

Varp och inslag – ett interventyr i musikskapande

Dan Alkenäs

Inledning

Denna artikel beskriver en konstnärlig studie där jag, i en roll som kompositör och konstnärlig forskare, tillsammans med musklärare och elever i årskurs sex bland annat undersökte möjligheter att komponera musik utifrån visuella tecken i form av emojis.¹ Studiens elever ingick i samma skolklass. Då studien ägde rum inom en skolkontext anknyter den även till ett pedagogiskt område gällande skolundervisning i musikskapande, vilket innebär att studiens aktiviteter förväntades följa Lgr11 (Skolverket 2019), den läroplan som var aktuell i samband med studien. Artikeln behandlar undersökande kring hur musik kan förmedlas och kommuniceras. Att kommunicera med musik kan upplevas vara lustfyllt, spännande, fantasifullt, personligt. Emellertid har jag erfarenheter av att musikalisk förmedling och kommunikation även kan bära spår av hierarkiska strukturer, begränsande traditioner och förväntningar. När människor deltar i gemensamma musikaliska aktiviteter (exempelvis musicerande i kör, orkester och olika former av ensemble) förekommer att arbetet fördelas utifrån olika rollidentiteter – exempelvis kompositör, arrangör, ensembleledare, dirigent, musiker och publik – vilka kan påverka hur individer förhåller sig till och upplever musiken. Det kan också förekomma åsikter om att vissa musikstilar har högre kvalitet än andra, och att olika musikaliska uttryck och former hör samman med vissa musikstilar och inte är lämpliga i andra. Jag har också erfarenheter av att förväntningar och förutfattade meningar gällande utövande musikers förmodade nivåer av musikaliska kunskaper och färdigheter sätter spår på hur musikalisk kommunikation och förmedling uppfattas. I studien strävade jag mot att möjliggöra ett musikskapande som så långt som möjligt var frikopplat från konventioner beträffande exempelvis tillhörighet till musikalisk genre, stil och tradition. En central förutsättning var också att musikskapandet inte skulle vara beroende av deltagares musikaliska förkunskaper och färdigheter. Denna förutsättning var en orsak till att jag i denna studie valde att arbeta med skolelever, det vill säga i en kontext där barn deltar i aktiviteter oavsett förkunskaper.² Under fem workshoppar arbetade elever, lärare och jag med att utifrån emoji-tecken, kroppsgenererade

¹ Begreppet *emoji* härstammar från japanska (e 'bild' och *moji* 'tecken'), och används i datörsammanhang som humörfigur. Nationalencyklopedin, emoji.

<http://www.ne.se.proxy.lnu.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/emoji> (hämtad 2019-07-22).

² Jag genomförde vid denna period liknande studier med aktörer i andra åldrar och andra kontexter.

ljud och digital bearbetning av ljud förmedla och kommunicera musikaliska uttryck och narrativ som skapats av elever. För att undvika hierarkiska synsätt beträffande mig, läraren och elevernas roller i arbetet strävade jag mot att så långt som möjligt betrakta elever som musikaktörer. I den följande texten kommer därför begreppet *aktör* användas för att representera involverade elever.

I artikelns studie undersöks den kreativitet och upplevelse som kan uppstå om unga människor arbetar tillsammans med musikskapande och musikutövande. Här utforskas musikskapande som en inkluderande och kollektiv verksamhet där aktörer i största mån tillsammans bidrar i skapande. Här utforskas också om och hur konstnärlig upplevelse kan förhöjas genom aktiv medverkan i musikskapande, samt om och hur kollektiva processer i musikskapande kan sudda ut gränser mellan eventuella traditionsbundna rollidentiteter. Framför allt undersöks hur musikalisk förmedling och kommunikation kan ske med hjälp av emoji-tecken, och hur musikskapande kan utföras av aktörer oberoende av musikaliska förkunskaper. Emojis uppfattas här som verktyg för att kommunicera människor emellan, verktyg som många människor har erfarenhet och vana i att använda. I mitt pågående avhandlingsarbete har bland annat framkommit intressanta potentialer av att vid musikskapande använda emojis som visuella representationer för musikaliska uttryck. Artikelns studie behandlar ett område som inte tas upp i avhandlingsarbetet, nämligen musikskapande utifrån emoji-tecken som finns tillgängliga i mobiltelefoner, och vilka konstnärliga och meningsskapande potential dessa tecken kan innefatta. Bland mobiltelefoners emojis finns allt ifrån tecken som representerar kroppsdelar (ansikten, händer och fötter) till exempelvis flygplan, bilar, monster, djur och natur. Studien behandlar också hur olika förutsättningar i arbetet kan påverka aktörers upplevelser av musikskapande, och hur olika strategier för musikskapande kan påverka arbetet.

Begreppet interventyr

Eftersom jag har många års erfarenheter och inarbetade rutiner inom musikutövning och musikundervisning uppfattade jag det inför studien vara nödvändigt att finna ett redskap som kunde påminna mig om att vara öppen och observant för kunskaper som kunde ligga utanför mina tidigare erfarenheter och rutiner. Jag konstruerade därför det begrepp som nämns i titeln, *interventyr*. Syftet var att jag kunde använda begreppet som redskap, ett nyckelord att förhålla mig till under arbetet, ett nyckelord som kunde hjälpa mig att under studiens workshopar hålla fokus på en förväntan och påminnelse om att arbetet förutsatte utflykter och händelser inom territorier som kunde upplevas okända för mig och involverade deltagare. I ordet *interventyr* ser jag intressanta och inspirerande kopplingar mellan orden ”intervention” och ”äventyr”. För mig representerar ordet *intervention* förhoppningar om att mina och deltagares bidrag på ett oförutsett och

spännande sätt kan komma emellan, avbryta och inskrida i individers musikaliska tankegångar och mönster, samt erbjuda ny musikalisk kunskap, både för mig och för involverade deltagare. Ordet *äventyr* leder mina tankar och förståelser till att musikaliska aktiviteter kan upplevas som ovanliga och innefatta upplevelser av upptäckande, men även strapats och strid. Jag uppfattar det vara intressant att det i båda orden kan uppfattas kopplingar till latinets *venire* ("komma"), vilket för mig skapar idéer och förväntningar om att händelser vid musikaliska aktiviteter kan vara oförutsägbara, och att musikaktörer tillsammans har möjlighet att styra riktningar i arbetet. I begreppet *interventyr* ser jag en koppling till ordet *adventura*, vilket initierar och stimulerar kreativa tankar om att musikaliskt arbete innefattar spontana musikaliska händelser. Begreppet *interventyr* associeras också till ordet "event", en specifik händelse, ett begrepp jag i texten återkommer till. Sammanfattningsvis var och är begreppet "interventyr" en central utgångspunkt och inspiration till förhållningssättet i arbetet.

Studiens syfte

Syftet med studien är att utforska och synliggöra hur musikaliska ramverk kan skapas och användas som förutsättningar för att stimulera musikupplevelse genom aktiv medverkan i kollektivt musikskapande där musikalisk förkunskap inte betraktas som nödvändig förutsättning, och där kreativiteten skapar möjligheter för fördjupade konstnärliga upplevelser.

Mina roller i studien

Under studien agerade jag utifrån flera olika roller: forskare, kompositör, lärare och igångsättare av kreativa processer. Den initiala intentionen var att jag i rollen som kompositör skulle skapa musik tillsammans med aktörer i roller som medkompositörer. De stora skillnaderna gällande musikalisk kunskaps- och färdighetsnivå – mellan mig och aktörer, och aktörerna sinsemellan – innebar emellertid att jag ofta fick anta rollen som lärare, dels för att med pedagogiska strategier förklara arbetets innehåll, dels för att gripa in i processer för att stimulera aktörer att komma vidare. Då musikskapandet ägde rum i en kollektiv kontext agerade jag även utifrån rollen av att vara igångsättande ledare som initierade gruppen i kreativa processer. Under workshopar fördelades denna ledarroll även ut till olika aktörer. I rollen av att vara kompositör och forskare undersökte jag kvalitativa konstnärliga aspekter i workshoparnas kreativa processer och produkter, och hur kvalitativa aspekter kunde utvecklas. Forskarrollen handlade också om att inom ramen för denna artikel i skrift analysera och reflektera över mina egna upplevelser och erfarenheter under studien.

I rollen av att vara kompositör hämtade jag inspiration från forskning och konstnärlig praktik gällande komposition inom musikområdet *experimentalism*, ett område som enligt Sun (2012) innebär att arbeta oberoende av musikalisk tradition, att överge fastställd struktur och total kontroll, att

använda icke-traditionella musikaliska instruktioner, samt att omförhandla idéer om musikaliska roller och deras eventuella förutsättningar. Jag inspirerades mycket av Pauline Oliveros, som bland annat arbetat med verbala instruktioner i stället för notation, ofta i samarbete med musikaktörer som inte nödvändigtvis har en professionell musikalisk bakgrund (till exempel Oliveros 1971, Oliveros 2005). En annan kompositör som inspirerade mig var Peter Bruun, som tillsammans med teaterforskaren Lotte Faarup och skådespelaren Øyvind Kirchhoff genomförde ett konstnärligt projekt där publik och konstnär skapade musik tillsammans (Faarup och Kirchhoff 2018). Projektet syftade till att skapa ett musikaliskt verk baserat på ljud som insamlats från publik-aktioner – exempelvis hosta, suckar, skratt, gråt, vredesutbrott och telefonsignaler – och att sedan repetera och uppföra verket som en konsert med en kör, rekryterad på frivillig basis.

Varp och inslag

Ett centralt begrepp i denna studie är *musikskapande*. Musikskapande förstås här som en aktivitet där musikaktörer skapar ny musik genom musikaliska handlingar. I ett musikskapande ingår bland annat att förhålla sig till övergripande utgångspunkter, ett musikaliskt *ramverk*, innefattande olika förutsättningar för musikutövandet. Det musikaliska ramverket kan exempelvis innefatta utgångspunkter beträffande vilka musikaliska verktyg som kan användas, tidsmässig längd och uppbyggnad, dynamiska processer, visuella representationer att utgå ifrån, och specifika överenskomna regler för utövandet.

I studien samarbetade jag med aktörer med varierande musikaliska förkunskaper. Då jag och dessa aktörer skulle arbeta tillsammans behövde jag grundligt utröna hur jag kan kommunicera ett musikaliskt ramverk för det kreativa arbetet. Inom forskning framhålls vikten av uppgiftsdesign och avgränsade uppgifter i samband med initiering av kreativa processer (Coulson och Burke 2013, Breeze 2011, Locke och Locke 2011, Locke och Locke 2012). I min studie var det därför centralt att förbereda och under workshoppar kommunicera och förmedla tydliga instruktioner till deltagarna. Instruktionerna behövde både vara av sluten karaktär – med konkreta och detaljerade uppgifter för aktörerna – och av öppen karaktär – med stort utrymme för aktörers egna initiativ och kreativitet. Den slutna karaktären syftade till att aktörerna skall kunna uppleva konkret förståelse för arbetsprocesser, och den öppna karaktären till att arbetet skall kunna resultera i ett musikaliskt utövande i kreativ frihet, där musikaliska skeenden är beroende av, tillika konsekvenser av, individers spontana och fantasifulla bidrag. På grund av den förväntade variationen av musikaliska förkunskaper hos aktörer behövde jag också utröna vilka ljudalstrande källor som kunde vara gångbara att använda. Jag beslöt att använda aktörers kroppar som ljudkällor – det vill säga deras röster, armar, ben, fötter, händer och fingrar.

En metafor jag använder i studien är att ett musikaliskt ramverk kan liknas vid en vävares *varp*, i vilken fria kreativa *inslag* kan läggas, och utifrån syntesen av *varp* och *inslag* bilda en musikalisk *väv* av ljud. Varpen betraktas som ett i förväg utformat musikaliskt ramverk bestående av exempelvis instruktioner, symboler, former, ljudexempel, musikaliska verktyg samt rum för förberedelser och skapande. I sin natur betraktas det musikaliska ramverket, varpen, liksom en vävares varp vara beroende av att kompletteras och fulländas med individuella insatser. I en utformad varp finns initierande strukturer som förväntas stimulera och starta fantasifulla konstnärliga processer och mynna ut i musikaliska uttryck och upplevelser. En utmaning är att varpen skall vara tillräckligt avgränsad för att stimulera kreativitet, och tillräckligt öppen för att erbjuda friheter till aktörers eget musikskapande. Tanken är att aktörer under workshoparnas musikaliska samarbeten dels kommer överens om och fastställer hur den musikaliska varpen skall utformas, dels kommer överens om vilka musikaliska aktiviteter och uttryck som varpen representerar, det vill säga vilken typ av musikaliska handlingar som den överenskomna varpen erbjuder. Exempelvis kommer aktörer överens om hur en emoji med ett speciellt uttryck (till exempel ett spöke, ett skattande ansikte, en polisbil) kan uttryckas med de musikaliska verktyg som fastställts i varpen, det vill säga i det musikaliska ramverket. Den i förväg kollektivt utformade och *bestämde varpen* bildar sedan tillsammans med aktörers *spontana inslag* en musikalisk väv, en synergi av *känt* och *okänt*, av *förutbestämt* och *obestämt*, en väv som helt och hållet är beroende av aktörernas aktivitet. Utifrån metaforen ”varp och inslag” förväntas de musikaliska aktiviteter som initieras och avgränsas av varpen erbjuda möjligheter för utforskning där involverade musikaktörer kan pröva spontana och personliga bidrag, så kallade inslag.

I workshoparnas musikskapande innefattas både ett kollektivt arbete av att utforma musikalisk varp, och att kollektivt, genom spontana personliga kreativa inslag, utöva musik utifrån denna varp. I relation till begreppen ”komposition” respektive ”improvisation” kan *utformandet* av varp betraktas som en komponerande aktivitet i vilken ramverk för utövandet förhandlas och fastställs, och *utövandet* av varp betraktas som en improviserande aktivitet i vilken musikaliska inslag initierade genom varpen utforskas. Kopplat till vävmetaforen bildar *den komponerade varpen* tillsammans med *de improviserade inslagen* en musikalisk väv.

Metaforen ”varp och inslag” utgör också ett ramverk för dispositionen av denna artikel. Varp-begreppet representeras i denna artikel av utformade ramar av faktamässig karaktär. Mellan några avsnitt i texten, under rubriken ”Inslag”, diskuterar jag avsnittens innehåll med en text av reflekterande karaktär. I dessa sistnämnda avsnitt används begreppen varp och inslag som analysverktyg för att undersöka och synliggöra vilka ramverk som ligger till grund för workshopars design, och hur ramverken tolkas påverka workshopars utfall – hur den i förväg designade ”varpen”, och de spontana

och oförutsedda ”inslagen” i klassrummet betraktas relatera till varandra. Inslagen syftar till att stanna upp i läsningen och fokusera teman som jag identifierat i det aktuella avsnittet.

I artikeln fokuseras musik som process, snarare än produkt. I de musikaliska processerna ingår, utöver det musikskapande som beskrivits ovan, ett musikaliskt genomförande, ett så kallat *musikaliskt event*. Fokus ligger på processer som leder fram till och äger rum under ett musikaliskt event, samt aktiviteter som i efterhand relaterar till upplevelser och erfarenheter av ett musikaliskt event, exempelvis komponerande, improviserande, musicerande, diskuterande, prövande, utvärderande, rollfördelning (medvetet eller omedvetet) och beslutsfattande inom den musikaliska praktiken. Det musikaliska eventet utgör det specifika tillfället då musikskapande genomförs utifrån musikaliska varpar, inom överenskomna ramar och med överenskomna uttryck, där musikalisk varp tillsammans med musikaliska inslag skapar en musikalisk väv, ett ljudkomplex som betraktas vara unikt för det specifika tillfället, temporärt, icke-repeterbart, och där samtliga aktörer betraktas som medkompositörer.

Inslag I – En vision om att sudda ut musikaliska gränser

Vad händer om vi sätter musikaliska roller som kompositör, musiker och publik på spel? Vad händer om vi suddar ut gränserna mellan dessa roller? Vilka musikaliska skeenden och upplevelser – musikaliska interventyr – kan uppkomma om vi samlar människor i ett rum och bestämmer oss för att skapa musik tillsammans, från början till slut, där alla är kompositörer, utövare och publik? Hur kan möjligheter erbjudas till alla i rummet att kunna vara aktiva, engagerade och bidragande som musikskapare och -utövare? Och kan vem som helst, oavsett tidigare musikaliska förkunskaper, skapa musik som kan upplevas meningsskapande för dem, och för andra?

Det är här, någonstans bland dessa frågor, artikelns undersökning tar avstamp. Den utgår från en vision att tillsammans med musikaktörer skapa musikaliska ramverk, musikaliska skelett som kan möjliggöra musikalisk kreativitet, och som behöver kompletteras med levande material, inom vilka det finns individuell frihet att i en grupsituation – som medkompositör, utövare och publik – bidra med egna individuella och kollektiva uttryck. I visionen utgör ramverken en vägvisare, en karta, över hur en skapandeprocess kan organiseras och iscensättas. Under några samtal våren 2018 med doktorandkollegan och väverskan Rosa Tolnov Clausen³ faller mina tankar på plats: likt en vävare som förbereder en väv genom att organisera en varp i en vävstol vill jag förbereda en musikalisk väv genom att organisera en musikalisk varp i ett auditivt rum. Hur väven sedan skall

³ Rosa Tolnov Clausen är i skrivande stund doktorand i design med inriktning vävning vid Göteborgs universitet.

arta sig ämnar jag lämna till den inspiration och kreativitet som musikaktörer upplever i stunden.

Sammantaget vill jag designa workshops som aktörer kan uppleva som ett "interventyr" i musikskapande där de får utforska möten mellan känt och okänt, förgivettaget och icke-förgivettaget, säkert och osäkert, tryggt och riskabelt, och genom detta utforskande erbjudas nya upplevelser och kunskaper i musikaliskt skapande och musikaliska processer.

Emojis med känslor

Studien gjordes vid en skola under våren 2020 och gick under arbetsnamnet "Emojis med känslor", då avsikten var att använda emojis som kunde användas för att representera olika känslolägen (se exempel på emojis i figur 1). I studien ingick en musiklärare och 19 elever i 12-årsåldern. Jag valde att samarbeta med denna lärare utifrån tidigare erfarenheter av musikaliska samarbeten med inslag av musikskapande. Eleverna ingick i en befintlig skolklass. Fem workshops à 45 minuter genomfördes under schemalagda musiklektioner. Workshoparna ägde rum under en vårtermin med två veckors mellanrum, med undantag för ett längre avbrott på grund av sportlov. Studien dokumenterades genom min planering, mina fältanteckningar och reflektioner, samt några ljudinspelningar av elevers musikskapande. Läraren betraktade elevernas musikaliska arbete som en del av läroplanens mål i musikskapande – "Musikskapande med utgångspunkt i musikaliska mönster och former" (Skolverket 2019: 158) – och valde att återanvända upplägget av nedan beskrivna workshopar i den musikundervisning hen under den aktuella vårterminen genomförde med skolans parallellklasser. Inför varje workshop hade jag och läraren ett samtal kring arbetets innehåll, upplägg och eventuella utmaningar. Vi hade också ett samtal efter varje workshop för att sammanfatta och utvärdera våra upplevelser.



Figur 1

Workshop 1 – Motstånd mot det okända

Vid den första workshopen presenterade jag en idé om ett gemensamt musikskapande där kroppen används för att skapa ljud och i förlängningen musik. För att möta aktörerna i deras musikaliska vardag valde jag ut några inspelade musikexempel utifrån metaforen av en ”tratt”, med en bred öppning och ett succesivt avsmalnande form. Avsikten med denna tratt var att börja ”öppet och brett” med musik som jag tänkte kunde ligga i närheten av deras vardagliga lyssnande, och därför vara förhållandevis lätt att lyssna till och förstå. Ifrån det öppna och breda musikaliska innehållet lät jag det succesivt ”smalna av”, och gå över till musik som kunde relatera till det kommande mer experimentella samarbetet. Tanken var att *möta* något *okänt* med något *känt*. Jag inledde med att spela upp *Baião Destemperado*,⁴ ett musikexempel där latinamerikanska rytmer spelade med kroppsljud ackompanjerar flöjter som spelar tvåstämmiga melodiska passager. Därefter följde *Tá na Roda*,⁵ *Vocalises*,⁶ och *Sound Patterns*.⁷ Med dessa tre exempel avsåg jag att progressivt öka musikens abstrakta och experimentella karaktär. Det avslutande musikexemplet var *Room of Magic*, ett inspelat musikaliskt event där en musikalisk väv framfördes. Den musikaliska väven hade sitt ursprung i en musikalisk varp som under mitt avhandlingsarbete komponerats i samarbete med barn i 10-års åldern, vilka också utövade den. Avsikten med att spela upp musikexemplet var att genom presentation av musik som skapats av aktörer i liknande kontext och ålder ge möjlighet till initial förståelse och

⁴ Barbatuques 2002. *Corpo Do Som*. São Paulo: MCD World Music.

⁵ Barbatuques 2015. *Ayú* São Paulo: MCD World Music.

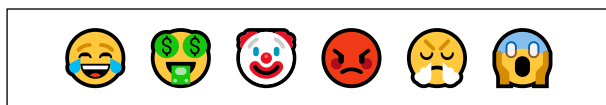
⁶ Henry, Pierre 1952. *Le Microphone Bien Tempéré*. Paris: INA-GRM.

⁷ Oliveros, Pauline, Lucier, Alvin, Cage, John, Ashley, Robert, Ichihyanagi, Toshi & Feldman, Morton 1967. *Extended Voices*. New York: Odyssey.

relation hos aktörerna. Det kunde tydligt konstateras att den presenterade musiken väckte känslor. När jag spelade upp musik med experimentell karaktär hördes flera spontana skratt. Några visade med sitt kroppsspråk motstånd, protest och avståndstagande. Några blundade och var försjunkna i musiken. När jag ställde frågor kring aktörernas upplevelser uttryckte några att musiken lät konstigt, några att den var lugnande, och några att den var otäck. Flera aktörer associerade till ASMR.⁸

Under workshopen fick aktörer skapa ljud med kroppen. Jag kunde konstatera att de var försiktiga i sina uttryck. Min roll i detta moment blev därför att vara övertydlig, och på ett nästan överdrivet sätt visa hur jag med min kropp uttryckte de föreslagna musikaliska handlingarna. Detta gjordes för att höja aktivitetsnivån i rummet, och utmana aktörernas upplevelser av att våga. Någon gång utbrast jag: ”övertyga mig”, en annan gång: ”skräm mig”. Ljudutforskandet fortsatte sedan med att vi översatte ord till kroppsljud. Vi gick sedan över till att översätta visuella emojis till ljud. Jag hade förberett några bilder på emojis som kunde ge utrymme för musikalisk variation, kunde vara enkla att förstå, och som kunde associeras till starka uttryck (se figur 2). Mot slutet av workshopen kunde jag upplevda en mättnad i gruppen. Utifrån aktivitetens resultat bedömde jag att aktörerna behövde tydligare instruktioner för att förstå hur ljud över tid kan förändras och generera spänning och intresse.

Under workshopen uppfattade jag ett visst motstånd till de musikaliska aktiviteterna. Jag tolkar det som att motståndet bestod i att aktörerna under workshopen fick frångå eventuella vanemässiga musikaliska handlingar och omförhandla sina potentiella uppfattningar kring musikskapande och musikupplevande, en process som skulle visa sig innefatta etisk problematik gentemot individers integritet och relationsbyggande (se nedan under rubriken: ”Etiskt relaterad problematik i rummet”). För mig var workshopens tydliga planering och struktur en viktig hjälp i hanterandet av detta motstånd. Jag uppfattade att tydlighet och struktur i instruktioner erbjöd aktörer möjlighet att länka samman det okända med det som gjordes känt genom de specifika uppdrag som tilldelades dem. Det upplevda motståndet kunde därmed i viss mån behandlas, bearbetas och förhandlas.



Figur 2

⁸ ASMR, (Autonomous sensory meridian response), en företeelse inom vilken det på YouTube finns en mängd exempel, inkluderande skrapljud, prassel, knackningar, blåsljud, skrivljud och blåsdrum i papper inspelade med video och mikrofon som placerats mycket nära ljudkällan. Se exempelvis <https://www.youtube.com/watch?v=-4Hxnk2OmdM>, (hämtad 2023-02-16)

Inslag II – Workshop betraktad som varp med inslag

Det är problematiskt att agera utifrån olika roller. För att reflektera över och tolka skeenden under workshopen används begreppen varp och inslag i detta avsnitt som analytiska begrepp. Även om min intention var att jag och aktörerna tillsammans skulle agera som musikskapare konstaterar jag att jag ofta fick gå in i rollen av att vara lärare, och finna metoder för att inspirera aktörerna och hjälpa dem förstå syfte och innehåll i aktiviteter. Workshopens planerade struktur kan därigenom betraktas som varp, vilken jag i rollen som lärare och igångsättare i förväg skapat för att den rama in villkor och förutsättningar i arbetet, samt för att kommunicera och förmedla en målbild till aktörer och vara en hjälp för mig att hantera oförutsedda skeenden och händelser. Workshopens inledande aktivitet – att lyssna till musikaliskt material uppbyggt av liknande musikaliska beståndsdelar som i det stundande kollektiva arbetet – kan också uppfattas som en "varp". I rollen som lärare och igångsättare avsåg jag genom denna varp synliggöra form, verktyg och material i en musikalisk väv, och därigenom kommunicera och förmedla en målbild av hur en väv av musik auditivt kan gestaltas. I roll av att vara kompositör använde jag musikstycken som en strategi för att synliggöra ett ramverk för hur musiken skulle kunna låta i vårt arbete. De olika musikexemplen jag spelade upp för aktörerna uppfattas här representera ett ramverk som kommunicerar och förmedlar variation och flexibilitet beträffande vilka möjligheter som kan erbjudas i form av auditiva uttryck.

Om jag fortsätter att använda begreppen varp och inslag som analytiska begrepp tolkar jag aktörernas reaktioner som "inslag", då aktörerna i stunden spontant, med kropp och röst, kommunicerade sina upplevelser av musikexemplen, upplevelser som jag behövde beakta i det fortsatta kollektiva arbetet. Vissa inslag – exempelvis gällande ASMR – gav mig ny kunskap som kunde användas i det fortsatta arbetet. Jag tolkar aktörernas association till ASMR som en hjälp för aktörer att skapa förståelse kring deras upplevelser av musikexemplen. Den "konstiga" musiken kunde därmed få en begriplig mening. ASMR kan därmed betraktas som en varp där aktörerna lägger in inslag i form av sina upplevda associationer vid workshopen. Vidare fick aktörernas respons – här tolkad som "inslag" – till den genomförda workshopens ramverk – här tolkad som "varp" – mig att begrunda relationen mellan nödvändig struktur och musikalisk frihet. Utifrån utfallet av arbetet framgår att det kan behövas strukturerade utmaningar för att stimulera aktörer till att fokusera på sitt musikskapande och komma bort från upplevelser av motstånd till det okända i relation till elevers förväntningar och förförståelse. Jag relaterar här till de motstånd gentemot något utmanande som Cronquist identifierat i studenters möte med samtidskonst, och genomföranden av gestaltningsuppdrag inom denna konststart (Cronquist 2020: 96 f). Till det okända lades något känt, förväntat och förståeligt, något som aktörerna tidigare arbetat med och där de kände sig hemma.

Workshop 2 – Musikkapande i det slutna rummet

Den andra workshopen kopplades till temat ”musikalisk tid”. Målet med workshopen var att aktörer skulle utveckla erfarenheter av hur musikaliska skeenden äger rum och utvecklas över tid. Inför workshopen hade aktörerna skickat in förslag på emojis. För att maximera aktörers aktiva deltagande skulle musikkapandet ske i mindre grupper. Jag och musikläraren utformade instruktioner för arbetet, vilka kommunicerades till aktörer via webbgränssnitt tillgängligt från deras mobiler och datorer. Musikläraren delade upp aktörerna i mindre grupper (3–4 aktörer per grupp) och fördelade också tre emojis per grupp. Aktörerna fick i uppdrag att i grupperna, i varsina arbetsrum, enligt formulerad instruktion (se figur 3) under 10–15 minuter utforska och föreslå hur respektive emoji låter, samt komponera och spela in sitt musikkapande. Uppgiften formulerades skriftligt av läraren utifrån dennes tolkning av läroplanen för musik i årskurs 4 (Skolverket 2019: 158 f), och i relation till vad läraren förväntade sig att eleverna skulle lära sig under workshopen. Instruktionens sista punkt gällande bedömning avsåg musiklärarens ordinarie musikundervisning.

När jag beskrev uppdraget visade ett flertal aktörer med sitt kroppsspråk tydlig förväntan och engagemang gentemot det kommande arbetet. Jag och musikläraren uppfattade också att aktörerna under det kollektiva arbetet i mindre grupper och i separata rum var aktiva, engagerade och gav uttryck för relationer till de emojis som användes. Inspelningarnas karaktär vittnade om att det bakom de flesta auditiva uttryck fanns hög grad av inlevelse, stort engagemang och mod, samt hög grad av fantasi. Jag hade därför stora förväntningar på en hög grad av kollaborativ kreativitet vid nästa workshop.

Uppgiften:

- Tänk igenom, hur låter era emojis?

Tänk på att:

- En emoji ska låta i 10 sek – ljudet ska förändras under dessa sekunder.

Välj några av begreppen: puls, notvärden, rytm, tempo, klangförändring, styrkeförändring, registerförändring (ljusa och mörka toner)

- Sätt ihop era emoji-ljud och spela in till en komposition på en mobil eller film ljudet på en dator.
- Kompositionen ska spelas upp och kommer att bedömas av N.N. [musikläraren].

Figur 3

Inslag III – Betydelser av att få arbeta i fred i en trygg miljö

”Vad är det vi skall göra egentligen, och varför?” Denna fråga upplevde jag mig ana under den första workshopen. Utifrån erfarenheter och upplevelser från den förra workshopen hade jag inför denna andra workshop planerat en förhållandevis tydlig struktur – här tolkad som varp – för arbetet. Genom att vid denna andra workshop dela upp aktörer i mindre grupper skulle varje aktör erbjudas möjlighet till att uppleva trygghet i den lilla gruppen, och få förhållandevis stort utrymme. Jag tänkte och hoppades att den skriftligt formulerade uppgiften skulle kunna utgöra ett tydligt ramverk inom vilket ett friutrymme – både i fråga om tid och kreativitet – kunde erbjudas till aktörer, en varp som erbjöd tid och stimulans till inslag.

Den respons som jag tolkar att aktörernas kroppsspråk och inspelningarnas kreativa rikedom representerade uppfattar jag utifrån vävmetaforen som inslag i det ramverk, den varp, som workshopens planering och struktur representerade. Den verbalt formulerade uppgiften kan uppfattas som en varp, med instruktioner kring musikalisk duration, ljudförändring och form, och som fungerade som ett ramverk i aktörernas musikskapande under workshopen.

Min uppfattning är att aktörerna generellt uppvisade tecken på engagemang och delaktighet under workshopen. De verkade förstå vad de skulle göra, och verkade också vara intresserade och förväntansfulla över att få arbeta i avskildhet med några få kompisar.

Workshop 3 – Musikskapande i det öppna rummet

Målet med den tredje workshopen var att aktörer i realtid skulle utöva de varpar de i mindre grupper komponerat vid den förra workshopen. I inledningen av workshopen berömde jag aktörerna för deras fina och engagerade ljudinspelningar och uttryckte hur imponerad jag var av gruppernas musikskapande. Inspelningarnas karaktär vittnade om att det bakom de flesta auditiva uttryck fanns stor inlevelse, stort engagemang och mod, samt god fantasi. Jag hade satt samman gruppernas respektive inspelningar och sparsamt lagt till några effekter (exempelvis reverb,⁹ delay,¹⁰ och equalizer¹¹). Några passager lät jag upprepas, medan andra spelades en gång. När jag spelade upp den förberedda inspelningen uppfattade jag olika och ibland motsägelsefulla reaktioner hos aktörerna. Några uppvisade förtjusning och intresse (det förekom positiva skratt och kommentarer), medan andra uppvisade känslor av att vara obekväma,

⁹ "Reverb" är en ofta använd term för att representera efterklang i rummet.

¹⁰ "Delay" är en term som används för att representera eko. Emellertid kan ett delay vara så snabbt att det inte upplevs vara ett eko på ett originalljud, utan snarare en fördubbling av ljudet.

¹¹ "Equalizer" är en term som inom musikproduktionsområdet används för att behandla frekvensområden i ljud (bas, mellanregister, diskant).

oengagerade eller apatiska (inkluderande negativa skratt och kommentarer). När jag sedan informerade om att vi tillsammans i realtid skulle skapa musik utifrån de varpar aktörerna komponerat vid förra workshopen uppfattade jag tydligt att aktörerna visade tecken på att vara besvärade.

Vi ställde oss gruppvis i ring. Grupperna fick 5 minuter på sig att prata sig samman inför musikskapandet baserat på deras respektive varp. Därefter genomförde respektive grupp sina varpar, inklusive spontana inslag. Musikläraren stöttade gruppernas kreativa processer genom att själv delta i genomförandet. Skillnaden mellan inspelningarna och realtids-utövande var slående och intressant. Ljudstyrkan var lägre vid genomförandet, liksom engagemang och tydlighet i musikaliskt uttryck, och utövandet bar föga spår av konstnärlig upplevelse. Vissa aktörer vägrade bestämt och tämligen demonstrativt att delta i aktiviteten. Med hjälp av musiklärarens stöttning kunde dock samtliga grupper skapa musik utifrån sina varpar, med spontana inslag, så att helgruppen fick ta del av de olika musikaliska vävar som skulle ingå i det fortsatta utövandet.

Inför ett gemensamt musikaliskt event gav jag aktörer i uppdrag att vara en klockas visare, utifrån en tanke om att skapa musikalisk struktur utifrån en metafor av en klocka. I det efterföljande musikaliska eventet stod således en "visare" i mitten av cirkeln och pekade likt en klockas visare på vilka grupper som skulle genomföra sin musikaliska väv. Succesivt lades ytterligare instruerande gester till hos "visaren", exempelvis dynamik instruerad via höjd på armar. Jag uppfattade det som att aktörernas engagemang och mod växte då fler grupper agerade samtidigt, och att fördjupande instruktioner ytterligare höjde koncentrationen och graden av engagemang i gruppen. Småningom, när aktörer upplevdes vara trygga i uppgiften, fick olika aktörer på frivillig basis uppdrag att vara "visare". Med en intention att försöka förstärka upplevelser av ett musikaliskt event föreslog jag att ett sådant event behöver vissa regler. De regler som gäller här, informerade jag, innebär att inget annat får förekomma än de ljud och ljudkombinationer som vi kommit överens om. Jag lade också till en regel att det skall vara tyst innan det musikaliska eventet börjar, och när "visaren" ger tecken att eventet är slut skall tystnad råda i åtminstone tre sekunder. På så sätt skulle ett auditivt utrymme, ett "magiskt rum" av musikskapande, kunna upplevas, ett rum i vilket vi *går in, befinner oss en stund, och som vi sedan går ut ur*. Jag uppfattade att dessa regler ytterligare förhöjde upplevelser av konstnärligt skapande, men att det fanns lång väg att gå innan dessa upplevelser kunde vara förankrade hos samtliga aktörer.

Etiskt relaterad problematik i rummet

När vi efteråt diskuterade upplevelser av det musikaliska eventet framkom att några aktörer upplevde aktiviteten som konstig och pinsam. Andra aktörer var tysta och var inte med i diskussionen. Jag berättade att jag upplevde en stor skillnad mellan gruppernas inspelningar och dagens utövande, och frågade

vad skillnaden kunde bero på. I aktörernas svar framkom att de i inspelningarna upplevde sig vara anonyma, men här kunde alla se vem som agerade. Jag uppfattade det vara uppenbart att aktörerna hade problem med hur de upplevde sin integritet i relation till sin medverkan i de musikaliska handlingarna och till de ljud som dessa handlingar genererade, dels gentemot sin egen självbild, dels gentemot övriga i gruppen. Under inspelningen kunde de i mindre grupper bakom stängda dörrar tillåta sig själva att med mod och frihet gå bortom sin bekväma zon och ge sig hän i sin fantasi och sitt engagemang, medan de i det öppna kollektiva rummet upplevde sig nödgade att förhålla sig till den bild av sig själva de vill visa upp. Jag beslöt därför att noggrant begrunda hur etisk problematik kunde beaktas vid nästkommande workshop.

Inslag IV – Etiska perspektiv i rummet

Jag konstaterar att det kan vara problematiskt att använda kroppen i ett musikskapande. Den väv som utövades vid workshopen innefattade ljudskapande och rörelser med den egna kroppen och rösten i realtid. Jag tolkar det som att aktörerna uppfattade denna förutsättning känslig och personlig. De signalerade ofta i sitt agerande, sina "inslag", att de upplevde sig vara obekväma i utövandet. I min fortsatta planering ägnade jag därför mycket tid och energi till att begrunda denna etiska problematik. Med utgångspunkt från de positiva upplevelser som inspelningarna av aktörernas kreativa arbete vittnat om uppfattar jag att det osäkra och obekväma i utövandet hade sitt ursprung i att aktörer i rollen som elever kände sig utelämnade i det öppna rummet, inför hela klassen. Vad skulle hända om vi i stället använde oss av ett virtuellt rum i datormiljö? I ett sådant rum kan aktörer förhålla sig fritt i relation till egna upplevelser av musiken, snarare än att förhålla sig till upplevelser av sin egen person i relation till andra, och därtill kunna utforska det virtuella rummets auditiva möjligheter. I min planering gick mina tankar till Huizingas begrepp den magiska cirkeln (Huizinga 1955: 10), en särskild plats för lek och spel. Jag kom också att tänka på Schechners idéer om reglers betydelse i samband med utövande, och om vikten för utövare att gå in i ett tillstånd som är "apart from everyday life" (Schechner 1988: 13). Jag tänkte att ett rum med etablerade regler skulle kunna skapa trygghet för aktörer att agera inom. Kanske skulle upplevelsen av ett så kallat "magiskt rum" kunna vara en god förutsättning för djupare musikalisk upplevelse, ett utrymme som var avskilt från vardagen, och även avskilt från den stora gruppen aktörer. Ett sådant rum skulle kunna inspirera aktörer till att avgränsa, urskilja och fokusera det musikaliska eventets specifika handlingar och auditiva händelser, samt mana dem till att behålla koncentration så länge det musikaliska eventet pågår.

Utgångspunkter inför workshop 4

Den tredje workshopen innebar för flera aktörer upplevelser av att vara obekväma och osäkra. Utifrån mina upplevelser av genomförda workshopar slog det mig att jag i min egen konstnärliga och pedagogiska praktik ofta upplevt att sådana negativa upplevelser kan reduceras genom upplevelser av trygghet till ett ”manus”. I en workshop tänkte jag att den musikaliska varpen kan utgöra ett manus som aktörer med förlitan kan luta sig till. Jag tolkar det som att aktörernas ”manus” vid workshopen var alltför otydligt, vilket innebar att de fick förlita sig på sin egen spontanitet och improvisation, något som uppenbarligen skapade osäkerhet och obekväma känslor av obehag hos aktörerna. För att utforma ett etiskt beaktande ramverk för det fortsatta arbetet tog jag därför avstamp från följande utgångspunkter sprungna ur erfarenheter av workshopen: Trygghet och mod, Magiskt rum, Manus, Uttryck och person, samt Struktur – regler – information – kommunikation. Nedan följer några citat från de reflektioner jag formulerade efter den tredje workshopen, samt kortfattade strategier jag beslöt använda utifrån respektive reflektion.

Trygghet och mod

Ur mina reflektioner från den tredje workshopen:

För att bemöta det etiska dilemma kopplat till aktörernas ”obekväma zoner” funderade jag och läraren kring huruvida användandet av ett ”digitalt rum” kan vara en lösning. I ett sådant rum kan aktörer kunna förhålla sig fritt i relation till egna upplevelser av musiken, snarare än upplevelser av sin egen person i relation till andra.

Mod behöver plats. Mod behöver tid. Hur kan konstnärliga former skapa mod?
(Workshop 3 – mina reflektioner)

För att hantera det etiska dilemma som beskrivs i citatet beslöt jag att aktörerna fortsättningsvis skulle arbeta i enskilda rum, i små grupper, samt spela in sitt musikskapande med dator.

Magiskt rum

Ur mina reflektioner från workshopen:

Vid nästa workshop behöver därför ett stort fokus ligga på att förankra ett magiskt rum och skapa en gemensam förståelse och upplevelse av detta rum. Jag [...] behöver skapa några strategiska övningar för att etablera en sådan förståelse och upplevelse. [...] [Jag] uppfattade [...] det som att ett magiskt rum skapades spontant, genom den blotta närvaron av inspelningsutrustning och genom utformningen av aktörernas uppgift i grupparbetet. (Workshop 3 – mina reflektioner)

Begreppet ”magiskt rum” hjälpte mig i arbetet att betrakta själva rummet, samt de upplevelser som rummet erbjöd som viktiga förutsättningar för musikskapandets kreativa processer. Begreppet rum kan innefatta många

olika aspekter, ex. sociala, auditiva, visuella och tidsmässiga. I ovan citerade reflektioner fokuserades en idé om att skapa ett auditivt och tidsmässigt rum som är avskilt från vardagen, det vill säga att etablera ett speciellt rum som endast är avsett för ett musikaliskt event. En utgångspunkt var därför att under nästa workshop praktisera övningar för att etablera och implementera ett sådant rum.

Manus

Ur mina reflektioner från workshopen:

... en fråga om hur aktörer kan få tid och plats till att etablera, förankra och förkroppsliga den musik de skapat (Workshop 3 – mina reflektioner).

Mina reflektioner angående aktörers förhållningssätt gentemot ett potentiellt manus, som kunde hjälpa dem reducera negativa upplevelser, mynnade ut i en strategi om att ge uppdrag till aktörerna att dokumentera sitt musikskapande via inspelning, samt ge dem god tid till det musikaliska arbetet.

Uttryck och person

Ur mina reflektioner från workshopen:

Läraren konstaterade att det blir mer personligt när eleverna skall använda rösten.

I ett etiskt perspektiv var det problematiskt att uppfatta individens upplevelser av utelämnande och kanske till och med nakenhet. Frågan om största möjliga utrymme för aktören kan därför handla om anonymitet kontra offentlighet (Workshop 3 – mina reflektioner).

Liksom reflektioner kring temat ”trygghet och mod” mynnade ovan citerade reflektioner beträffande ”uttryck och person” ut i en strategi att låta aktörer samarbeta i avskildhet och i små grupper, och därigenom undvika negativa upplevelser av utelämnande och offentligt agerande.

Struktur – regler – information – kommunikation

Ur mina reflektioner från workshopen:

... strukturer och regler, tydlighet i information och kommunikation är centrala för att individer skall kunna förhålla sig till – och behålla – upplevelser av egen integritet (Workshop 3 – mina reflektioner).

Utifrån erfarenheter av genomförda workshoppar – och i relation till studiens syfte – bedömde jag att tydlighet i information var väsentlig för att aktörers musikupplevelser skulle kunna stimuleras så att de skulle kunna uppleva musikskapandet meningsfullt i relation till egna intressen och förväntningar. Jag beslöt därför att om möjligt ge ännu tydligare information än tidigare, och föreslå ett begränsat antal regler, samt vara noga med att kommunikationen kan nå fram till samtliga aktörer, exempelvis genom skriftlig information på

digital plattform. Inför workshopen beslöt jag undersöka huruvida begreppet "ljudberättelse" skulle kunna stärka aktörers upplevelser av sitt musikskapande. Jag tänkte att ordet "berättelse" skulle kunna vara lätt att förstå och erbjuda idéer om att musikskapande kan förmedla och kommunicera – berätta – någonting. Ordet "ljud" valde jag utifrån tankar om att stimulera aktörerna i att musikskapande inte nödvändigtvis behöver bestå av melodier och rytmer, utan även kan innefatta ljud av olika karaktär.

Sammanfattningsvis var tanken, utifrån ovan nämnda utgångspunkter, att aktörerna i mindre grupper skulle skapa en kortare ljudberättelse (c:a 30 sekunder) utifrån en uppgift, en varp jag och läraren satt samman. Varpen bestod här av ett begränsat antal emojis som aktörerna medverkat i att ta fram. Begreppet "ljudberättelse" förväntades skapa associationer till fantasifull musikalisk kommunikation där en väv av ljud kunde gestalta en berättelse som aktörer kunde uppleva ge mening. Jag utgick från att aktörer i en sådan uppgift skulle kunna släppa fokus på sina eventuellt negativt laddade upplevelser av mer eller mindre konstiga ljud. Ljudberättelsen skulle spelas in i mindre grupper, i avskilda arbetsrum. En tanke var också att de senare, med hjälp av digitala musikverktyg, skulle erbjudas möjligheter att länka samman det experimentella, och för aktörerna förhållandevis oprövade, musikskapandet med ett arbetssätt som de, enligt musikläraren, visat intresse för tidigare i undervisningen och som de hade förståelse kring.

Workshop 4 – Ett magiskt rum

Den fjärde workshopen kom att handla om övningar för att etablera ett auditivt rum, så kallat "magiskt rum", och om aktörers kollektiva komponerande av ljudberättelser. I en övning uppmanades aktörerna att skapa musik genom att fritt och improviserat klappa händer och stampa fötter. Utvecklingen av ljudet – dynamik, tempo, intensitet – styrde jag med mina kroppsliga gester, exempelvis armläge, armrörelse, ansiktsuttryck. Fokus i övningen var inte själva musikskapandet, utan det auditiva och tidsmässiga utrymme som skapades genom inramning före och efter musikskapande. Syftet med övningen var att generera upplevelser av ett avgränsat auditivt rum, inklusive tystnad före och efter det musikaliska eventet.

Gruppen fördelades därefter i fem mindre grupper som fick i uppgift att skapa en ljudberättelse (se figur 4). Liksom vid förra workshopen formulerades uppgiften skriftligt av läraren utifrån dennes tolkning av läroplanen för musik i årskurs 4 (Skolverket 2019: 158 f), och i relation till vad läraren förväntade sig att eleverna skulle lära sig under workshopen. Varje grupp fick tillgång till eget arbetsrum. (Liksom tidigare gällde instruktionen rörande bedömning ordinarie musikundervisning.) Läraren gav en aktör i varje grupp i uppdrag att med dator spela in ljudberättelsen i

BandLab,¹² ett program som läraren frekvent använder i den aktuella klassens ordinarie musikundervisning. Jag utforskade i efterhand ljudfilerna (se nedan) och använde dem som utgångspunkter för den femte och sista workshopen. I min lyssning kunde jag uppfatta att begreppet *ljudberättelse* var ett ord som på ett operativt sätt stimulerade kreativa processer. De ljud som tidigare upplevts konstiga fick i ljudberättelsen en kontext och ett syfte. Ljuden stod inte för sig själva utan fick en mening i ett sammanhang. Jag upplevde också att aktörernas ljudberättelser erbjöd intressanta konstnärliga potentialer att arbeta vidare med, och jag beslöt att själv utforska hur ljudberättelserna ytterligare kunde utvecklas.

Uppgiften:

Ni har fått ett papper med emojis. Välj ut tre emojis som ni tycker vara intressanta att ljudsätta.

- Rita en ring runt dessa emojis.
- Skapa en ljudberättelse utifrån dessa tre emojis.
- Berättelsen skall ha **en början, en höjdpunkt och ett slut**.
- Berättelsen skall låta i 20-30 sekunder.
- Öva på ljudberättelsen.
- Spela in ljudberättelsen i BandLab.

Tänk på att:

- Skapa ljuden utifrån några av begreppen: **puls, notvärden, rytm, tempo, klangförändring, styrkeförändring, registerförändring** (ljusa och mörka toner)

Nästa gång kommer vi arbeta med ljudberättelsen i BandLab och den kommer att bedömas av N.N. [musikläraren].

Figur 4

Konstnärliga potentialer i aktörernas ljudberättelser

Som nämns i inledningen var projektet en konstnärlig studie. För mig innebar detta att ställa frågan: ”Vilka konstnärliga potentialer kan finnas i ett musikskapande som utgår från aktörers tolkningar av emoji-tecken?” För att undersöka dessa potentialer, och hur mina – och i förlängningen aktörernas – upplevelser av dessa inspelningar kunde förstärkas utforskade jag i efterhand inspelningarna i BandLab och gjorde egna tolkningar baserade på mina upplevelser av de inspelade ljudberättelserna. Jag bedömde att BandLabs musikverktyg med sina varierande resurser och stilar skulle kunna erbjuda intressanta komplement till de inspelade ljudberättelserna. Mitt arbete i

¹² En internetbaserad musikteknisk plattform för individuellt och/eller kollektivt musikskapande. <https://www.bandlab.com>. Hämtat 2022-04-13.

BandLab var också en strategi för att utröna hur mycket musikskapande aktörer hinner göra i BandLab inom tidsramen av en workshop.

När jag påbörjade mitt utforskande arbete i BandLab beslöt jag utgå från några avgränsande förutsättningar i relation till färdigheter som jag bedömde att aktörerna själva skulle kunna utveckla under workshopen. Jag skulle bearbeta gruppernas befintliga inspelningar med BandLabs verktyg (exempelvis klippa, klistra, lägga på effekter, förändra register, förlänga ljud), samt använda förinspelade ljudsekvenser. Jag skulle endast i undantagsfall använda MIDI-baserad¹³ inspelning, då denna utövning bland annat kräver vissa färdigheter i instrumentspel. Denna avgränsning var kopplad till min förväntan på vad aktörer skulle kunna ha förkunskaper och färdigheter kring samt kunna hinna med i den sista workshopen.

Utifrån ovan nämnda förutsättningar arbetade jag med den första inspelningen baserat på de konstnärliga associationer jag fick i min lyssning. Aktörerna hade bland annat lekt med atonala ljud som de skapat med munnen. I min lyssning upplevde jag ljuden ”rispiga” och rytmiska. Jag experimenterade med att kopiera de rytmiska ljuden så att de utformade en loop, vilken jag förstärkte med perkussiva instrumentala loopar i BandLab. Aktörerna hade sedan spelat in röstliga glissandon vilka jag modifierade med distorsion¹⁴ respektive wah-wah-effekter för att förstärka den ”rispiga” karaktär jag upplevde vara central i deras ljudberättelse. På likande sätt arbetade jag med övriga fyra ljudberättelser. Resultatet av mina tolkningar blev fem ljudberättelser med inslag av ljudcollage, ljudillustration och populärmusik.

Workshop 5 – Skapa ljudberättelser med digitala musikverktyg

Under den femte och sista workshopen fick aktörer i uppdrag att i mindre grupper laborera med sina inspelade ljudberättelser med hjälp av det digitala musikverktyget BandLab. Målet med workshopen var att genom digitala musikverktyg förhöja aktörers upplevelser av den musik de skapat. De skulle efter egna intentioner kopiera, klippa ut och klistra in, skapa upprepningar, ändra i den musikaliska formen, och lägga på olika ljudeffekter som BandLab tillhandahåller. Jag ville här undersöka om musikaliska upplevelser kunde förhöjas genom att aktörerna fick möjlighet att utifrån upplevelse och fantasi, som inslag i den musikaliska väven, påverka musikens form och uttryck, och lägga till egen rumslig och klanglig ”magi”.

¹³ MIDI, *Musical Instrument Digital Interface*, är ett elektroniskt gränssnitt som används inom musikteknik. MIDI-signalen överför ej ljud utan endast information om vilka toner som skall spelas och vilka förändringar som skall ske i den digitala musikutrustningen.

¹⁴ Distorsion – en effekt som uppstår genom att volymen i en ljudsignal ställs in så att den är högre än vad ljudförstärkaren är konstruerad för att hantera, vilket medför att ljudet förvrängs.

Workshopen inleddes med att jag spelade upp mina tolkningar av aktörernas inspelningar. Utifrån vävmetaforen gjorde jag, så att säga, egna *inslag* i aktörernas *varpar*. Avsikten var att synliggöra konstnärliga potentialer i aktörernas inspelningar, och möjliggöra upplevelser och inspiration kring hur de skulle kunna arbeta vidare med inspelningarna. Efter en kort genomgång av workshopens uppgift (se figur 5) gick grupperna till olika rum för att under 30 minuter arbeta kreativt och kollaborativt med musikskapande och -bearbetande i BandLab med syfte att vidareutveckla sina ljudberättelser. Uppgiftens olika moment, inklusive den avsatta tiden för ljudberättelsen (30 sekunder), syftade till att ge ett avgränsat ramverk för att stimulera aktörernas kreativitet, i den meningen att de kunde uppleva att uppgiften var möjlig att utföra inom ramen för workshopen. I aktörernas uppgift ingick inte att färdigställa musikaliska produkter, utan fokus var görandet och upplevandet.

När alla grupper sedan återsamlades frågade jag om det var någon grupp som ville spela upp vad de arbetat med. Av tidsskäl fanns endast utrymme för en uppspelning. En grupp var positiv till att spela upp sitt arbete. I genomlysningen var jag positivt överraskad och imponerad över hur mycket gruppens aktörer hade hunnit göra med tanke på den begränsade tiden (30 minuter), och hur deras inspelning fått nytt liv och intressant konstnärlig kontext med hjälp av musikprogrammet. I ljudberättelsen mötte aktörernas interna musikskapande (av egna kroppsljud) förinspelade ljudsekvenser från externa ljudkällor av olika karaktärer (exempelvis rytminstrument och melodiska passager), vilket uppfattades skapa en spännande kontrast och dynamik. I min lyssning upplevdes gruppens ljudberättelse förhöjas och inramas av ett ”magiskt” auditivt rum, och de olika musikaliska elementen gav en intresseväckande bild av en musikalisk väv. I efterhand kan kritiskt konstateras att jag i min planering av workshopen missat att lägga in tid och metod för dokumentation beträffande aktörers egna upplevelser. Denna miss innebär att workshopens utfall endast kan behandlas utifrån de upplevelser jag själv erfor. Jag uppfattade dock att studiens syfte uppfylldes i och med att aktörer kunde färdigställa musikaliska vävar utifrån egna inspelade auditiva tolkningar av musikaliska ramverk i form av visuella emoji-tecken, tolkningar som de lade in i en kontext av ett auditivt rum där de själva kunde lägga in egna inslag beträffande akustiska förutsättningar och kompletterande ljudkällor. Utifrån det engagemang och intresse jag under workshopen uppfattade att aktörer uppvisade tolkar jag det som att deras musikupplevelser stimulerades under musikskapandet.

Uppgift:

- Dela i ljudfilen
- Kopiera eller klippa samt klistra ljudavsnitt
- Skapa loopar
- Använda effekter (eq, eko, reverb, wah-wah, distorsion, filter, phaser)
- Flera "tracks"
- Ge möjlighet till att lägga till eget valda instrument
- Den bearbetade ljudberättelsen skall vara c:a mellan 30 sekunder och en minut.

Figur 5

Inslag V – Musikskapande med kropp möter musikskapande med musiktekniska verktyg

Tyvärr slutade den femte och sista workshopen lite plötsligt, och vi hann inte knyta ihop säcken och diskutera vad arbetet lett fram till. Jag uppfattar det dock som att målet med workshopen – att genom digitala musikverktyg förhöja aktörers upplevelser av den musik de skapat – uppfylldes, dels för att aktörerna i sina spontana reaktioner, som jag tolkade dem, gav uttryck för upplevelser av att inspelningarnas magiska rum fått djupare dimensioner, dels för det faktum att inspelningarna bearbetades i ett verktyg som av aktörerna upplevdes som spännande och intressant. När jag spelade upp mina inspelade tolkningar av aktörernas ljudberättelser förekom positiva skratt och leenden, uppskattande kommentarer, reaktioner i kroppsspråk, men även uttryck av negativa upplevelser. Någon upplevde musiken rentav vara otäck. Sammantaget uppfattade jag att gruppen visade uttryck av att vara stolta och stärkta av den musikaliska potentialen i deras inspelningar, och hur musiken kan utvecklas. Jag uppfattade också att användandet av musiktekniska verktyg stimulerade till kreativt engagemang hos grupperna. Relaterat till begreppen varp och inslag betraktar jag arbetet under workshop 4 och 5 som en växelverkan mellan varp (förutbestämda villkor) och inslag (spontana kreativa bidrag). Utifrån väv-metaforen kan den uppgift som presenterades under workshop 4 betraktas som en musikalisk varp att använda som förutsättning för musikskapandet. I denna varp lade aktörerna in och spelade in egna fria inslag, inspelningar som jag sedan – i min tur – betraktade som varp utifrån vilken jag, på mitt eget och kreativa sätt, kunde lägga in och spela in inslag. Denna inspelning blev sedan – i sin tur – en varp för aktörerna i den bemärkelsen att den erbjöd dem en auditiv förlaga att inspireras av och utgå ifrån i sitt musikskapande under den femte och sista workshopen.

Mina slutsatser av studien

Utifrån mina erfarenheter av de fem workshoparna konstaterar jag att aktörerna på olika sätt gav uttryck för att de upplevde de musikaliska aktiviteterna ovanliga (se exempelvis under rubriken ”Workshop 1”), spännande (se under ”Workshop 2”), och stundtals konstiga och riskabla (se under ”Etiskt relaterad problematik i rummet”). Dessa erfarenheter kopplar jag samman med begreppet *interventyr* jag skapade inför studien (se under ”Begreppet Interventyr”), ett begrepp som för mig var ett ledord för att upprätta beredskap och förhållningssätt i planering och genomförande av workshoparna. Att arbeta med musikskapande som kan antas ligga utanför involverade aktörers vardagliga möten med musik innebär att upplevelser av arbetet mycket kan liknas vid ett äventyr, innefattande både positiva och negativa upplevelser, där skeenden uppstår både förväntat och oförväntat. Begreppet *interventyr* ses här som ett verktyg att uppfatta detta äventyr inom den aktuella kontexten och genom prefixet ”inter” sätta det i relation till mellanmänniska förutsättningar bland aktörerna, och att något kan komma emellan i det kollektiva arbetet. För min egen del – i rollen som kompositör och konstnärlig forskare – gav studiens aktiviteter mig intressanta lärdomar beträffande strategiska ställningstaganden i samband med konstnärliga samarbeten. I rollen som musiklärare gav studien lärdomar kring undervisning i musikskapande utanför individens bekväma zon, hur undervisningen kan upplevas och vilka strategier som kan användas. Utifrån utfallet av arbetet framgår att det kan behövas strukturerade utmaningar för att stimulera aktörer till att fokusera på sitt musikskapande och komma bort från upplevelser av motstånd till det okända i relation till elevers förväntningar och förståelse. Det framgår också att val av ord i kommunikationen med aktörer – som i fallet med ordet ”ljudberättelse” – har stor betydelse för deras upplevelser av förståelse, mening, intresse och engagemang.

Att i ett forskningsprojekt anta olika roller uppfattar jag vara en grannliga utmaning, och rentav ett äventyr, ett *interventyr*, i sig. Upplevelser utifrån de olika rollerna erbjuder intressanta helhetsbilder av konstnärliga, pedagogiska, sociala och rumsliga skeenden. Men de olika rollerna innebär också svårigheter att renodla perspektiv och på djupet studera de processer som pågår. I studien var processer och produkter oförutsägbara, och jag upplevde ofta att jag fick ge mig ut på områden som för mig var okända, osäkra, oberäknliga, och som stundtals innefattade stridigheter. Det var ofta nödvändigt för mig att gå ur rollen av att vara kompositör eller forskare för att gå in i en roll av att, med formuleringar som aktörerna kunde antas förstå, pedagogiskt förklara eller starta – och ibland avbryta – processer. Även om det fanns en strävan om att samtliga aktörer i rummet skulle ha likvärdigt kreativt utrymme och kreativ talan är det troligt att aktörerna i roller av att vara elever påverkades av det faktum att jag deltog i arbetet som en vuxen person med akademisk anknypning.

Mina erfarenheter från studien gav framför allt insikt om viktiga förutsättningar och konsekvenser relaterat till etiska perspektiv i ett kollektivt musikskapande där musikaliska förkunskaper och resultat är okända. Konstnärliga upplevelser uppfattas här vara starkt knutna till personligt relaterade upplevelser gällande aktörers förförståelse, förväntningar och till hur aktörer vill presentera och kommunicera sin person i relation till andra. Studien gav viktiga lärdomar till musikaliska projekt som kan innebära att deltagande aktörer i första anblicken upplever musikskapandet som okänt och främmande, och kanske rent av konstigt. Att kollektivt skapa musik i nuet, utan vetskap om vilka förkunskaper som finns i gruppen, innebär att ge sig ut på okänt vatten, där det inte går att förutsäga vilka uttryck som kommer uppstå i rummet. Aktörer kan själva föreslå och använda olika musikaliska uttryck, och för att möjliggöra motivation, kreativitet, mod och trygghet i sådan utövning krävs ett etiskt förankrat tillvägagångssätt, gediget planeringsarbete och väl genomtänkta strategier. För att möta de ständigt närvarande etiska perspektiven behöver aktiviteter som upplevs okända och rentav obekväma stötta upp av ramverk av kända och bekväma faktorer, exempelvis frihet till att omförhandla det okända, möjlighet till avskildhet från en större värld, och hänsynstagande till individers integritet gentemot relationer i rummet.

I studien framgår att jag i rollen som kompositör under musikaliska samarbeten ytterligare behöver respektera aktörers vilja och intresse att delta i arbetet. Musikskapande som sker inom institutionella ramar (exempelvis inom skolverksamhet) innebär samarbeten med aktörer som snarare deltar på grund av obligatorium än av eget intresse, vilket medför att ett intresse för den musikaliska aktiviteten behöver väckas hos aktörerna. I studien utvecklades strategier att möta aktörerna där de förväntades befinna sig i fråga om intresse för musik, för musikaliska verktyg, för musikskapande, för sociala kollektiva aktiviteter, och inte minst aktörers *mod*, och i detta möte föra in mina musikaliska och konstnärliga intentioner kring kollektivt musikskapande. Aktiviteternas växelverkan är således beroende av aktörernas ömsesidigt förmedlande, kommunicerande, respekterande och utforskande av varandras intressen, förväntningar, mod, musikaliska resurser och kompetenser.

Utifrån utfallet gällande workshoparnas kreativa processer och produkter uppfattar jag intressanta potentialer i att använda emoji-tecken som musikaliskt ramverk i musikskapande. Min upplevelse är att dessa tecken stimulerar aktörers fantasi, och hjälper dem att sätta i gång kreativa processer. Jag uppfattar att emoji-tecknen förmedlar och kommunicerar något bekant från deras vardag, och något som aktörer kan översätta till musikaliska handlingar. Användandet av kroppen som ljudkälla, i kombination med digitala musikverktyg, uppfattar jag kan innebära en dörröppnare för aktörer beträffande vad som är möjligt att göra inom musikskapande, oavsett aktörers förväntningar, förkunskaper och förförståelser. Möjligheten att bearbeta dessa kroppsljud med digitala musikverktyg, och kombinera egna inspelade ljud

med de ljud som digitala musikverktyg kan erbjuda, innebär möjligheter till att skapa musik utifrån aktörers förkunskapsnivå och intresse.

Vidare uppfattar jag att upplevelser av lust eller olust i musikskapande starkt är beroende av situation och kontext, exempelvis i fråga om arbetets innehåll, metod, verktyg, rum och sociala omgivning. Att skapa ljudberättelser genom att med kroppsljud gestalta visuella emoji-tecken uppfattas utifrån studien möjliggöra ett arbete som kan upplevas lustfyllt och spännande. Jag tolkar det som att aktörers upplevelser av lust och spänning ytterligare kan utvecklas och förhöjas genom att sådana gestaltningar spelas in och bearbetas med digitala musikverktyg. Att som musikskapande aktör få arbeta i ett enskilt rum med ett fåtal personer verkar också möjliggöra upplevelser av lust. Med detta sagt konstateras att ett sådant musikskapande stundtals också kan orsaka upplevelser av olust. Exempelvis tolkar jag att musikskapande med kroppsljud i ett gemensamt rum inför många personer kan upplevas personligt och utelämnande, och därmed generera negativa upplevelser. Min tolkning är att musikskapande innefattar starka kopplingar till vilken personlighetsbild aktörer vill förmedla och kommunicera till varandra, samt även till läraren och till mig. Det personliga perspektivet tolkas därmed utgöra ett slags rollspel i den musikaliska aktiviteten, där involverade aktörer uppfattas förhandla om vilka roller de vill anta och visa upp för varandra. Utifrån studien menar jag att musikskapande med obekanta metoder och verktyg därmed bör betraktas som ett känsligt arbete inom en obligatorisk institutionell verksamhet, som musik inom skola. Hänsyn behöver tas till många etiska perspektiv rörande elevens agerande inför varandra, och de upplevelser som agerandet kan innebära. Vad gäller min strävan att frikoppla musiken från musikaliska konventioner uppfattar jag utifrån studien att syftet med en sådan strävan behöver problematiseras. Jag konstaterar att det är viktigt för musikskapande aktörer att på något sätt kunna relatera det obekanta med något bekant. Det bekanta kan exempelvis vara ljud som gestaltade företeelser som aktörer känner sig bekväma med att framföra, kopplingar till vardagsföreteelser (i studien relaterade aktörer exempelvis till ASMR), eller musikaliska uttryck och genrer som de har relation till. Uppenbarligen frångick jag i studien strävan om frikoppling till musikaliska konventioner när jag i mina egna inspelade gestaltningar kombinerade aktörernas inspelade kroppsljud med musikaliska uttryck hämtade från exempelvis populärmusik. Denna strategi tolkas ha varit en metod för att möta aktörers tänkbara förväntningar, och stärka kopplingar mellan mina intentioner och deras, med syfte att skapa och kommunicera mening med musikskapandet.

Sammanfattningsvis konstateras att musikskapande inom skolkontext innefattar musikaliska aktiviteter som aktörer upplever vara spännande, fantasifulla, kreativa och lustfyllda, men också konstiga, riskabla och ge upplevelser av olust. Positiva upplevelser av musikskapande uppfattas i studien relatera till faktorer som aktörers upplevelse av mening och förståelse samt trygghet och mod, relation mellan känt och okänt i den musikaliska

aktiviteten, ledarens lyhördhet och respekt för pågående sociala processer samt uttryck av individuella intressen och upplevelser, samt tydligt kommunicerat ramverk för musikskapandet – innefattande både givna och fria ramar, så att säga *varp och inslag*.

Referenser

- Breeze, Nick (2011), "Multimodality: an illuminating approach to unravelling the complexities of composing with ICT?". *Music education research*, 13, 389-405.
- Coulson, Andrea N. & Burke, Brigid M. (2013), "Creativity in the elementary music classroom: A study of students' perceptions". *International journal of music education*, 31, 428-441.
- Cronquist, Eva (2020), *Samtidskonstbaserat gestaltungsarbete i utbildningen av bildlärare : Om vikten av transformativ beredskap i förändringsprocesser*, Växjö, Linnaeus University Press.
- Faarup, Lotte & Kirchhoff, Øyvind (2018), "The Voice of the Audience", Copenhagen V, Issuing Organization. https://www.forsoesstationen.dk/wp-content/uploads/2018/11/LAP_ENG_webversion_nov18.pdf [hämtad 2023-02-16].
- Huizinga, Johan (1955), *Homo ludens : a study of the play-element in culture*, Boston, Mass., Beacon press.
- Locke, Linda & Locke, Terry (2011), "Sounds of Waitakere: Using practitioner research to explore how Year 6 recorder players compose responses to visual representations of a natural environment". *British journal of music education*, 28, 263-284.
- Locke, Millie & Locke, Terry (2012), "Introducing a mentor into a children's composition project: Reflections on a process". *Thinking skills and creativity*, 7, 8-20.
- Oliveros, Pauline 1971. *Sonic Meditations*. Smith Publications.
- Oliveros, Pauline (2005), *Deep listening : a composer's sound practice*, Lincoln, iUniverse.
- Schechner, Richard (1988), *Performance theory*, New York, Routledge.
- Skolverket (2019), *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011: Lgr11*, Stockholm, Skolverket. <https://www.skolverket.se/download/18.35e3960816b708a596c3965/156767> [hämtad 2023-02-16].
- Sun, Cecilia. (2012), "Experimental music". Grove Music Online [Online]. <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002224296> [hämtad 2023-02-16].