sebastians idéer: *Full cycle*, *Routine* och *Karlshamn*.

Idéer som skapades: *Trollmors-riffet* och *Taktarts-idé*.

Under denna repetitionen försöker vi att strukturera upp vårt skapande och övande, men vi märker snabbt att det är en metod som inte fungerar för oss. Det syns också att jag är otålig och starkt självkritisk till mina egna idéer. Det märks

också att vi har ickeverbala överenskommelser om vad och hur vi ska öva och skapa, samt om vilka idéer som bejakas eller förkastas.

## **Struktur**

Vid första datainsamlingen hade jag några kategorier/ utgångspunkter som jag ville få med.

- Någonting från ingenting
- Idé från gitarrist
- Idé från basist
- Utgå från ram: Tonart, Skala, taktarter, känsla, text.

Med *Någonting från ingenting* menar jag att vi inte utgår från någonting. Vi diskuterar inte vad vi vill få fram för känsla utan improviserar fram musiken.

Med *Idé från gitarrist* och *Idé från basist* menar jag att vi separat kommit fram till en musikalisk idé som presenteras för den andre.

Repetitionen börjar med att Sebastian visar några idéer för mig som jag försöker utveckla med mina idéer och mitt bas-spel. Jag visar ingen förberedd idé för Sebastian den här repetitionen. Vi avsätter inte någon tid för att skapa någonting från ingenting, men däremot sker det kontinuerliga inslag av helt improvisatoriskt skapande under hela repetitionen.

Vi testar efter vår första paus att utgå ifrån en förutbestämd taktart och testar oss fram i olika kombinationer av 6/8, 2/4, 3/4 med mera. Det tar ungefär åtta minuter innan vi hittar något som vi tycker är värt att utveckla och jag har döpt denna idé till *Taktarts-idé*. Efter att vi jobbat och utvecklat den i en kvart avslutar vi övandet av idén. Vid slutet på repetitionen kommenterar eller reflekterar vi inte något om det vi nyss har spelat.

Det visar sig redan i första repetitionen att det inte fungerar för oss att försöka strukturera upp vårt kreativa skapande på det här viset. Det händer visserligen vid starten på första repetitionstillfället och efter vår första paus, att vi startar utifrån en av ovanstående kategorier. Men därefter håller vi oss inte till strukturen, utan går helt på vart våra känslor och infall leder oss.

## **Helhet och detaljer**

Sebastian berättar i flera minuter om sina känslor för musiken och hur de kan reflekteras i de enskilda låtarna och albumet som helhet. Han visar sedan sin nya

låtidé *Full Cycle* och jag försöker med en gång vara med och kompa på basen. Det är en ganska enkel ljudbild med få ackord som upprepar sig. Jag testar en mängd olika rytmiseringar och bastoner på kort tid. Vi hinner inte spela särskilt långt innan Sebastian avbryter och med en lugnande handrörelse säger han: "Troligtvis bara fyrtakt." Sebastian försöker lugna ner mig så att jag tar en mer återhållsam roll medan han presenterar idén.

Även om det är samma ackord och tempo rakt igenom byggs känslan av musiken upp. Sebastian rytmiserar mer och mer och dynamiken stegras tills vi slår på ett par dist- pedaler. Låten fortsätter sedan i samma ackordrunda. Jag verkar rastlös och har svårt att hitta vad jag anser vara snygga, utmanande basrörelser utan en tanke på att det kan komma senare och att det dessutom tillkommer trummor senare också. Man kan se att jag verkar rastlös eftersom jag skakar på huvudet och avbryter spelandet ofta för att testa något nytt. Jag testar att lägga ljusare toner som färgar över ackorden som gitarren lägger och här verkar jag trivas bättre, eftersom jag spelar längre linjer och inte skakar på huvudet nekande mot mitt eget spel.

Medan jag gör någon ljudinställning testar Sebastian en ny idé som han får i stunden. Det är en idé som är tänkt ska vara en fortsättning i samma låt, men som är mycket mer teknisk med flera toner på kort tid. När Sebastian visar idén för mig tar han inte ner tempot utan spelar fort och oprecist.

I slutet på repetitionen visar Sebastian låtidén *Karlshamn*. Det är ingenting han har planerat att göra, men han säger att han tror att den skulle kunna passa in på det vi gör nu.

### **Kommunikation och presentation av idéer**

När vi spelar "*Taktartsidé*" ber Sebastian mig att räkna högt åt honom. Han har vid flera tillfällen sagt att han inte klarar av att räkna och spela samtidigt.

Jag improviserar fram vad vi i efterhand kallat för "Trollmorsriffet". Sebastian lyssnar en kort stund och ansluter sedan, först med att lägga ackord som han låter klinga ut, och sedan med mer rytmisering. Efter bara någon minut återgår han till att spela på den förra låten och det är tydligt att han inte tyckte det var en särskilt intressant idé. Jag försöker inte försvara idén och tar inte illa vid mig alls. Här har vi alltså testat och avfärdat en idé utan någon verbal kommunikation alls.



Sebastian visar det snabba riffet i Full Cycle som jag framöver kallar "*Snabba cycle*". Efter att jag har lärt mig det ungefärligt så börjar vi spela på det tillsammans. Det dröjer inte länge förrän vi börjar spela mer och mer för oss själva. Vi har ingen verbal överenskommelse att vi ska öva för oss själva men vi sitter en stund och spelar i samma rum men verkar vara helt inne i våra egna huvuden.

När jag börjar spela på en ny basgång utvecklad ur "*taktarts-idé*" upprepar jag den flera gånger och efter en stund försöker Sebastian hitta på något att spela eller sjunga till. Jag ändrar inte något på basgången alls utan upprepar den på samma sätt om och om igen och låter Sebastian vara den som utvecklar.

### **Idéer upptäckta i analysen**

Under tiden som vi spelar "*Taktarts-idé*" spelar jag tre toner i en motrytm till det Sebastian gör. Varken i stunden eller efteråt är det inget som någon av oss reagerar på eller kommenterar. Men när vi i efterhand tittar på filmen finns flera idéer som vi tycker är värda att spara på. Det genereras dessutom flera nya idéer, både på vad jag själv och på vad en trummis skulle kunna göra.

## **6.1.2 Repetition 2 -Stökigt i rummet**

2019-01-17

Repetitionen pågår i 2 timmar och 8 minuter exklusive paus. Denna gången är det fortsatt endast två personer i bandet. Sebastian på gitarr och jag på bas. Denna gången spelar vi vidare på *Routine* och *Full Cycle*. Nya idéer som tillkommer är *Simons rytmer* och *Alternate picking*.

Under den här repetitionen upptäcker vi hur det skapas musikaliska idéer när vi inte förväntar oss det. Ofta sker det när vi sitter bredvid varandra men spelar var för sig. I det stökiga ljudet som blir i rummet hittar vi idéer som vi tycker är värda att bevaras och utvecklas. Vi ser också tydligare våra olikheter om hur vi prioriterar helheten eller detaljer samtidigt som vi får flera insikter om hur vår relation och jargong ser ut.

### **Reflektioner av föregående repetition**

Innan repetitionen tittar vi på videon från föregående tillfälle. Vi markerar det vi tycker låter snyggt eller som har potential till att kunna låta snyggt om vi jobbar på det. Vi lägger märke till att det oftast blir svamligt och babbligt när vi kommunicerar verbalt. Vi noterar också att jag ofta har bråttom att börja spela och

vidareutveckla när jag får en ny idé presenterad för mig. När Sebastian visar idéer eller riff som jag försöker lära mig visar han ofta i ett väldigt snabbt tempo och spelar lite slarvigt. Jag lär mig riffen ändå men det tar längre tid än vad det behöver göra.

### **Verktyg för kreativitet**

Medan vi spelar introt till *Routine* talar Sebastian om hur låten bör byggas upp. Han slutar spela en stund medan jag fortsätter. Då härmar Sebastian med rösten hur han skulle kunna spela på gitarren och implementerar det strax därefter. Det är likt det förra han spelade fast med en helt annan artikulation och betoning. Jag använder samma teknik senare, dels under tiden som vi repeterar de låtar vi redan börjat etablera och dels när jag utformar *Simon rytmer*.

Efter första pausen säger jag att jag nog skulle tjäna på att sitta själv en stund och testa idéer. Sebastian går med på att ta en längre paus och jag sätter igång med att utveckla det som jag senare kallar *Simons rytmer*. Jag testar framförallt rytmiska idéer och blandade taktarter. Jag är i stunden mycket kritisk till mitt spel och mina idéer, men jag märker att jag varierar mitt spel mycket mer när jag sitter själv. Jag testar varje ny idé en mycket kort stund och ofta upprepar jag en idé endast en gång innan jag tar två sekunders paus och testar något nytt. Vid varje ny idé minskar variationen av tonhöjder och ackord. Jag är mycket mer intresserad av rytmer och taktarter i det här läget och tänker att vi kan hitta snygga ackord, toner och melodier över rytmen senare. Under hela min stund för mig själv stampar jag takten högt med foten eller ljudar underdelningen med rösten. Det händer också att jag försöker göra något polyrytmiskt med vad jag spelar på basen samtidigt som jag stampar med foten och ljudar med rösten.

Efter att vi spelat *Routine* en stund till så ebbar den ut, eftersom vi spelar mindre och mindre gemensamt och testar mer för oss själva. Sebastian börjar testa sig fram på en helt ny låtidé medan jag är kvar i den förra, så vi spelar helt för oss själva i någon minut fast det inte alls passar ihop. I några ögonblick klickar det mellan oss även fast vi jobbar i våra egna huvuden på olika låtar. Vi försöker koppla ihop vad vi spelar mer och anpassar oss till varandra. Detta utvecklas sedan till *Alternate picking*.

När vi försöker spela *Simons rytmer* gemensamt, utvecklar vi idéer var för sig samtidigt. Det blir stökigt i rummet när vi testar oss fram med våra egna idéer.

Detta utvecklas strax efter till en idé vi utforskar en längre stund, då jag upprepat spelar i 5/4 medan Sebastian spelar i 4/4. Det händer att vi kommer bort från varandra i pulsen, men istället för att avbryta fortsätter vi ibland att spela och tillåter det att bli som en slumpmässig kanon. Resultatet av detta blir vad vi kallar "ett grötigt kaos", som kan behållas som en häftig effekt i låten.

### **Helhet och detaljer**

Sebastian pratar om låtordningen och hur han vill koppla ihop *Routine* och *Full Cycle*. Jag lyssnar med sparsamt intresse. Det syns eftersom jag svarar mycket kort och inte tillför något till konversationen. Jag är mycket mer intresserad av att dessa idéerna ska utvecklas till sin fulla potential innan de sätts in i ett sammanhang.

I "*Snabba cycle*" uppmärksammar jag en detalj som jag tycker låter fel. Det är ett par toner som låter fel tillsammans och jag undrar om vi inte ska zooma in och lösa problemet. Sebastian säger att han inte bryr sig särskilt mycket över detaljen om vilka toner vi väljer att spela just där, utan snarare om hur vi betonar och rytmiserar. För att demonstrera sin poäng testar han en helt ny rytmisering över samma riff och taktart.

När Sebastian är på paus sitter jag och spelar ensam. Jag vänder och vrider på riffet i "*Snabba cycle*" mest genom att lägga till eller ta bort pulsslåg ur taktarten. Jag hinner knappt spela färdigt en idé innan jag förkastar den och testar en annan. Jag kommer fram till det jag i stunden tycker är den snyggaste versionen som jag sedan presenterar för Sebastian. Han sätter direkt in den i en helhet "Kanske den kan avsluta låten?". När vi sedan försöker spela idén tillsammans så har jag gjort ändringar igen.

### **Kommunikation och presentation av idéer**

När vi denna gången spelar *Routine* låter jag Sebastian spela helt ensam medan jag endast lyssnar. Efter ett par rundor spelar jag mycket sparsamt och lyssnar intensivt på vad det är Sebastian gör. Efterhand utvecklar jag mitt spel. I slutändan spelar jag väldigt likt det jag har gjort tidigare, men denna gången med bättre tajming och självförtroende.

Vi testar att spela *Routine* igen fast på ett mycket mer avskalat sätt. Sebastian plockar ackorden istället för att slå dem fullt ut. Här har jag möjlighet att verkligen få testa att vända och vrida på idéer, motrytmer och motrörelser i flera varianter,

men väljer istället att ligga på en stabil grund. Min tanke är att jag i efterhand med hjälp av videon kan komponera och testa mig fram så mycket jag vill.

Nästa gång vi spelar igenom *Routine* får jag förslaget från Sebastian att testa ett högre läge på basen. Det är något jag tänkt på själv, men undvikit att göra eftersom jag denna repetitionen vill lägga en stabilare grund, men jag ger ändå det höga läget en chans. När jag till en början vill behålla min funktion som ett basinstrument i det högre tonomfånget hittar jag inget bra, det låter till och med fult. När jag byter inställning och tänker mer som ett melodiinstrument så hittar jag mycket snyggare linjer.

När Sebastian kommer tillbaka efter en paus medan jag spelat *Simons rytmer*, vill jag visa mina idéer för Sebastian. Sebastian ger flera förslag på vad jag spelar samtidigt som jag själv får vidare idéer som jag vill visa samtidigt. Vi pratar mycket i mun på varandra.

När vi spelar på *Alternate picking* försöker Sebastian verbalt förklara en detalj för mig. Jag är helt inne i vad jag spelar för stunden och lyssnar inte alls. Det tar 15 sekunder innan han får min uppmärksamhet. Senare ber jag om ursäkt att jag inte lyssnade men han försäkrar om att det inte var några problem alls. Detta är inte en isolerad händelse som endast jag står för. Sebastian gör likadant vid flera tidpunkter under repetitionerna.

Vi går tillbaka till att spela "*Snabba cycle*" som jag hade svårt att lära mig vid förra repetitionen. Vi upprepar riffet flera gånger och sänker gradvis tempot för varje upprepning. Sebastian börjar spontant spela på *Cycles' end*, samtidigt som jag tänker att jag ska öva på riffet igen. Vi upptäcker att det kan fungera som en väldigt snygg övergång mellan riffen.

### **Idéer upptäckta i analysen**

Medan Sebastian tar en kort paus då han bara lyssnar, testar jag en ny basgång. Det är en idé som bygger på ett arpeggio, men varannan takt vänder jag på vilket håll arpeggiot går och lägger in en taktartsförändring. I stunden suckar jag i djup frustration för att det är svårspelat och jag är osäker på om det är en bra idé. Men i analysen ser jag att det finns potential och jag får många idéer.

Det jag satt med när jag inte lyssnade på Sebastian var en ny arpeggio-idé, som vi testade att sätta ihop med *Alternate picking*. (Se bilaga 2 exempel 1). Vi spelade idén länge och det hände att Sebastian kom fel i sitt plock på gitarren. Det

genererar en idé för Sebastian som uttrycker att det kan vara snyggt att göra så med flit, eftersom det blir samma plock men som upplevs bakvänt. Jag visar ingen större entusiasm för det i stunden men i analysen förstod jag vad han menade och blev lika entusiastisk som Sebastian blev när han upplevde det i stunden.

Jag klagar i slutet repetitionen på att vi spelat *Alternate picking* väldigt länge den dagen. Men i analysen ser jag att det skett stora förändringar och framsteg sedan vi började. Framsteg märks kanske inte alltid i stunden men det gör det i analysen.

Riffet i "*Snabba cycle*" kan man beskriva som en 22/8-taktart som uppdelas 6+6+6+4. Vid ett tillfälle räknar Sebastian in i 4/4 men vi startar samtidigt ändå. I analysen får jag sedan en idé om att trummorna kanske kan spela en rak 4/4 ovanpå det vi spelar.

### **6.1.3 Repetition 3 -Albumet presenteras för Björn**

2019-02-10

Repetitionen pågår i 1 timme och 18 minuter exklusive paus. Under den här repetitionen spelar vi på några av låtarna som vi skapade under vår produktiva sommar som nämns i inledningen. De låtarna som spelades under denna repetitionen var *Wasteland*, *Paralyzed* och *Passage*. Den här gången är vi tre personer i bandet då Björn har anslutit och spelar trummor.

Under följande repetition syns fortsatt hur Sebastian och jag har olika syn på helheten och detaljer. Vi ser också hur vi presenterar våra låtar för Björn. Vi ger honom väldigt sparsamt med instruktioner, utan förevisar hellre med instrumenten. Vi ser också på vilket sätt vi ger varandra kritik och beröm.

#### **Reflektioner över föregående repetition**

Sången hörs mycket mer i videon än i verkligheten. Sebastian säger att han måste ta i väldigt mycket för att höra sig själv och det påverkar hans sångteknik.

Jag observerar att jag under förra repetitionen lyssnar med svalt intresse när Sebastian pratar om helheten. Jag kommenterar väldigt lite om helheten och svarar mycket kort när helheter diskuteras.

Vi la mycket tid under föregående repetition på att försöka förbättra vår ljudbild. Vi fastnar lätt i flera minuter i ett problemläge, då vi rattar på förstärkare och pedaler, dels för att hitta snygga ljud, men ofta också för att vi ska kunna höra

varandra så tydligt som möjligt. Jag säger ofta i dessa lägen att det låter grötigt eller grumligt, något som inte upplevs alls lika kraftigt i videon.

### **Helhet och detaljer**

När vi spelade *Paralyzed* ser jag också tillfällen då vi har olika fokus på helhet eller detaljer. Vid några tillfällen i låten byter vi taktart under en enskild takt. Jag försöker räkna pulsslagen, men Sebastian, som går på känsla, räknar in till när vi ska börja igen i en annan taktart än vi bestämt tidigare. Vi kommer vidare gemensamt i låten trots detta eftersom vi är tydliga och överens i vårt kroppsspråk.

När vi spelar *Passage* för andra gången avbryter Sebastian efter någon minut. Även om Björn spelar snygga grejer vill Sebastian justera intensiteten i introet, med tanke på helheten i låten. Jag avbryter spelandet när vi är i slutet på *Passage* för att ta tag i en taktartsförändring. (Se bilaga 1 exempel 2), samt (bilaga 2 exempel 2).

### **Repetitionsprocessen**

Jag tar initiativet till att spela *Passage*. Sebastian och Björn ansluter efterhand som de är redo. Det är mycket som händer mellan de olika delarna av låten. Vid varje ny del vrids och förvrängs taktarten, eller så läggs ett nytt lager av en rytm till ovanpå det som redan spelas. Eftersom vi inte förklarat något om låten och inte heller startade gemensamt, blir det snabbt rörigt. När Björn lyssnat in sig på en del och börjar spela, byter vi strax därefter till nästa del av låten och Björn måste lyssna in sig på nytt. Vi kämpar oss ändå vidare långt in på låten och avbryter inte förrän vi tvingas ge upp då förvirringen blir för stor.

Efter att vi repeterat en stund på *Passage* går det bättre och vi kommer längre i låten. Efter ett kort avbrott då vi växlar några ord med varandra, mest om egna insatser, börjar vi öva lite för oss själva. Detta är något som sker av sig självt i stunden utan att vi verbalt kommer överens om att vi skall göra så. Efter en stund smälter vårt enskilda övande mer och mer ihop och vi går gemensamt vidare i låten.

Björn kommer fel i takten så att vi får olika uppfattning om var ettan är. Vanligtvis försöker vi undvika att avbryta, men när vi spelar vidare lyckas vi inte rätta till felet i stunden, utan vi tvingas avbryta. Vi spelar riffet lite långsammare och tydligare medan Björn enbart lyssnar en runda. Sedan spelar han enbart

grundläggande slag för att uppfatta betoningarna i riffet innan vi spelar fullt ut igen.

### **Värdering av idéer**

Vi är mycket snabba på att med små medel berömma varandras snygga insatser. Både i helhet men framförallt i detaljer. Berömmet består framförallt av kroppsspråk, men utrop under tiden som vi spelar sker också. Kritik ges mycket sparsamt. När någon testat något nytt eller till och med spelat fult en längre stund så reagerar inte resten av bandet. Vi låter personen experimentera länge och det är sällan kritik visas med kroppsspråk. Det är inte för att vi inte vågar vara ärliga, utan den djupare kritiken ges vid paus eller avbrott då vi kan diskutera vad vi nyss hörde.

### **Kommunikation**

Eftersom vi nu spelar låtar som jag och Sebastian kommit långt med, koncentrerar vi oss mindre på att skapa nya idéer och mer på att förmedla idéerna till Björn. Det händer ändå att vi gör justeringar och ändringar i det vi skapat eftersom låtarna inte är färdiga. Vi har ett anteckningsblock där vi har skrivit ner formen på bland annat *Wasteland Paralyzed* och *Passage*. Formen i låtarna är väldigt ungefärlig så Björn behöver verbala instruktioner som komplement, men instruktionerna som Björn får är också mycket ungefärliga. När Sebastian försöker förklara en övergång i *Wasteland* ger han snabbt upp på att förklara verbalt och försöker förevisa på gitarren istället. Sebastian fastnar snabbt i hur det borde låta innan övergången och vi drar igång och spelar tillsammans istället för att gå igenom hur övergången skulle gå till. Detta fenomen upprepar sig vid flera tidpunkter under repetitionen.

Vid ett tillfälle i låten ger Sebastian förslaget att Björn bör göra markeringar, som han förevisar genom att spela och sjunga hur han tänker att det bör låta. Ett tag senare börjar jag göra samma markeringar på basen istället för att spela det jag spelat tidigare.

När vi spelar *Passage* kommer vi inte särskilt långt in i introet innan Sebastian avbryter med en önskan till Björn. Sebastian vill att låten börjar mycket lugnare så att den kan byggas upp och bli mycket tyngre senare.

När vi avslutar genomspelningsen av en låt reflekterar vi väldigt ytligt över vad vi nyss spelade, vi koncentrerar oss snarare på vad som kommer närmast.

Vid flera tillfällen slutar Björn att spela helt för att lyssna på vad jag och Sebastian gör, oftast vid andra genomspelingen av en låt då Björn är beredd på att något nytt händer i låten. Då räcker det oftast med att Sebastian och jag med en nickning eller annat kroppsspråk kommunicerar detta, så slutar Björn att spela för att lyssna in det nya, eller så är han beredd på att spela nästa del av låten.

### **Idéer upptäckta i analysen**

Björn hittar gamla anteckningar bakom trumsetet som skrevs ner sommaren 2018. Där finns några rytmidéer nedtecknade som han spelar igenom. Vi undersöker inte dem vidare i stunden men i analysen får jag idéer om vad som kan utvecklas ur dem.

I det avslutande riffet i *Wasteland* har Björn och jag börjat lägga gemensamma markeringar medan Sebastian spelar riffet fullt ut. I analysen får jag idén att vi borde göra fler markeringar och på varierande slag i takten.

I en övergång mellan *Paralyzed* och *Passage* har vi länge varit outtalat oense om vilka riff som ska kombineras och när de ska börja. I den här repetitionen korrigerar Sebastian mig och säger att jag börjar ett riff för tidigt. Även om jag inte håller med i stunden går jag med på vad han säger istället för att argumentera emot. Nu i analysen förstår jag hur han vill ha det och får egna idéer som går hand i hand med Sebastians tankar.

### **6.1.4 Repetition 4 - Övning av detaljer**

2019-03-02

Repetitionen pågår i 1 timme och 20 minuter. De låtarna som spelades under denna repetitionen var återigen *Wasteland*, *Paralyzed* och *Passage*. Den här gången spelar vi kortare bitar ur låtarna för att öva särskilda passager noggrannare. Vi förändrar även vårt sätt att förmedla instruktioner till Björn och det uppstår en konflikt mellan mig och Sebastian när vi försvarar våra egna idéer utan att lyssna på varandra.

#### **Reflektioner över föregående repetition**

Vi har tidigare nämnt att det kan vara svårt att urskilja våra instrument och att det varit grötigt eller grumligt. När trummor är med i repetitionerna måste vi höja volymen på förstärkarna och då ökar även dessa problem. Det tar en stund in i repetitionen innan vi hittar en acceptabel balans mellan instrumenten.



Vid flera tillfällen då vi vill gå igenom en övergång eller på annat sätt vill öva på ett specifikt ställe, slutar det med att vi bara drar igång och spelar helheten tillsammans utan att precisera särskilda problem. När någon ger upp att förklara verbalt tar vederbörande över med att visa på sitt instrument. Innan man kommit fram till sin poäng ansluter resten av bandet och felet upprepar sig. När jag tittar i analysen är det lätt att se exakt var i låten någonting gick fel och hur man kan förklara och öva på felet. I stunden visar det sig ofta svårt för oss att göra detta.

### **Repetitionsprocessen**

Vi koncentrerar oss på kortare bitar i låtarna och loopar övergångar för att öva, istället för att som tidigare försöka spela igenom hela låtar från början till slut.

När vi övar på, och försöker reda ut den svåra övergången i *Passage* stöter vi på flera svårigheter som jag går närmare in på under nästa rubrik. Vi testar först min variant på övergången och sedan Sebastians, för att sedan komma överens om att vi lyckas med Sebastians variant bäst. Vi övar sedan koncentrerat på detta ställe flera gånger. Efter en paus gör vi en genomspelning av hela låten. Genomspelningen går inte perfekt men helheten låter bättre och grundtankarna kom med.

### **Kommunikation**

Vi startar repetitionen med att spela *Passage*. Medan Sebastian spelar för att visa en senare övergång för Björn, kommenterar jag samtidigt utan att spela, för att förtydliga när och hur övergången går till. Vår kommunikation sker fortfarande mest med kroppsspråk men i den här repetitionen är den mycket tydligare. Vi fortsätter att gå igenom detaljer, mer genom att förevisa med instrumenten än att verbalt förklara, men vi förevisar kortare bitar på instrumenten och använder tydligare verbala instruktioner där de behövs. Jag föreslår att vi bör försöka reda ut den svåraste övergången i *Passage* (Se bilaga 1 exempel 1). Jag frågade öppet om någon har något förslag på hur vi ska lyckas med övergången. Jag går igenom och spelar för att visa vad det är för detalj i övergången som jag tycker låter snyggt, så att den inte försvinner när vi utvecklar och justerar i låten. Sebastian berättar att han bara går på känsla samtidigt som han försöker följa mig. Vi bestämmer då att vi testar att spela och räknar ut i efterhand vad det är vi gör. Det är svårt att räkna samtidigt som vi spelar eftersom vi upprepar punkterade fjärdedelar som går över

taktstrecken. Sebastian kommer med förslaget att Björn kan göra en eller flera markeringar inför övergången och jag håller med. När vi försöker igen missar Björn markeringarna även om han gör snygga fills och annat som är snyggt. Vi kommenterar inte vidare om markeringsidén utan går vidare. Efter den koncentrerade övningen på övergången gratulerar vi varandra till att vi lyckades. Det är sällan vi gratulerar varandra på det sättet mitt under en repetition.

Nästa låt vi repeterar är *Paralyzed*. Jag berättar mina tankar om hur låten ska starta och Sebastian håller med om att det blir snyggt. Sedan berättar Sebastian om sina tankar om starten. Björn väntar tålmodigt på att vi ska prata färdigt och börja repa. Vi kommer inte särskilt långt in i introt innan det uppstår en konflikt mellan mig och Sebastian. Vi försvarar våra egna idéer utan att riktigt lyssna in den andre. Diskussionen övergår till att handla om helheten i albumet som ett argument för varför vi vill ha det på det ena eller andra sättet. Vi testar att spela slutet på *Wasteland* för att sedan komma in på *Paralyzed*. När vi får med övergången till *Paralyzed* löser sig introt mycket mer naturligt och vi får med bägges idéer.

Något senare i låten kommer vi fram till en taktartsförändring som vi missat flera gånger. Vid nästa avbrott påpekar jag den taktartsförändring som kommer efter andra versen. Med några loopar och påminnande kroppsspråk har vi snart löst detaljen. Efter sista genomspelningen av *Paralyzed* gratulerar vi varandra till en lyckad genomspelning.

### **Idéer upptäckta i analysen**

När vi spelar *Delay-plink* som är en del i låten *Passage*, testar Björn en annan underdelning än han har gjort tidigare. Jag märkte inte det i stunden men reagerade direkt på det när jag såg det i videon. När vi loopar övergången mellan *Delay-plink* och *Main-riff* i *Passage* frågar Björn om det blir halvtempo i bytet. Efter att jag funderat en kort stund säger jag att jag vill ha femtakt i *Delay-plink* men de andra håller inte med. Nu i analysen får jag idéer som jag tror jag kan konkretiseras och presenteras för bandet vid ett senare tillfälle.

Då vi repeterar den svåra övergången i *Passage* blir det mycket stökigt. Det hade hjälpt att notera på något sätt, så att det blivit mer konkret vad vi pratar om. Vi bestämmer oss så småningom att fortsätta med Sebastians variant eftersom vi lyckades bäst med den och för att den innebär färre taktartsförändringar.

## 6.1.5 Repetition 5 - Kort men effektivt

2019-03-16

Repetitionen pågår i 20 minuter. Den här repetitionen är återigen endast jag och Sebastian som är närvarande. Eftersom den här repetitionen är mycket kortare än de föregående väljer jag att inte dela in denna repetitionen i flera rubriker. Det som gör den här repetitionen effektiv är att, efter att jag improviserat fram ett nytt riff är vi snabba på att göra små justeringar, samt provar olika sätt att kombinera riffet med andra idéer.

Under denna repetition repeterar vi enbart en låt, *Shaman*. Under verserna har jag stort spelrum som jag utnyttjar genom att först lägga en baston som jag sedan färgar med toner i ett högre läge på basen. Efter andra versen avbryter vi.

Jag improviserar fram ett nytt riff som utgår från huvudriffet. Jag upprepar vissa toner fler gånger och betonar på andra platser i takten. Sebastian hänger med och vi improviserar en stund gemensamt. Tempot höjs för var ny runda på riffet. Huvudriffet som det här nya utgick från spelades i 10/8, men efter några minuters improvisation går det nya riffet i varannan 11/8 och 12/8. (Se bilaga 1, exempel 4). Vi pausar och kommer överens om att det var snyggt och hör hemma någonstans i låten. Vi fortsätter att öva på det nya riffet och gör fortsatta små justeringar då och då. Sebastian spelar periodvis det huvudriffet för att se om det går att matcha ihop dem, även om de går i olika taktart. Någon gång stannar vi upp och tar om någon detalj för att se om det verkligen låter bra ihop eller om det ska spelas unisont.

Sebastian slutar spela en stund medan jag visar hur jag tänkte spela under verserna. Sebastian spelar försiktigt på gitarren och sjunger versen. Efter en runda på huvudriffet går vi över till det nya riffet för att se om det går att matcha ihop dem efter varandra.

Jag ger förslaget att vi kan spela huvudriffet i ett annat tempo. Vi testar dubbelt så fort, men vi verkar inte någonstans i videon uttrycka att det är en idé som fungerar. I analysen tycker inte heller jag själv att det inte var en idé värd att spara.

Sebastian pratar om helheten igen. Dels påstår han att det nya riffet kräver en övergång som trummorna kanske skulle kunna stå för, dels pratar han om vilken låt som skulle kunna komma innan och efter.

## 6.2 Sammanfattning av resultatet

### 6.2.1 Återkoppling från Sebastian

Sebastian och jag har fört en kontinuerlig dialog om vad som framkommit genom denna studie. Han har fått tillgång till allt videomaterial som producerades vid repetitionerna och har dessutom vid några tillfällen läst detta arbete. I detta avsnittet samt under rubrikerna nedan, sammanfattar jag resultatet och återger vårt samtal som utgår från hans reaktioner, tankar och insikter utifrån vad han har sett i filmerna, liksom vad vi diskuterat oss fram till. Vi har utanför replokalen, på fritiden när vi umgåtts, diskuterat och pratat om vår framtid, vad vi egentligen vill med bandet och vad våra visioner är. När vi först började spela med varandra diskuterade vi mycket över våra gemensamma visioner och hur vi ville att albumet skulle framställas, nytänkande kontra traditionellt (Sebastian, personlig kommunikation, 28 april 2019).

### 6.2.2 Helhet och detalj

Genomgående under samtliga repetitioner märks det att Sebastian pratar om helheten. Antingen det gäller helheten på albumet, låtordningen eller helheten inom en låt. När det gäller att avbryta för att lyssna in detaljer är jag dock mer aktiv. Det gäller till exempel hur klanger fungerar tillsammans, tajming, var vi betonar i takten och vilken taktart vi upplever.

Sebastian bekräftar att under repetition 3 då Sebastian ger förslag till Björn under introt till *Passage* angående intensiteten i spelet, så är det just med tanke på helheten i låten. Sebastian bekräftar också hur vi ger varandra kritik. "Man måste låta de andra testa sig fram och experimentera. Ibland har man idén i huvudet men får inte ut den på sitt instrument, efter tillräckligt många upprepningar brukar man hitta rätt."

Sebastian ser våra olikheter som en stor styrka. "Det är mycket intressantare att skriva musik med dig (Simon), än om det hade varit med någon annan, med samma bakgrund och utbildning som mig. Vi kompletterar varandra bra, och jag har också tack vare det här arbetet och vad du har kommit fram till, insett att vi verkligen har olika tankar vad gäller helheter och detaljer."

Sebastian säger att det finns en anledning till att vi inte har bestämt något exakta antal upprepningar av riff i vissa låtar. Eftersom han känner att det snarare är den gemensamma känslan av ljudbilden och hur intensiteten byggs upp som styr hur många upprepningar där bör vara.

### 6.2.3 Vår jargong

Man kan också se i analysen att vår språkliga jargong kan upplevas som hård, rak och direkt. Det är enkelt för oss att förmedla åsikter och kritik till varandra. Som exempel under repetition 1 då Sebastian är snabb på att kommentera att jag överutvecklar för tidigt och borde hålla mig inom taktarten. Sebastian instämmer med det jag skriver i resultatet, då han med en lugnande handrörelse säger "troligtvis bara fyrtakt". Han gör så för att lugna ner mig och snarare hitta stämningen i det som han spelar. Det händer även när en av oss sitter djupt insjunken i en musikalisk idé, att den andre ignoreras helt medans han försöker förmedla någonting. Det är också enkelt för mig att säga att jag skulle tjäna på att sitta själv en stund, för att testa mina idéer och när Sebastian pratar om helheter svarar jag mycket kort om jag svarar överhuvudtaget.

Man ser också i resultatet flera tillfällen då vi pratar i mun på varandra och det blir svamligt. Sebastian påminner om ett scenario som inträffade den produktiva sommaren som nämns i inledningen. Vi hade stått i replokalen och argumenterade eftersom vi båda försökte försvara och förmedla våra idéer till varandra samtidigt. Vid paus stod vi utanför replokalen och samtalande mer sansat. "Då sa Simon: När alla kastar bollar så är det ingen som fångar" som en metafor för att vi inte lyssnar på varandras idéer när vi är upptagna med att förmedla våra egna.

När vi förklarar något för Björn så vet vi att vi är konkreta nog när han visar att han förstått. Dessutom hjälper han till med förslag till hur vi kan lösa otydliga passager och andra problem. Vi ger heller aldrig detaljinstruktioner till Björn. Snarare helheter och känslor. Sebastian säger kommentarer som, "Vi vill gärna ha nån slags markeringar här!", "Vi börjar lätt här så blir det tyngre senare." eller "Det är ändå Björn som bestämmer över trumspelet".

## 6.2.4 Skapandeprocessen och den upplevda kvaliteten

Vid flera tillfällen händer det att vi slutar spela gemensamt och istället mentalt går in i oss själva. Vi övar eller utvecklar idéer var för sig, fast i samma rum utan att vi verbalt kommit överens om att vi ska göra så. Vid dessa tillfällen skapas flera överraskande idéer.

Sebastian beskriver hur hans skapandeprocess brukar se ut. Han sitter med sin gitarr och spelar, och ser om det dyker upp mönster eller melodier som han gillar. Sen följer han vart musiken för honom. Någon gång har det hänt att Sebastian skriver texten först och försöker hitta något sätt att spela till som förstärker textens budskap, men det är oftare åt andra hållet med text efter musiken. Det hjälper otroligt mycket att vi är två som skapar musik ihop. "När jag skrev riff ensam och fastnade, kunde det hända att jag la ifrån mig idén under en lång tid. När jag nu skriver med en kamrat räcker det med en liten tillförd idé för att jag ska komma vidare i skapandeprocessen."

Särskilt repetition 1 och 2 kändes omotiverade och orkeslösa. Att det var fruktansvärt kallt i replokalen under repetition 2 hjälpte inte heller. Ofta motsvaras inte känslan direkt efter en repetition av samma känsla som Sebastian får när han tittar på videon i efterhand. Så humöret i stunden kan vara missvisande för den egentliga kvaliteten på repetitionen och på idéerna som skapades under repetitionen.

## 6.2.5 Konkretisering av musikaliska idéer

När Sebastian och jag under sommaren skapade grunden till låtarna som vi spelar i repetition 3 och 4, var det många detaljer som vi inte bestämde oss för hur vi skulle utforma, alternativt glömt bort vad det var vi bestämt. Detaljerna gällde framförallt hur vi genomför övergångarna mellan riff eller låtar. I resultatet ser man tillfällen då det blir tydligt att vi måste konkretisera dessa detaljer för att kunna förmedla våra idéer till Björn. Låtarna *Paralyzed* och *Passage* innehåller många taktartsbyten. Det byts ofta taktart mellan de olika riffen och dessutom har flera enskilda takter en tillfällig taktartsförändring.

# 7. Diskussion

## 7.1 Aktionsforskning: Förbättring av kvaliteten av repetitionsprocessen

Efter varje repetition har jag, som beskrivits, analyserat videomaterialet och gjort en textanalys i ett separat dokument. I textanalysen har jag analyserat filmerna minut för minut och antecknat allt av intresse samtidigt som jag försökt undvika att övertolka, skapa hypoteser eller göra för stora kopplingar till litteraturen. Jag har följt Silvermans (2014) lista på några regler som man bör ha med sig när man gör en kvalitativ dataanalys, som jag går igenom noggrannare på s. 16. Punkt tre på den listan är just att man bör undvika att skapa en hypotes för tidigt. När vi under dagarna mellan repetitionerna tittat på videoklippen från föregående repetitioner har vi reflekterat över vad vi sett, på det vis som Christoffersen, L. & Johannessen, A. (2012) beskriver om cykler och faser.

*1. Reflektera, 2. Reflektera som forskare, 3. Planera, 4. Handla, 5. Observera, 6. Reflektera.*

Vi har inte strukturerat upp reflektionerna i separerat punkt 6 och punkt 1, utan de görs samtidigt inför nästa repetition. En svårighet med detta reflektionsarbete är att förklara varifrån insikterna som vi får när vi observerar videodokumentationen kommer ifrån. När vi ser filmerna är det svårt att veta om det är ny information som uppdagas eller om det triggas minnen av hur vi upplevde repetitionen i stunden. Eller om det är kombinationen av minnen tillsammans med det nya perspektivet utifrån, som ger oss insikterna om vår kollaboration, kreativa process och struktur av repetitionsprocessen.

Mellan repetitionerna finns det många aspekter som vi förbättrar. Under följande rubriker beskriver jag aspekter som vi har observerat och försökt förbättra.

### 7.1.1 Helhet och detalj

Två begrepp som kontinuerligt dyker upp i resultatet är helhet och detalj, ett begreppspår där det ena begreppet står i motsatt polaritet till det andra. Resultatet

visar flera exempel på tillfällen då det är tydligt att jag lägger större vikt vid detaljer och Sebastian på helheter.

Sedd som helhet har förfarandet med observation hjälpt oss förbättra den kreativa processen och kvaliteten på repetitionsstrukturen. Carters (1990) beskrivningar av för- och nackdelar med att skriva på duo bekräftas på så vis, och jag menar att jag och Sebastian kompletterar varandras svagheter genom att vi ser på helheter och detaljer på så skilda sätt.

### **Helhet**

Tack vare denna observation ser jag att det finns en poäng med att tala om helheten och hur vi kopplar ihop låtar. Genom att komma överens om hur vi vill ha helheten i albumet eller i en låt kan en sådan överenskommelse styra åt vilket håll som ny musik skapas. "Take as much time as you have to talk out the idea. A clear idea may not be any easier to write, but it will be easier to co-write if both writers are focusing their efforts in the same direction" (Carter, 1999, s. 53). Om vi till exempel bestämmer att nästa riff i låten bör vara väldigt tungt och i lågt tempo, avgränsas möjligheterna så att vi inte behöver utforska alla idéer och spelsätt.

### **Detalj**

Under de tidiga repetitionerna är det sällan vi bryter ner en låt och övar specifika ställen och när vi väl gör det kommuniceras det inte tillräckligt tydligt vad som är den specifika detalj som bör förändras eller utredas. Det innebär att det är ofta som det inte sker någon egentlig förändring i det som vi bestämt oss för att öva på. Under senare repetitioner föreslår jag oftare och på flera ställen i låtarna att vi tar tag i dessa övningar noggrannare och inte ger oss tillbaka in i helheten förrän vi är nöjda.

Den första av de tillagda reglerna för brainstorming som Sawyer (2007) berättar om är att man ska hålla sig till ämnet och ta tag i en konversation i taget. Vi omsätter denna regel i praktiken, då vi loopar en övergång flera gånger utan att fortsätta med resten av låten. Vi blir dessutom bättre på att lyssna på varandras åsikter och förevisningar utan att bli medryckta och börja spela med. När Sebastian förevisar något för Björn kan jag förtydliga verbalt samtidigt. Då blir det mycket tydligare kommunikation.



## 7.1.2 Otålighet

Ofta uppfattar jag mig själv som väldigt otålig. Jag lyssnar inte alltid på en hel idé som presenteras för mig innan jag börjar spela och jag hinner knappt testa en idé innan jag gör en förändring. Även detta kan vara positivt i ljuset av vad Sawyer (2007) beskriver i reglerna för brainstorming. De första reglerna säger att större kvantitet är bättre för skapandet: genom att skapa så många idéer som möjligt ökar chansen att någon av idéerna är bra. Det kan också vara positivt enligt Sawyer (2007) som på beskriver att grupper som satte igång att testa sig fram fort, visade bättre resultat då de skulle skapa kreativa originella idéer.

The most creative games ... are always generated by a particular kind of collaboration, that is, when the members of the team start playing the game early in the twenty-minute period and improvisationally embellish and modify as they go along. The least creative games are the ones in which the teams spends the entire twenty minutes carefully planning out the game but never actually play it themselves. The message that participants learn is that improvisation, interwoven with planning, is the key to successful innovation. (Sawyer, 2007, s. 29)

Det finns flera exempel då vi tidigt sätter igång och spelar, utan för mycket planering och instruktioner. Björn hade kunnat få tydligare instruktioner, men vi valde att istället sätta igång och spela tidigt.

Men att jag testat idéer snabbt och knappt hinner spela en idé innan jag gör en förändring är negativt när man tittar ur Sawyers (2007) perspektiv gällande de sociala riskerna. Där skriver Sawyer att i stormen av idéer kan ens tankar och idéer försvinna om inte gruppen lyssnar på varandra.

Group members have to listen closely to other people's ideas, which leaves individual members with less mental energy to think of new ideas. Also, individuals might be distracted from their own ideas by the flurry of idea generation around them. (Sawyer, 2007, s. 64)

Jag försöker under senare repetitioner hålla mig till en stabilare grund och lyssna noggrannare då Sebastian presenterar sina låtidéer.

Vi ser flera exempel på att stormen av idéer är ett verkligt fenomen i vårt band. När Sebastian och jag får idéer samtidigt som vi vill förmedla till varandra, försvarar vi snarare våra egna idéer än lyssnar på varandra. Det är först vid

videoanalysen eller vid mer sansade samtal utanför replokalen, som vi är mer öppna för att lyssna på varandra.

### **7.1.3 Ljudbildens betydelse för repetitionskvaliteten**

Vi lägger många minuter under varje repetition på att justera ljudet på förstärkare och pedaler. Ibland sker detta för att Sebastian letar efter ett specifikt ljud då han värdesätter ljudbilden högt. Jag anser ljudet också vara mycket viktigt men tycker att det är något som kan skjutas upp till senare. Jag vill hellre lägga repetitionstiden till att utveckla våra ideér och låtar. Ofta justerar vi våra respektive ljud för att hitta acceptabel klangfärg och volym i stunden, så att vi tydligt ska kunna höra oss själva och varandra. Att jag ser tiden som läggs på justering av ljud som ett så stort problem kan handla om det som Moran och John-Steiner (2004) förklarar om otålighet. De skriver att otålighet är en risk för kollaborativa grupper, för om en partner ser kollaborationen som en kostnad istället för en investering av sin tid kan problem i kollaborationen uppstå. Tiden som i vårt band läggs på justeringar av vår ljudbild ser jag som en bekostnad på värdefull repetitionstid som vi kan lägga på att finslipa detaljer.

Collaboration takes a lot of time. In addition to the work itself, time and effort must also be directed to the relationship which is almost like an additional partner. If people see this time and effort as a cost rather than an investment, problems are more likely to arise that can short-circuit the collaborative process... such impatience is more troublesome in close, integrated collaborations in which partners have a large and complex vision. (Moran & John-Steiner, 2004, s.19)

Inte förrän sista repetitionen i den här studien och repetitionerna som har skett sedan datainsamlingen avslutats, har vi börjat få bukt på de här problemen. Dels har Sebastian själv insett att det läggs mycket tid på att justera ljudet, dels har vi bytt position i rummet så att vi står längre bort från förstärkarna, vilket har hjälpt vår uppfattning om ljudet avsevärt.

## 7.2 Kommunikation

### 7.2.1 Kritik och beröm

Under repetition 1 presenterar jag idén som jag kallar för "Trollmorsriffet". Sebastian lyssnar noggrant innan han själv spelar med på några olika sätt på gitarren innan idén avfärdas. Såsom Sawyer (2003) skriver om att individen inte själv vet idéns fulla innebörd förrän den sätts in i en kontext av medspelare, så vet jag själv inte om "Trollmorsriffet" kan trigga skapandet av en bra idé från Sebastian. Den tidiga bedömningen och utvärderingen av idéer som Bennet (2011) säger öka produktiviteten, ser jag också vid samma tillfälle. Om inte Sebastian hade avfärdat idén i detta tidiga skede så hade jag kanske slösat mycket längre tid på ett riff som troligtvis hade nått en återvändsgränd. Sebastian lyssnade och testade ändå riffet tillräckligt länge för att jag skulle känna att jag och mina idéer blev respekterade på det sätt som Carter (1990) beskriver:

An obvious part of showing respect is keeping your ego in check, but what it boils down to is simple common courtesy. If you are dead set on a line or a direction for a song, and you dismiss your co-writers alternative suggestions without consideration, you're essentially telling him his ideas are useless. If you really are determined not to change your mind, have the courtesy to say so and say why. (Carter, 1990, s. 29)

Att ordentligt överväga och testa varandras idéer gör att man kan motivera varför man väljer att avfärda dem. I vårt fall behövdes ingen motivering eftersom jag valde att inte försvara min idé. Om jag hade valt att försvara min idé hade säkerligen Sebastian kunnat ge en motivering, men vi kom fram till en tyst överenskommelse utan att någon verbal kommunikation krävdes.

Jag skriver att vi ger varandra kritik mycket sparsamt i stunden. Det är en positiv egenskap enligt ursprungstanken för brainstorming som Sawyer (2007) beskriver. Ursprungsidén för brainstormingen var just att kritik är det största hindret för kreativitet. Samtidigt är det enligt både Bennett (2011) och Carter (1990) positivt med omedelbar feedback och kritik för att snabbt sälla bort dåliga idéer.

Under repetition 5 repeterar vi *Shaman*. Efter andra versen har vi haft ett riff som vi brukar spela på det här stället i låten, men både Sebastian och jag har

uttryckt att vi inte riktigt känner att det är rätt riff för den här låten trots att vi lade mycket tid på det den förra sommaren. Direkt när vi får ett annat alternativ så byter vi ut riffet till det bättre. Som McCartney säger om att hamna i en återvändsgränd och tvingas backa, har vi gjort likadant i *Shaman*. (All songs considered 2016).

### 7.2.2 Positiva konflikter

I resultatet kan man se att Sebastian och jag använder ett rakt och direkt språk mot varandra, en jargong som kan uppfattas som ganska rå och hård. Att vi klarar denna jargong beror på att vi är mycket nära vänner som har känt varandra sedan många år tillbaka. Paul McCartney säger i *All songs considered* (2016) att den person han mest saknar att skriva musik ihop med är John Lennon, just för att de lärde känna varandra som tonåringar och har varit med om så mycket gemensamt. Carter (1990) beskriver nackdelar med att jobba kollaborativt. Han påstår att personliga upplevelser och djupa känslor som en person vill ha med i låten kan bli stoppade av en partner som inte förstår innebörden eller känslan av meddelandet. Då Sebastian och jag känner varandra så väl minskas betydelsen av denna nackdel. Att vi klarar av att ge varandra hård kritik är också något som Moran och John-Steiner (2004) framhåller som positivt eftersom hård kritik kan utmana och utveckla kompetenser, samt att den kan få en förhöjande effekt på motivationen.

Collaborators can provide difficult criticism to their partners without being perceived as controlling. For example, Ivan and Nan Lyons,... sometimes had to walk away from the work and go for a drive to deflate the tension criticism brings. Neither these collaborators, nor others John-Steiner (2000) interviewed, felt their partners were trying to control them. Control of the project came from the integrity of the project itself - an intrinsic motivator. (Moran och John-Steiner, 2004, s. 18)

Vårt direkta och hårda språk är också ett argument mot att vi råkar ut för både social inhibition och groupthink, som Sawyer (2007) skriver om. Sebastian och jag har inte bara ett direkt och hårt språk, utan ibland hamnar vi även i konflikt om lösningar på musikaliska problem och idéer. Konflikter är ett tecken på att man undviker gruppträck:

Groups that emphasise consensus rather than working on an effective synthesis of multiple perspectives tend to depress

creativity. But in effective collaborations, conflict is a tool to deepen understanding (Piaget, 1932). It wards against groupthink (Janis 1972) and competition as collaborators work out their differences. (Moran och John-Steiner, 2004, s. 20)

Sawyer (2007) håller med om att konflikt är ett tecken på att gruppträck undviks, men han tillägger också att det finns risker med olösta konflikter i gruppen. "Conflicts keeps the group from falling into the groupthink trap. But conflict is difficult to manage productively because it can easily spiral into destructive interpersonal attacks that interfere with creativity." (Sawyer, 2007, s. 71).

### **7.2.3 Betydelsen av ett gemensamt språk**

Att vi i vårt band inte har ett gemensamt musikspråk försvårar vår kommunikation. Mycket av tiden då vi diskuterar eller argumenterar, spenderas på att vi först måste förklara vad det är som ska diskuteras, till exempel val av taktart, ackord hur en övergång ska gå till med antal takter, med mera. Som Bayley (2017) berättar om när Kronoskvartetten samarbetade med kompositören Sadovska, ser jag att det finns likheter med hur kommunikationen fungerar i vårt band. Också Sadovska använde hellre andra kommunikationsformer än verbal, när hon ville förklara något i Kronoskvartetten. Jag har observerat att när vi kommunicerar verbalt blir det ofta blir svamligt och babbligt, så vi förevisar mycket hellre genom att sjunga eller förevisa på instrumenten.

Sawyer (2007) skriver att när gruppens medlemmar inte har gemensamma språkliga begrepp utnyttjas analogier och metaforer i större utsträckning, vilket främjar kreativiteten. Det märks framförallt i vårt band på hur instruktioner ges till Björn. Sebastian ber Björn göra "någon slags markeringar" under repetition 3, som han visar med rösten på ett ungefärligt vis. Då får Björn friare tyglar för sin personliga kreativitet, jämfört med om Sebastian hade sagt något mer konkret till exempel "Markera på pukorna två åttondelar på slag fyra".

### **7.2.4 Konkretisering och idéformulering**

När Björn är med tvingas Sebastian och jag att konkretisera många idéer, framförallt taktarter och övergångar, som tidigare i processen har varit mycket odefinierade. Detta går hand i hand med vad Bennett (2011) säger om att

kollaboration synliggör musikaliska ideér från musikers medvetanden när de konkretiseras och förmedlas mellan musiker.

However, there is an attendant advantage to studying collaborative as opposed to solo songwriting: all creative ideas must manifest themselves in order to be communicated to the other writer. In becoming manifest, albeit after some level of internal veto by their creator, these creative ideas become observable. (Bennett, 2011)

Många av våra idéer har Sebastian och jag spelat så många gånger att vi blivit mycket duktiga på att "ta oss igenom" dem, utan att vi bestämt hur vi ska göra. Så när det uppstår förvirring mellan Sebastian och mig i spelande stund, har vi blivit mycket skickliga på att ta oss vidare i låten ändå med hjälp av internt kroppsspråk eller att vi har uttalade ledare som tar kommando när förvirring uppstår. När vi nu förmedlar våra musikaliska ideér till Björn belyses dessa odefinierade övergångar, taktartsförändringar med mera eftersom Björn ännu inte delar vårt interna kroppsspråk och uttalade musikaliska överenskommelser. Då tvingas vi också fatta dessa besluten och öva in dem.

## 7.3 Den kreativa processen

### 7.3.1 Bennetts modeller

I dagarna mellan repetitionerna kan jag se att Sebastian och jag jobbar på olika sätt. När Sebastian börjar skriva riff liknar det hur McCartney i *All Songs considered* (2016), skriver att hans skapandeprocess ser ut, då han sitter vid sitt instrument och testat sig fram för att se vart musiken för honom.

If I was to sit down and write a song, now, I'd use my usual method: I'd either sit down with a guitar or at the piano and just look for melodies, chord shapes, musical phrases, some words, a thought just to get started with. And then I just sit with it to work it out, like I'm writing an essay or doing a crossword puzzle.... I've really never found a better system and that system is just playing the guitar and looking for something that suggests a melody and perhaps some words if you're lucky. Then I just fiddle around with that and try and follow the trail, try and follow where it appears to be leading me. And sometimes it leads me down a blind alley so I have to retrace my steps and start again down another road. (Paul McCartney i *All songs considered* 2016)

Jag spelar ibland in korta videoklipp med mobilen som jag sedan skickar till Sebastian. Videoklippen innehåller mer eller mindre färdiga riffidéer, som jag tänker att Sebastian kan utveckla eller sätta in i något sammanhang. Sebastian presenterar sällan korta idéer eller detaljer och skickar aldrig videoklipp, däremot presenterar han ofta längre låtidéer i starten på en repetition, där vi sedan har möjlighet att utveckla detaljer och övergångar med mera. Detta är ännu ett sätt på vilket jag och Sebastian kompletterar varandras svagheter enligt Carters (1990) för- och nackdelar för kollaboration.

Våra metoder kan placeras in i Bennetts (2011) modeller för kollaborativt musikskapande. *Asynchrony* går ut på att låtskrivarna jobbar var för sig utan tydliga ramar på vem som gör vad. De kan kasta idéer till varandra som utvecklas och kastas tillbaks. *Jamming* är när musiker möts och skapar musik improvisatoriskt i stunden. *Demarcation* innebär att det finns tydliga ramar kring vem som gör vad i bandet. När jag skickar videoklipp till Sebastian för att låta honom utveckla dem till helheter använder vi *asynchrony*-modellen och när vi sedan träffas och repeterar använder vi *jamming*-modellen. Jag påstår att vi även använder en mild form av *demarcation*-modellen, eftersom vi har tydliga ramar kring vem som spelar vilket instrument i bandet och dessutom bejakar allas personliga kreativitet och frihet att skapa. Samtidigt tar vi emot kontinuerlig feedback och förslag från varandra. Vi godkänner, anpassar och förhandlar också om varandras idéer enligt de processer, *Stimulus, Medhåll, Anpassning, Förhandling, Veto, Konsensus*, som Bennett (2011) beskriver.

### 7.3.2 Noter

Jag ser flera likheter mellan vårt arbete med *At Cycles' End* och Kronoskvartettens sätt att möta musiker från flera fält, då båda banden jobbar med musiker från olika genrer som möts och försöker skapa något nytt tillsammans. Den stora skillnaden i exemplet som Bayley (2017) använder är att Kronoskvartetten är en stråkkvartett som kontinuerligt använder och utgår från noter. Kompositionen och därmed noterna förändras under repetitionsarbetets gång. I vårt fall är musiken gehörsbaserad och jag använder noter endast som ett hjälpmedel att konkretisera, synliggöra och i vissa fall utveckla vår musik.

### 7.3.3 Kreativa pauser

Det händer vid flera tillfällen att vi pausar och en av oss stannar i rummet och spelar självständigt. Carter's (1990) tips när det känns som att man fastnar i den kreativa processen och inga idéer av kvalitet skapas, är just att ta några minuters paus från varandra och spela enskilt en stund. I detta enskilda spelet uppkommer nya idéer och utvecklas gamla på helt andra sätt och i ett annat tempo än när vi skapar gemensamt. Under repetition 2 sitter jag ensam och testar en mängd olika rytmer som jag kallar *Simons rytmer*. Jag har inte Sebastian i rummet som kan ge mig feedback eller fånga upp intressanta idéer, så i och med att jag inte behöver presentera mina idéer för honom, är jag fri att testa många idéer på kort tid.



# 8. Slutsatser

## 8.1 Nyttan av videodokumentationen

Vi ser flera sätt som videodokumentationen har varit till nytta för oss i bandet, men även som grundval för denna studie.

1. Det är ofta vi i bandet hittar nya musikaliska idéer i filmerna.
2. Den bidrar till ökad förståelse av medkompositörernas olika personligheter, men också till större acceptans för deras idéer och tankar.
3. Den ger möjlighet till både kreativ och vetenskaplig reflektion över repetitionsprocessen, genom att man vi upprepade tillfällen i efterhand kan ta del av filmerna och på så vis få ett kontinuerligt fördjupat perspektiv på skeendet.
4. Den innebär etablerandet av ett perspektiv utifrån, vilket ger oss i bandet möjlighet att värdera våra idéer.
5. Videodokumentationen bidrar till ökad motivation, eftersom bandmedlemmarna kan se progressionen i utvecklingen och stimuleras av detta.

### 8.1.1 Nya musikaliska idéer i filmerna

Att videofilma repetitioner ger en unikt djup dokumentation av skapade idéer, kvaliteten på repetitionsprocessen och en insyn i hur kollaborationen fungerar. Enligt vad Sawyer (2007) säger om vad som kan göras för att förbättra brainstorming, bör man vara visuell och fysisk när idéer ska genereras.

IDEO has special conference rooms designed for brainstorms; the brainstorming rules are displayed on signs around the room. Everyone gets butcher paper and pens. During the brainstorm, the facilitator enforces the rules and writes everyone's suggestions on the white board. (Sawyer, 2007, s. 60)

Vi har inte använt whiteboard eller andra anteckningsverktyg när vi repeterat, men vår videodokumentering har använts som ersättning när vi sparar våra idéer. Videoinspelning har många fördelar framför andra dokumenteringsverktyg som till exempel notering. Som Bayley (2017) säger finns det många svårigheter med att notera musiken, eftersom man måste göra ett urval av vad som ska noteras.

Videofilmning sparar alla aspekter av vad vi spelat under repetitionen så något urval behövs inte göras. Videon fångar alla idéer, stora som små, även de som förkastats i stunden. För som Sawyer (2003) säger om improvisationsteater, får inte en idé sin fulla innebörd förrän den har satts in i en kontext av andra medspelare. "Even a single idea can't be attributed to one person because ideas don't take on their full importance until they're taken up, reinterpreted, and applied by others" (Sawyer, 2007, s. 15).

Videodokumenteringen fångar även annat som är omöjligt att notera på annat sätt, såsom kroppsspråk, kommunikation och till och med känslan vi hade när vi spelade. Problemet är att tillgängligheten till informationen på videon kan vara begränsad. För att komma åt precisa inspelade idéer eller händelser i filmerna måste uppspelningsutrustning finnas tillgänglig. Sedan måste rätt film och rätt tidpunkt i filmen hittas. Genom att komplettera videodokumentationen med strukturerade anteckningar där konkreta idéers tidpunkter finns nedtecknade blir idéerna som finns fångade på film mer tillgängliga. Videodokumentationen behöver även kompletteras med andra anteckningsverktyg som till exempel en whiteboard, där man kan läsa av och kombinera sparade idéer mer direkt.

### **8.1.2 Ökad förståelse av medspelarna**

När jag såg i filmerna att vi diskuterade någonting under en repetition, uppfattade jag att vi hade svårt att lyssna på varandras idéer, på samma sätt som Sawyer (2007) förklarar som stormen av idéer. Som till exempel repetition 3 i övergången mellan *Paralyzed* och *Passage*, eller under samma repetition när vi argumenterar över introt till *Paralyzed*. När jag ser på filmerna efter repetitionen, utan att mitt huvud är fullt av mina egna tankar och idéer, förstår jag mycket tydligare vad mina medspelare försöker förmedla. Under en repetitions gång sker det många missförstånd i kommunikationen då idéer misstolkas och förvrängs. Tack vare videodokumentationen finns nya chanser att bättre förstå medspelares egentliga intentioner, tankar och idéer som på så sätt kan övervägas och utvecklas på nytt.

### **8.1.3 Förbättra kvaliteten på repetitionsprocessen**

Videodokumentationen har hjälpt oss förbättra vår repetitionsprocess. Innan det här arbetet påbörjades, diskuterade vi ibland vår repetitionsprocess och var

överens om att den har varit i behov av förbättring, men vi har inte vetat hur vi kan göra den effektivare. Med hjälp av videodokumentationen har många förbättringar skett. Både större skillnader som vi belyst och diskuterat konkret kring, men även mindre och personliga förändringar har skett, på grund av de insikter vi erhållit om oss själva när vi sett filmerna. Om vi hade försökt förbättra vår struktur för repetitionerna utan att videodokumentera, hade vi antagligen endast kunnat kommentera de mest uppenbara bristerna: dels gemensamma brister i repetitionsprocessen, dels fel vi ser hos varandra. Tack vare videodokumentationen har vi också kunnat undvika eventuella konflikter, eftersom vi fått självinsikt om våra egna brister. Genom att föra en dialog med medspelare samtidigt som man ser sig själv och gruppen på video, höjs nivån på argumenten, då man kan peka på konkreta tillfällen eller händelser som är bra eller kan förbättras.

#### **8.1.4 Reflektion över musiken**

Eftersom vi inte reflekterar särskilt mycket efter en genomspelning är videoinspelningen till stor nytta för oss. Vi kan bli bättre på att reflektera direkt i repetitionen, samtidigt som vi fortsätter att spela in och använda videon som reflektionsverktyg, men det är skillnad på att reflektera under tiden som vi ser på videon. När vi inte själva måste koncentrera oss på hur vi spelar, hör vi musiken med andra öron. Om vi reflekterar under tiden vi repeterar måste vi minnas vad vi nyss gjorde, men tack vare att vi kan sitta bredvid varandra, pausa och spola tillbaka i videon reflekterar vi på ett helt annat sätt. Det blir mer konkret, vi kan peka på och belysa precisa aspekter såsom detaljer och helheter, spelteknik och ljudbild.

#### **8.1.5. Ökad motivation**

Även om vi går från replokalen nöjda med våra insatser, kommer vi aldrig undan tillfällen av självtvivel. När sådana tillfällen uppstår har det varit tillfredsställande att filmerna kunnat bekräfta att det åtminstone vid några tillfällen faktiskt låter riktigt bra. När vi ser progressionen över flera repetitioner, nämligen att det efterhand faktiskt låter bättre och bättre, ökar också vår motivation till att fortsätta öva och ta oss till repetitionerna.

## 8.2 Skapande och bedömning av idéer i stunden

### 8.2.1 Alternativa förslag

Då vi spelar *Shaman* under repetition 5, utvecklas ett nytt riff som omedelbart ersätter det förra riffet. Det Carter (1990) säger om att få omedelbar feedback stämmer visserligen, eftersom man inte behöver slösa tid på att rätta till ett problem eller försöka få en idé att passa in i låten, om en partner tidigt förkastar denna idé.

If you're on the wrong tracks, you won't have to labour through the song, put it on tape, get a publisher on the phone, make an appointment or leave the tape, and come back later to find out you're on the wrong track. Your co-writer will let you know right away. This ever-ready second opinion will probably add to the quality of your work, and because of the time savings, to the quantity, too. (Carter, 1990, s. 4)

Men i fallet med *Shaman* jobbade vi länge med en idé som kanske borde förkastats tidigare. Det var först när ett alternativ presenterades som vi förkastade den första idén och kunde ta oss ur denna kreativa återvändsgränd. Det finns också exempel på när vi förkastar en idé trots att vi inte har något direkt alternativ, till exempel "Trollmorsriffet" från repetition 1 som förkastades redan samma kväll. Skillnaden är att riffet i *Shaman* överlevde mer än en repetition och hade en plats i en låt. Allteftersom vi repeterade låten spelade vi ofta på det riffet, och det var lättare att hålla fast vid denna idé än att försöka improvisera fram en ny idé i stunden. "Trollmorsriffet" försvarades inte alls av skaparen så det rådde konsensus kring att idén skulle förkastas.

Bennett (2011) förespråkar den omedelbara feedback man får när man skapar musik tillsammans med en partner, eftersom produktiviteten ökar och dåliga idéer sällas bort tidigare. Carter (1990) håller med och säger att den omedelbara feedbacken håller skaparna på rätt spår så att man inte slösar tid på idéer som inte kommer leda någonstans. Men samtidigt skriver Sawyer (2007) att enligt reglerna för brainstorming får ingen kritik ges förrän alla idéerna är genererade.

Det blir en balansgång mellan när vi kritiserar, alternativt förkastar idéer, och när vi borde låta ett experimenterande fortsätta. I vårt band har vi balansen någonstans mellan helheten och detaljerna. Det är först när någons spel går emot

helhetskänslan som vi avbryter och korrigerar med instruktioner på hur vi har tänkt oss helheten. Vi kritiserar och förkastar inte någons spel eller idéer på detaljnivå. I så fall blir det en gemensam angelägenhet hur vi löser en detalj. Oftast genom att den person i bandet som påpekade problemet förevisar ett förslag på sitt instrument eller genom att sjunga ljudhärmande med rösten. I andra fall löser vi ett sådant problem genom att vi loopar en detalj upprepade gånger och genom små justeringar för varje omtag kommer vi överens utan särskilt mycket verbal kommunikation. Vi förkastar heller inte något vi gemensamt skapat eller en individs spelsätt, utan att vi har ett annat förslag som vi kan väga det mot.

### **8.2.2 Pauser**

När vi övar enskilt är det inte alltid på samma sätt som Carter (1990) beskriver när han beskriver fördelarna med att ta paus från varandra. Det händer nämligen att vi, mitt i den gemensamma övningen, börjar spela enskilt som om vi sitter i våra egna världar och då framkommer också en större kvantitet av idéer. Att vi börjar spela enskilt i samma rum är något som sker helt naturligt för oss och vi behöver inte komma överens om att vi ska börja eller avsluta dessa tillfällen. Jag ser det som värdefullt att vi pausar på bägge dessa sätt. När vi spelar enskilt i samma rum kan det även ske att en idé triggas av kaoset som bildas i kombinationen av fler personers enskilda spel.

När jag sitter ensam i rummet och skapar eller utvecklar idéer kan själv göra ett urval att presentera för Sebastian senare. Men tack vare videodokumentationen så kan han göra ett eget urval och utvecklande av idéer som jag förkastat eller glömt bort.

### **8.2.3 Ett fåtal instruktioner**

När Björn är med och spelar får han väldigt få instruktioner. Istället sätter vi snabbt igång att spela såsom Sawyer (2007) förespråkar. Det kan uppfattas som en bristande kommunikation och ineffektivt att vår musik och våra tankar presenteras så otydligt, men jag ser en styrka med det. Björn får på så sätt fria tyglar att skapa och testa olika idéer. Genom begränsade instruktioner som öppnar upp för individens tolkningar, improvisationer och färdigheter, berikas vår musik

av att en tredje medlem lägger till sina personliga kreativitet utan att för snäva ramar ges tidigt i processen.

## 8.3 Medicieffekten

Johansson (2017) beskriver skillnaden mellan fält och koncept:

The key difference between a field and an intersection of fields lies in how concepts within them are combined. If you operate within a field, you primarily are able to combine concepts within that particular field, generating ideas that evolve along a particular direction—what I call directional ideas. When you step into the Intersection, you can combine concepts between multiple fields, generating ideas that leap in new directions—what I call intersectional ideas. The difference between these two types of ideas is significant. (Johansson, 2017, s. 16)

Eftersom jag har den klassiska musiken som huvudgenre, med en förhållandevis djup musikteoretisk kunskap tillhör jag ett fält. Sebastian som inte har den teoretiska kunskapen och har metal som sin huvudgenre med en djupare kunskap inom den genren, tillhör ett annat fält. När vi skapar musik kollaborativt befinner vi oss mellan dessa två fält och jag menar att vi på så vis utgör ett slående exempel på medicieffekten. Jag hade själv aldrig kunnat skapa den här musiken utan Sebastian och han hade heller inte kunnat utveckla sina riff på det här sättet utan mig. Att vi skapar mellan två fält syns tydligast i vårt musikaliska resultat. Taktartsbyten är något som alltid intresserat mig, men riff som upprepar sig syns aldrig i mina kompositioner. För Sebastian är det tvärtom, och i vårt band byggs musiken på både taktartsbyten och riff som upprepar sig.

## 8.4 Nya perspektiv

Det har varit intressant att se vår grupp utifrån. När många kvalitativa forskare försöker närma sig en grupp och förstå dem så mycket som möjlig inifrån som Bryman (2007) beskriver, så tycker jag det är intressantare att få se vårt band, och vår musik, utifrån.

Som Carter (1990) skriver är det en god idé att spela in sin musik för att få ett perspektiv utifrån och undvika subjektivitet:

It's likely that at many points along the way, one of you played portions of the song while the other tried to listen and evaluate with a more objective perspective. Now it's time for you both to

try to forget for a moment that it's your baby. Forget you've ever heard the song before, and try to listen to it as if you were a publisher or an artist hearing it for the first time. Don't play it live. Put it on tape, and play it back. You know what you wanted to write; did you fulfil the plan? (Carter, 1990, s. 84)

Jag håller med Carter (1990) men vill ta hans resonemang ett steg längre. Det är värdefullt att spela in sig själva som band, inte bara för att kunna värdera musiken objektivt, utan också för att bättre förstå sitt band på många fler nivåer. Genom att se kollaborationen, relationer, interaktioner och mycket mer, finns det lärdomar att erövra om sig själv, sin plats i bandet och vart bandet är på väg konstnärligt. För som Carter (1990) skriver om *creative differences* så kan det vara förödande om gruppens medlemmar inte har samma mål och vision:

If part of your writing philosophy is to widen the boundaries of country music by incorporating unusual chords and chord progressions into your songs, and your partner is just as intent on furthering country music by writing better melodies *within* the traditional three- or four-chord structures, you have a creative difference, a philosophical difference. It may be as deeply ingrained as a personality trait and never be put to rest. (Carter, 1990, s. 86)

Tack vare detta nya perspektiv utifrån kan vi gemensamt se och diskutera om bandets framtid och medlemmarnas visioner på ett annat sätt än vad vi gjort tidigare.

## 9. Framtida forskning

Att videodokumentera våra repetitioner har, som visats varit till nytta på många sätt. Vi har som framgått dock inte använt oss av andra dokumentations- eller anteckningstekniker. Ett framtida forskningsprojekt skulle kunna göra en jämförelse mellan hur ett band skapar och repeterar musik, med eller utan olika dokumenterande verktyg och hur dessa olika metoder påverkar de olika repetitions och skapar-processerna.

I denna studie sker ett kreativt möte mellan klassiskt skolad klarinettist – som trivs bäst med noter – som byter instrument och möter en gitarrist som är gehörsmusiker ur en riffbaserad doom metal-genre och en trummis som i vanliga fall spelar piano i jazz-genren. Det skulle vara intressant att se studie som denna där andra genrer, instrument eller motsvarande variabler byts. Vad kan det musikaliska mötet resultera i om till exempel en metal-gitarrist möter en jazzensemble eller en operagrupp och skapar någonting gemensamt?



## 10. Referenser

All Songs Considered. (2016). *All songs +1: A Conversation With Paul McCartney*.

Hämtad 2019-03-07 från

<https://www.npr.org/sections/allsongs/2016/06/10/481256944/all-songs-1-a-conversation-with-paul-mccartney?t=1552911957291>

Bennett, J. (2011) *Collaborative Songwriting – The Ontology Of Negotiated*

*Creativity In Popular Music Studio Practice*. Hämtad 2019-03-13 från

<https://www.arpjournal.com/asarpwp/collaborative-songwriting-%E2%80%93-the-ontology-of-negotiated-creativity-in-popular-music-studio-practice/>

Bayley, A. (2017). Cross-cultural collaborations with the Kronos Quartet. In E. F.

Clarke & M. Doffman (Eds.), *Distributed Creativity*. New York, NY: Oxford University Press.

Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. (2., [rev.] uppl.) Malmö: Liber.

Bryman, A. (1997). *Kvantitet och kvalitet i samhällsvetenskaplig forskning*. Lund: Studentlitteratur.

Carter, W. (1990) *Writing together: The songwriter's guide to collaboration*.

London: Omnibus

Christoffersen, L. & Johannessen, A. (2015). *Forskningsmetoder för lärarstudenter*.

(1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Csíkszentmihályi, M. (1996). *Creativity: flow and the psychology of discovery and invention*. (1. ed.) New York: Harper Collins.

Csíkszentmihályi, M. (2008[1990]). *Flow: the psychology of optimal experience*.

(1st Harper Perennial Modern Classics ed.) New York: Harper Perennial.

Holm, G. (2008). *Visual Research Methods - Where are we and where are we going?*

I Hesse-Biber, S.N. & Leavy, P. (red.), *Emergent methods in social research*.

Thousand Oaks, Calif.: SAGE.

Holme, I.M. & Solvang, B.K. (2012). Holme, I.M. & Solvang, B.K. (1997).

*Forskningsmetodik: om kvalitativa och kvantitativa metoder*. (2., [rev. och utök.]

uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Johansson, F. (2017). *The Medici effect: what elephants and epidemics can teach us about innovation*. (With a new preface and discussion guide.) Boston,

Massachusetts: Harvard Business Review Press.

Moran, S. och John-Steiner, V. (2004). How Collaboration in Creative Work Impacts

Identity and Motivation. I D. Miell, K. Littleton (Red.), *Collaborative Creativity-*

*Contemporary perspectives*. London: Free association books

Nationalencyklopedin [NE]. (2019). *Kreativitet*. Hämtad 2019-06-04 från

<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/kreativitet>

Pink, S. (2006). *The future of visual anthropology: engaging the senses*. [Elektronisk resurs] London: Routledge.

Sawyer, R. K. (2003). *Group creativity: music, theater, collaboration*. Mahwah, N.J.:

Erlbaum.

Sawyer, R.K. (2007). *Group genius: the creative power of collaboration*. New York:

BasicBooks.

Silverman, D. (2014). *Interpreting qualitative data*. (5. ed.) London: Sage.

# Bilaga 1

## Plankningar i sibelius

*Passage övergång*

Ex. 1

Musical notation for Example 1, showing a passage transition in bass clef. The tempo is marked as quarter note = 125. The notation consists of two staves. The first staff starts in 3/4 time and transitions to 2/4 time. The second staff starts in 2/4 time and transitions to 3/4 time.

*Passage Extra slag*

Ex. 2

Musical notation for Example 2, showing a passage with an extra beat in bass clef. The notation consists of one staff. The time signature changes from 3/4 to 5/4 and then back to 3/4.

*Passage Samma material, ny taktart*

Ex. 3

Musical notation for Example 3, showing a passage with the same material in a new time signature in bass clef. The tempo is marked as quarter note = 120. The notation consists of two staves. The first staff starts in 3/4 time and transitions to 2/4 time. The second staff starts in 2/4 time and transitions to 3/4 time.

*Shaman Original riff och utvecklat riff*

Ex. 4

Musical notation for Example 4, showing an original riff and its development in bass clef. The notation consists of three staves. The first staff shows the original riff in 10/8 time. The second and third staves show the riff developed in 11/8 and 12/8 time signatures.

# Bilaga 2

## Videoklipp

Ex. 1 *Alternate picking* <https://youtu.be/LyVd8sAEMyo>

Ex. 2 *Passage extra slag* <https://youtu.be/5X0jz6OwEzg>

# Bilaga 3

## Samtyckesblankett



Du tillfrågas härmed att medverka i en studie om  
kollaborativt musikskapande och kreativa processer.

Studien kommer att vara underlag i mitt examensarbete som kommer färdigställas  
under våren 2019.

Du kommer att medverka i ett antal repetitioner som spelas in med videokamera.  
Filmerna analyseras sedan till text och diskuteras i studien. Klipp från filmerna  
kommer att bifogas som bilagor till studien.

Du kommer inte att vara anonym utan ditt för- och efternamn kommer finnas med  
i arbetet.

Det färdiga arbetet kommer publiceras Lunds Universitets publiceringstjänst  
LUP.

Medverkan i studien är helt frivillig och du kan när som helst välja att avbryta ditt  
deltagande utan krav på motivering eller vidare förklaring.

Härmed ger jag min tillåtelse att filmmaterialet får finnas med i examensarbetet, i  
form av en textanalys och som olistade filmklipp på youtube, länkade i bilagor.

Signatur och datum

Namnförtydligande

\_\_\_\_\_

# Bilaga 4

## Exempel ur den noggranna analysen

15.10 Vi klarade övergången och det extra pulsslaget mycket bra och tar paus för att diskutera (och fira) det.

15.30 Jag säger att vi borde öva på övergången inför delaygroovet också. Och sedan också övergången till polygroovet. Sebastian snackar om att han vill lägga till text i polygroovet också.

16.30 Vi kommer igång med övandet igen. (Övergången mellan poly till delay-groove.)

17.40 Vi spelar vidare in i nästa riff också, vilket är huvudriffet. Vi tittar på varandra så att alla är beredda och klarar övergången. Strax därefter blir det naturlig paus, för Sebastian backar in i strömbrytaren och stänger av ljudet.

18.20 När Sebastian får igång ljudet igen diskuterar vi vidare. Vi pratar om formen på låtarna. Hittills har vi spelat varje riff så länge vi har känt för det och byter bara vid signaler. Nu diskuterar vi om vi ska bestämma antalet perioder i varje låt.

18.30 Jag undrar om vi ska börja kämpa med den svåraste övergången i låten vilket är övergången till poly-groove.

18.50 Jag börjar spela på den för att visa vilken del av låten det är jag pratar om. Sebastian och Björn kan inte låta bli än att haka på och övergången blir minst lika förvirrande som förra gången. Men nu vet vi vart vi ska öva.

19.45 Jag berättar om att vi aldrig bestämt något säkert hur vi vill göra med den här övergången. Jag frågade Björn om han vill bestämma för att jag själv inte har något konkret förslag. Jag berättar om och spelar igenom precis vad i övergången som jag tycker är snyggt.

20.08 Filmen bryts men fortsätter direkt i nästa.

### **Film 2** (1:05)

Frågan ställs öppet i rummet om det är någon som har en åsikt om hur det bör räknas gällande antal slag i takten och antalet takter. Sebastian säger att han brukar lyssna efter