



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete kandidatnivå

Den audiovisuella kreatören och den odefinierade processens legitimitet

Författare: Mio Dal
Handledare: Johan Eriksson
Seminarieexaminator: Stefan Björnlund
Formell kursexaminator: Thomas Florén
Ämne/huvudområde: Ljud- och musikproduktion
Kurskod: GLP2NN
Poäng: 15 hp
Termin: HT2021
Examinationsdatum: 7 december 2021

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet. Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Abstract

Den audiovisuella kreatören arbetar inom ett brett område som utvecklas snabbt med goda utsikter för framtiden. På grund av den snabba förändringen inom media har högskolor, arbetsmarknaden och kreatörerna själva svårt att hänga med och förklara vad det är den audiovisuella kreatören sysslar med. Bortsett från de estetiska uttryck de jobbar med har de den kreativa processen som gemensam nämnare. För att försöka ta reda på och beskriva vad de sysslar med kommer uppsatsen att undersöka hur den audiovisuella kreatören förhåller sig till sin egen kreativa process och lärande.

Undersökningen sker genom att ge en ingående bild av en audiovisuell kreatörs skapande genom en autoetnografi. Den kompletteras med intervjuer via webben för att ge en bredare bild av den audiovisuella kreatörens kreativa process som också kan jämföras med etnografens berättelse. Resultatet av undersökningen tyder på att den audiovisuella kreatören besitter en stor kunskap och en bred uppfattning kring den kreativa processen utspridd på drygt tio informanter med olika erfarenhet och sysselsättning inom området. Kompetensen de besitter är det som får deras yrkesutövande att fungera och det som får dem att utnyttja och njuta av sin kreativitet. Att detta inte tas på allvar av skolan gör att den odefinierbara processen behöver legitimeras som det den är; något som kreatören själv måste utveckla i förhållande till sin miljö och område.

Keywords

Kreativitet, kreativ process, audiovisuell produktion

Innehållsförteckning

| | |
|--|----|
| Inledning | 1 |
| Begrepp | 2 |
| Syfte | 3 |
| Frågeställning | 3 |
| Avgränsningar | 3 |
| Tidigare forskning | 3 |
| Det audiovisuella området | 4 |
| Kreativitet | 5 |
| Teori | 6 |
| Kreatören och den kreativa processen | 6 |
| Metod | 10 |
| Autoetnografi | 10 |
| Intervjuer | 11 |
| Etiska överväganden | 11 |
| Resultat och analys..... | 12 |
| Etnografen | 12 |
| Informanterna | 12 |
| Autoetnografi - den kreativa processen i ett audiovisuellt arbete | 13 |
| Den odefinierbara processens legitimitet | 19 |
| Kreativitet | 19 |
| Den kreativa processens faser och iterationer | 20 |
| Struktur och kaos | 23 |
| Flow och tillståndets förutsättningar | 24 |
| Sammanfattning | 27 |
| Diskussion..... | 28 |
| Tryckta Källor | 29 |

| | |
|--|-----------|
| Elektroniska källor | 29 |
| Video | 31 |
| Bilagor | 31 |
| Intervjufrågor - Den audiovisuella kreatörens kreativa process..... | 31 |

Inledning

Enligt Mediebarometern 2020 tittade i genomsnitt nittiotvå procent av befolkningen på rörlig bild varje dag (Nordicom, 2021). Audiovisuell media och teknik finns överallt runtomkring oss och spelar en viktig roll i dagens digitala mediavärld och i vårt kulturliv utanför skärmen. Nästan hela tiden vistas vi i en audiovisuell situation som någon eller något skapat, via våra smartphones, via datorskärmen, på storbildsskärm på hockeymatchen, film på bio eller hemma vid TV:n. Tekniken som används för att skapa dessa audiovisuella situationer utvecklas snabbt med nya möjligheter och nya utmaningar, det är den audiovisuella kreatören som är i fokus för hur detta görs. Richardson et al. (2015) frågar var gränsen för det audiovisuella egentligen går och menar att den mest centrala frågan handlar om hur det audiovisuella samspelar med våra dagliga liv.

Utbildningen jag läser, Audiovisuell Produktion, hotas av nerläggning i en tid då den borde behövas mest som ett nav i ny konst och mediers utveckling och teknik. Vi som går programmet studerar i en miljö med fokus på de tekniska framstegen och kombinationen av teoretisk och praktisk träning (Högskolan Dalarna, 2021). För att beskriva hur arbetsmarknaden ser ut måste multikompetensen den audiovisuella kreatören besitter tas hänsyn till. Enligt Arbetsförmedlingen (2018) är behovet stort av kunskaper inom AV-teknik, modern ljus teknik och multikompetenser inom teknikeryrkena för scenproduktion. Samma sak gäller inom de grafiska yrkena och ändå ska fokus läggas på utbildningar som har få anställningsmöjligheter och en yrkesexamen.

Som student på det audiovisuella programmet har jag inget annat än blivit uppmanad till att tänka utanför ramarna snarare än att följa gamla normer och konventioner vilket för mig erbjuder en enorm potential i att utmana min kreativitet och bidra med nya idéer och tankegångar, uttrycksmässigt och tekniskt. Trots att vårt fokus på utbildningen är klart upplever jag och andra som läser utbildningen att det är svårt att förstå och beskriva vad det är vi sysslar med, till och med vi själva eftersom vi kan röra oss i många olika fält. Innan jag började studera det audiovisuella läste jag industridesign där ett stort fokus låg på kreativ

process. I de konstnärliga utbildningar jag gått pratas det inte om det så mycket uttalat utan enbart mellan raderna, något jag finner underligt då det är en stor del av vad vi sysslar med. Därför kommer uppsatsen att titta på den audiovisuella kreatörens kreativa process för att försöka ta reda på hur den audiovisuella kreatören arbetar.

Mycket handlar om hur vi själva formar oss i ett virrvarr av begrepp, strömningar och nya idéer kring möjligheternas oändlighet. Uppsatsen ska kunna fungera som en guide i hur ett arbete som audiovisuell kreatör kan komma att se ut och hur den audiovisuella kreatören ser på sitt arbete. Uppsatsen kan bidra med ett perspektiv för de som arbetar kreativt för att kunna komma närmare sin kreativa process.

Tidigare uppsatser på ämnet har antingen endast fokuserat på en liten del i det vi gör, utifrån äldre yrkestitlar, eller sett på den kreativa processen utifrån vissa bestämda kriterier i stället för att låta kreatören utforska och beskriva detta själv. Med detta kan uppsatsen se på kreatörens arbete ur deras egen reflektion och därför också jämföra det med vad vi vet om kreativitet och den kreativa processen.

Begrepp

Audiovisuell är ett ord vanligast använt i forskning på engelska medan på svenska finns det en mer osammanhängande användning av ord som till exempel multimedia. Då den mesta forskning är på engelska kommer uppsatsen använda sig av audiovisuell som ord för att förklara det område som rör min autoetnografiska undersökning och de andra områden som rör uppsatsen. Med Audiovisuell menas alla form av uttryck, i denna uppsats främst inom media och konst, som för samman ett visuellt uttryck med ljud. Det kan till exempel vara en konstillation med ljus eller rörlig bild med ljud, ett performance med video och musik, en youtube-video, ett datorspel med mera.

Performance är samma sak som ett uppträdande men är ett specifikt begrepp som på engelska även används i elektroniska och audiovisuella sammanhang.

Visuals syftar på rörlig bild och video som är framtagen för att samverka med ljud och oftast inte som en berättande film.

Flow är ett tillstånd en kreatör kan befinna sig i då arbetet flyter på utan hinder och med ett förhöjt fokus.

Set-up är en uppsättning med teknik, mjukvara och instrument för att genomföra en produktion. Ett exempel vara lampor och ljudutrustning med tillbehör som tillsammans ska användas för en artists scendesign.

Kreatör är en person som skapar något.

Syfte

Uppsatsen utforskar den audiovisuella kreatörens kreativa process och lärande för att skapa en större förståelse för hur den audiovisuella kreatören använder sin kreativitet och sina kunskaper i sitt arbete.

Frågeställning

1. Hur förhåller sig den audiovisuella kreatören till sin egen kreativa process och kunskap?

Avgränsningar

Gällande kreatörernas process kommer den fokusera på kreatören själv och inte på arbete i grupp för analys även om det nämns i uppsatsen. Vad den audiovisuella kreatören har för specifika karaktärsdrag i sitt skapande är inte heller intressant för analysen. Den handlar om hur de själva ser på sin process och inte hur väl de passar in i mallen för en kreativ person.

Tidigare forskning

I detta avsnitt redogörs för tidigare forskning som ligger som grund för det autoetnografiska arbetet och intervjudeltagarnas audiovisuella område. En grund läggs även för den teori som kommer att användas för analysen av resultatet.

Det audiovisuella området

Hur det audiovisuella ter sig och definieras som fenomen och konstform är ett forskningsfält som funnits ett tag och som växer (Richardson et al., 2015). Media och samhällets förändring påverkar också hur vi pratar om olika fenomen kopplat till det audiovisuella och som forskningsområde går det att benämna en bred omfattning av områden som audiovisuella däribland film, reklam, scenografi, spel, appar, streaming med mera. 1994 skrev Michel Chion, en kompositör, filmskapare och kritiker boken *Audi-Vision* i vilken han omvärderade audiovisuell mediet sen ljudets revolutionerande debut 1927 som ett eget fenomen. Chion (1994) myntade begreppet *synchresis* som beskriver hur ljud och bild inte bara samverkar utan förstärker varandra i film, musikvideo, videokonst och reklam. Det är så den här uppsatsen kommer att benämna och beskriva det audiovisuella, ett uttryck där kreatören arbetar med minst två olika uttrycksformer. Gemensamt med den autoetnografiska studien och de områden som diskuteras i uppsatsen är just *synchresis*, hur ljud, bild och andra uttryck kan fås att förstärka varandra och skapa en helhet. För projektet som beskrivs i autoetnografien används tre uttryck där dans är den tredje komponenten. Att skapa med flera olika media är något som det inte finns så mycket forskning om och de få exempel på forskning inom detta fokuserar oftast inte på kreatören och dess process. *The Audiovisual Breakthrough* (Carvalho et al., 2015) och *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics* (Richardson et al., 2015) ämnar kartlägga området och gör det med stor bredd. Dock saknas kreatörens perspektiv för att utforska processen och kreatören som inte har många års erfarenhet och tillgång till resurser och ekonomi.

Studier och arbeten i form av verk och olika typer av performance finns det mycket intressant material att tillgå av, väldokumenterat och med intervjuer med kreatörerna. Sådana verk har varit en grund och inspiration för etnografens projekt som gestaltas. NONOTAKS verk *Primary Optics* leker med ljud och det visuella i ett performance där en känsla av rum och arkitektur skapas med svart-vita visuals (FACTmagazine, 2020). De själva är en del i sitt performance i form av siluetter och ibland upplysta figurer. Ett intensivt verk men med välavvägda element och helhetsintryck. En tydlig inspiration för det som etnografen ville skapa tillsammans med alla andra visuella och audiella intryck. Varför dans har fångat intresset för arbetet är på grund av att det tillför ytterligare ett visuellt element och ett tacksamt fokus i ett performance tillsammans med uppsatsförfattarens stora dansintresse.

Kreativitet

En gång var kreativitet inte ens något man pratade om utan att skapa var oftast något för gudarna som skapat världen, inte en kraft ägd av de ynkliga människorna. Kreativitet hos människor kallades för något annat och ansågs vara något upphöjt som var ämnat för genier som kunde använda denna kraft på ett rationellt vis. Det irrationella i processen ansågs negativt och ibland något kopplat till galenskap (Ellis, 1986). Forskning om kreativitet började först efter att begreppet myntats 1929 men det dröjde fram till 1950-talet innan forskning om kreativitet tog fart på allvar skriver Ryhammar och Brolin (1999). Den första att lyfta en diskussion kring ämnet var J.P. Guilford som lyfte ett särskilt fenomen som inte kunde synas i ett intelligenstest utan lyckades belysa det viktiga i avvikande tänkande, att skapa så många och unika idéer som möjligt. Idag är forskningsområdet mycket omfattande och täcker en rad olika områden under olika termer beroende på område (Ryhammar & Brolin, 1999). Enligt Ryhammar och Brolin (1999) är området så pass omfattande att det är omöjligt att kort redogöra för exakt vilka olika typer av forskning som gjorts. Det är också svårt att relatera resultaten till varandra då de är osammanhängande. Ryhammar och Brolin (1999) menar att forskningen måste hitta en sammanhängande teori och fokus för att kunna nå mer tydliga resultat men menar också att den lilla individuella studien är viktig då allas kreativitet fungerar olika. Uppsatsen drar nytta av de mindre studierna som gjort på området, en med titeln *Kreativa processer i skapandet av ett audiovisuellt verk* (Sjögren, 2020), då de har fått vara en vägvisare och inspiration inom området som är stort men också ett sätt hitta luckor att fylla i. Sjögrens (2020) studie handlar om att se hur respondenternas process påverkas av att de lär sig teori om den kreativa processen. Varken denna studie eller någon av de andra på samma nivå handlar om att undersöka hur den audiovisuella kreatörens process ser ut förutsättningslöst. Gavelins (2019) arbete har tjänat som en hjälp i att se hur ett kreativt arbete kan ligga som grund till en studie.

Modern forskning tyder på att kreativitet som område långt ifrån är helt utforskat och att forskning om kreativitet är högst relevant i dagens samhälle. Forskaren Mihaly Csikszentmihalyi påvisar att efter att ha lyssnat på och intervjuat kreativa personers berättelser i många år att kreativitet som något som sker inne i huvudet på ett geni är en myt. I stället handlar det om en systematisk process och interaktion mellan personens tankar och en socialkulturell kontext.

Teori

Teoriavsnittet kommer att redogöra för kreatören och den kreativa processen, hur den kan analyseras och olika förutsättningar och fenomen som kretsar kring detta.

Kreatören och den kreativa processen

Den kreativa processen är komplex, innehåller många olika områden att utforska och går att se på ur flera olika gällande kreatören och dess omgivning. De teorier som presenteras är de som ämnar användas vid analysen om hur den audiovisuella kreatören förhåller sig till sin egen kreativa process. Enligt Csikszentmihalyi (2013, s. 37) definieras ordet kreativitet på följande vis:

- Kreativitet är en handling, idé eller produkt som förändrar ett existerande område eller ändrar ett existerande område till ett nytt.
- Definitionen av en kreativ person är då någon vars tankar eller handlingar förändrar ett område eller etablerar ett nytt.

Hur en person går till väga för att vara kreativ beskrivs därför ur flera olika aspekter men mycket handlar om den kreativa personens sätt att förhålla sig till processen. I det syftet behandlas processen både som ett eget fenomen men även med kreatörens sätt att se på och hantera sin kreativa process.

Den kreativa processen beskrivs ofta som något som kan vara kaotiskt och inte så strukturerat. Att den skiljer sig åt beroende på individen och det område det fält den verkar inom. Det finns många analyser som tyder på att det finns mönster att följa men som samtidigt också tyder på att dessa mönster inte alltid stämmer. Gavelin (2019) skriver i sitt arbete att en kreativ process är otydlig i sin struktur, inte följer en korrekt och lättanpassad mall och är krävande av kreatören. Samtidigt som en kreativ process är tillåtande och öppen, ett verktyg för varje kreatör som går in i processen eftersom det inte finns en mall. Gavelin skriver:

Det är snarare ett sätt att förhålla sig till tanken och sin omvärld, att vända på blicken och försöka se på det sammanhang, den plats eller den stol du sitter på i ett annat perspektiv. För att göra det behövs inga mallar utan bara någon som hjälper till att öppna ögonen (Gavelin, 2019, s. 36).

Den kreativa processen är alltså något mer dynamiskt och ostrukturerat men också något som det är tydligt hur man måste förhålla sig till och som påverkas av olika faktorer. Ett klassiskt sätt att beskriva processen på som helhet är enligt Csikszentmihalyi (2013, s. 88) fem stadier

som kreatören går igenom. Dessa stadier består i förberedelse, inkubation, insikt, utvärdering och bearbetning.

Om en författare skriver en berättelse kanske hon ser något en dag när hon är ute och går, något som ger henne nya tankar och idéer till början på en berättelse. Hon blir gripen av tanken och fortsätter sen att utforska idéer ett tag (förberedelse). En period av att inte jobba vidare på berättelsen följer. Författaren känner att hon inte gör något men i själv verket händer saker under ytan (inkubation) och rätt vad det är får hon en ny idé som bara dyker upp och får att ta fart (insikt). Arbetet fortgår men författaren funderar över om riktningen är helt rätt eller om hon borde tänka om, rent utav strunta i hel berättelsen eller skala av vissa delar. (utvärdering) Tillslut bestämmer sig författaren för att arbeta färdigt med berättelsen och därefter följer arbetet med att skriva klart det hela (bearbetning).

Detta sätt att se på processen ska dock inte läsas bokstavligen då allt detta sker i en iteration med varandra där till exempel bearbetningen kan avbrytas av inkubation eller nya insikter.

Csikszentmihalyi skriver:

How many iterations it goes through, how many loops are involved, how many insights are needed, depends on the depth and breadth of the issues dealt with (Csikszentmihalyi, 2013, s. 89).

Det är under inkubationen som hjärnan kan få arbeta på sitt eget vis och kan i vissa processer ta ett par timmar och andra flera år. Ett tydligt mönster kan finnas men också stora variationer beroende på omfattning och svårighetsgrad. Vad som driver en person genom en sådan här process om och om igen finns det många vinklar att se på det utifrån som delvis kan svara på vem den kreativa personen är och hur den verkar. Hur den kreativa förmågan kan reflekteras över och göras mer effektiv av kreatören är något som kommer vara i fokus i stället för karaktärsdrag hos den kreativa för att hjälpa till att besvara frågorna som kretsar kring kreatörernas process. Kreatören påverkas däremot av en rad olika faktorer som är kopplat till bakgrund, samhället och kreatörens sätt att leva. Enligt Wikberg Nilsson et al. går det också att påverka och förbättra den kreativa processen:

En kreativ process är ett kaotisk, ostrukturerat och icke-linjärt sökande efter nya lösningar som kan genomföras tämligen strukturerat genom användandet av kreativa metoder (Wikberg Nilsson et al., 2015, s. 110).

Wikberg Nilsson et al. (2015) säger emot sig själv lite då en samtidigt uppmanas att lura sin hjärna att inte tänka så strukturerat för att frammana nya innovativa idéer. Men det är kanske det som är det komplexa i det hela, att båda behövs och samverkar på något vis. Wikberg

Nilsson et al. (2015) skriver om vikten av att tänka på tvärsen och menar att vi ofta tränas i att tänka rationellt och att för att använda sin kreativitet måste man bryta sina invanda tankebanor (Wikberg Nilsson et al., 2015, s. 106). Om vi går in för att vara nyskapande blir vi handlingsförlamade men med rätt förhållanden får vi fart på det kreativa. Csikszentmihalyi beskriver hur våra hjärnor fungerar:

When we think intentionally, thoughts are forced to follow a linear, logical—hence predictable—direction. But when attention is focused on the view during a walk, part of the brain is left free to pursue associations that normally are not made. This mental activity takes place backstage, so to speak; we become aware of it only occasionally (Csikszentmihalyi, 2013, s. 147).

Csikszentmihalyi (2013) menar att det inte är nödvändigt att tvinga fram denna typ utav tankekraft utan att den kommer av sig själv på ett lekfullt vis. Wikberg Nilsson et al. (2015, s. 105) menar att det finns vissa grundläggande förutsättningar för att kreativiteten ska kunna användas. Dessa är att ha kunskap och insikt inom sitt område, förmåga och kunskap om att öka den kreativa förmågan och motivation, drivkraft och engagemang att genomföra projektet. För att kreatören ska kunna komma utanför sina invanda tankemönster måste dennes idéer kollidera med kunskap, erfarenheter och idéer från andra områden (Wikberg Nilsson et al. 2015, s106). Vad kreatören motiveras av beskriver Csikszentmihalyi (2013) går bortom beröm och pengar utan handlar om möjligheten att göra det jobb de gillar och har enhälligt gemensamt i att de älskar det de gör (Csikszentmihalyi, 2013, s. 116).

Den klassiska beskrivningen av en konstnär är ju den som är helt uppslukad av sitt arbete, som glömmer tid och rum och är helt upptagna av sitt arbete. Detta beskrivs idag med Csikszentmihalyis (2013) forskning om ett fenomen som kallas *flow* som påvisats i samtliga fall som undersökts i studien. Kreatörerna beskriver ett speciellt tillstånd där arbetet flyter på utan hinder med ett förhöjt fokus. Att designa eller upptäcka någonting nytt är det kreatörerna känner är kärnan i det de gillar allra mest i det de sysslar med. När ett arbete känns kul att genomföra och uppfyller en rad kriterier som påvisats i samband med det förhöjda tillståndet har kreatören kommit in i *flow* (Csikszentmihalyi, 2013, s. 118). För att uppleva *flow* beskriver kreatörerna att:

- De er sina mål tydligt framför sig och hela tiden vet vad som behöver göras
- De har full koll på hur bra det går genom omedelbar feedback i det den gör
- De varken känner ångest över svårighetsgrad eller uttråkning, förmågorna är balanserade med utmaningarna

- Handling och medvetande är helt sammanlänkade vilket möjliggörs av de tidigare kriterierna
- De är här och nu, distraktioner är exkluderade
- De inte bryr sig om rädslan att misslyckas vilket ger en känsla av full kontroll
- Känslan av självmedvetenhet försvinner
- Tidsuppfattning rubbas, ibland förlorar de sig i tiden, ibland saktas den ner
- När dessa de flesta av dessa slår in börjar man göra uppgiften för att den i sig ger glädje i stället för att det är en svår uppgift att komma över

Under ett *flow* beskrivs det ofta hur mängder med idéer kan komma fram men också fördelarna med den förhöjda energin, fokuset och den mentala förmågan att skapa kopplingar mellan olika oväntade områden.

Var kreatören befinner sig i sin fysiska och sociala miljö påverkar hur väl den kan använda sig av tillståndet och utveckla sin kreativitet. Wikberg Nilsson et al. (2015, s108) menar att ett tryggt och tillåtande klimat är det viktigaste för att kunna vara kreativ och våga ta ut svängarna. Hur den miljön ser ut och hur kreatören förhåller sig till den påverkas av hur individen reagerar på och formar sin kreativitet efter miljön. Csikszentmihalyi (2013) beskriver det till om med som att kreatören förändrar sin miljö och ser till att forma den så att den kan få skapa ostört (Csikszentmihalyi, 2013, s. 136). Samtidigt finns det faktorer som är svåra att komma ifrån, till exempel en allt för sträng skola där prestation i form av akademiskt utmätbara metoder inte lämnar utrymme för att någon ska kunna utveckla sin kreativitet. Då har kreatören anpassat sig till att under hög press och kort tid få fram ett resultat men inte genom kreativitet (Csikszentmihalyi, 2013, s 141). I själva verket är det viktigt att kreatören kan förvalta över sin tid själv och anpassa schemat efter när den personen är som mest kreativ. Csikszentmihalyi sammanfattar:

The implications for everyday life are simple: Make sure that where you work and live reflects your needs and your tastes. There should be room for immersion in concentrated activity and for stimulating novelty. The objects around you should help you become what you intend to be. Think about how you use time and consider whether your schedule reflects the rhythms that work best for you. If in doubt, experiment until you discover the best timing for work and rest, for thought and action, for being alone and for being with people (Csikszentmihalyi, 2013, s. 152).

Csikszentmihalyi (2013) menar att när en lyckats skapa kreativ energi så måste den skyddas från distraktioner och användas på rätt sätt. Att skapa sitt sätt att anpassa miljön och få fram kreativiteten kan kreatören själv göra. Personens livsberättelse, vilken sociala miljö den vistas i och vilket område den verkar i är inte det enda som påverkar en persons kreativitet. Varken konstant stress eller monotonni är bra förutsättningar för kreativitet tillsammans med den sociala miljö och det område som kreatören verkar i (Csikszentmihalyi, 2013, s. 362).

Tillsammans bildar uppfattningen av kreativitet, den kreativa processens faser, hur en process kan vara strukturerad eller kaotisk, *flow* och förutsättningarna för *flow* en bild av hur den kreativa processen verkar i kreatörens skapande och arbete.

Metod

Studien är framtagen med hjälp av två kvalitativa metoder redogjorda för nedan. Dessa är utformade enligt forskningsfrågorna, vilket fenomen som uppsatsen undersöker och vilken typ av data som kan fånga in dessa fenomen (Ahrne & Svensson, 2015). Forskningsfrågan är inriktad på hur en grupp individer förhåller sig till sig själva och sin kreativa process, därför kommer den skapande kreatören och dess process vara i fokus.

Autoetnografi

Autoetnografin är en kvalitativ metod där forskaren själv använder sig av sin egen berättelse och erfarenheter för sin forskning med hjälp av jaget som subjekt (Wall, 2006).

Frågeställningen lyder: Hur förhåller sig den audiovisuella kreatören till sin egen kreativa process och lärande? Då uppsatsen handlar om en inre upplevelse kring något som kreatören själv upplever kan autoetnografin bidra med ett djupare perspektiv. Uppsatsen använder sig av ett hermeneutiskt perspektiv för att skapa förståelse för den audiovisuella kreatörens arbete (Johansson, 2018, s. 96). Metoden syftar till att använda sig av jaget och blicka inåt men också utåt på den kultur vi lever i (Adams et al., 2014, s. 21). Med jaget som en lins kan autoetnografen se på och kritisera kulturella övertygelser, verksamheter och erfarenheter. Forskaren kan använda sina känslor och sin kreativitet som ett verktyg i metoden. Detta har forskaren vanligtvis inte tillgång till och det utmanar också en stränghet inom forskningen. Metoden möjliggör att öppna upp frågor och perspektiv genom berättelsen och den öppenhet och sårbarhet som den innebär. Autoetnografin har blivit avvisad och kritiserad som en metod som inte platsar inom forskning då den är svårare att validera och hållas objektiv enligt de

stränga reglerna som metoder. Den kritiken svaras på att det genom att skriva på ett reflekterande vis och inte ta med sig sina egna antaganden i en vilja att ifrågasätta sina egna tankar (Wall, 2006).

Intervjuer

För att få ytterligare perspektiv och kunna se mönster utifrån en bredare grupp kommer intervjuer att genomföras med hjälp av en enkät som skickas personligen till audiovisuella kreatörer. Det är ett komplement till observationen i autoetnografin för att utöka studien med fler reflektioner kring fenomenet. Intervjun kommer att ske via webben i form av en enkät eftersom det innebär en effektivitet i behandlingen av data i förhållande till omfattningen av uppsatsen då en transkription inte är nödvändigt. Respondenterna kan också själva svara i sin takt, med sina egna ord kring sina erfarenheter (Wikberg Nilsson et al., 2015, s. 53).

Nackdelen i det här fallet är att alla kanske inte ser seriöst på sin uppgift och ett bortfall sker eller att intervjuaren inte kan skapa en kontrollerad intervjusituation. En liten del av de som tillfrågas kan bli resultatet av ett snöbollsurval vilket kan försämra kvaliteten på svaren (Wikberg Nilsson et al., 2015, s. 41). Dock har urvalet av personer skett enligt att få en större bredd på erfarenhet och verksamhetsområde. De tillfrågade har även olika sysselsättning inom området och fångar in studenter, yrkesverksamma och personer som arbetar gratis eller på fritiden inom området för att se om fenomenen kring kreativitet och den kreativa processen skiljer sig mellan grupperna.

Etiska överväganden

Under studiens gång har grundläggande forskningsetiska principer följts. Principen om informerat samtycke har följts då kreatörerna som deltog under det kreativa arbetet presenterat i autoetnografin informerades om deras omnämnande som anonyma personer med arbetstitlar. De kreatörer som intervjuades blev först informerade om studiens syfte och kunde sedan välja om de ville delta eller inte. Vidare har principer angående konfidentialitet följts då kreatörerna är anonyma och således inte kan identifieras av utomstående personer (Vetenskapsrådet, 2013).

Resultat och analys

Resultatet av undersökningarna kommer presenteras på olika vis med fördel för läsaren och för att denne ska kunna ha nytta utav den kontext som autoetnografin skapar. Därför kommer den autoetnografiska texten i jag-perspektiv först att presenteras som sin egen del i resultatet. Därefter presenteras resultatet från intervjuerna tillsammans med analysen av autoetnografin och intervjuerna tillsammans. Sist i detta avsnitt presenteras deltagarna i studien, etnografen och informanterna.

Etnografen

Autoetnografins författare kommer att nämnas som etnografen i resultatet och analysen. Etnografen läser Audiovisuell Produktion vid Dalarnas Högskola och är densamme som uppsatsförfattaren. Innan sina audiovisuella studier har etnografen en bred erfarenhet av att arbeta inom media och olika kulturella sammanhang. Innan etnografen påbörjade sina audiovisuella studier studerade den industridesign ett år. Där det saknades kreativ frihet vägde utbildningen upp i att lära ut den kreativa processen som ett stort fokus för studierna. Etnografen har sen dess utvecklat sina uttryck och använder flera olika medier och tekniker för sitt skapande såsom ljud, musik, visuals och dans.

Informanterna

Deltagarna i enkätintervjun kommer att omnämnas som informanterna. De elva deltagarna består utav en bred grupp individer gällande yrkesområde och tid som verksam inom sina områden. Områdena sträcker sig över ett brett spann kring det audiovisuella: bildkonst, design, animation, motion graphics, set-design, scenteknik, performance, teater, film, ljuddesign, musik och spelskapande. Samtliga uppfyller kravet för intervjun att de ska arbeta audiovisuellt, med ljud och bild ihop eller flera olika uttryck. De två största grupperingarna studerar eller arbetar inom områdena, återstående ca 18% är inte aktiva för tillfället inom området eller är arbetssökande. Informanternas olika omfattning av arbetet påverkar också om de arbetar mer fritt kring sin kreativitet eller mer på beställning och i grupp med andra.

Autoetnografi - den kreativa processen i ett audiovisuellt arbete

Det var dags att gå in i ett kreativt projekt igen och jag kände den där känslan jag alltid känner i början. Upprymdhet, nyfikenhet som kanaliseras i ett sökande och befastande av idéer. Välbekant inför det okända. Vad jag i grunden vill göra har jag snabbt klart och är något jag redan gått och undermedvetet tänkt på utifrån mina tidigare erfarenheter kring dans och projektioner sen ett par månader tillbaka. En anteckning kring min grundidé:

att projicera bakom dansare på stor vägg, att projicera på dansare och sen kombinera dessa

Klara, starka bilder formas i mitt huvud, jag har en känsla av att det kan bli riktigt bra trots att det är så abstrakt. Jag tror på det här och jag förmedlar till mina vänner som dansar och som ska delta i projektet att nu har jag något på gång. Jag absorberas av mina egna tankar kring vad det ska vara för känsla, innehåll. Jag kan inte stoppa det och tankarna dyker upp lite när jag minst anar det under dagarna. Även om det är olika idéer som formas är det samma visuella bilder som håller sig kvar i mitt huvud. De är oerhört tydliga och innehåller många beskrivande kvaliteter som har med projektet att göra. Tack vare den visuella idéen vet jag redan i det stora hur hela min tekniska set-up ska se ut.

Dansarna vill veta vad jag ska göra. Nu måste jag sätta ord på projektet och beskriva för andra än mig vad det ska handla om. Jag bestämmer att jag ska ta mig tid att göra det samma kväll då jag har tid och inget annat som stör. Jag börjar med att skapa en skiss över mina idéer innan jag författar mitt meddelande. Jag vill kunna släppa de klara bilderna som bränner i mitt huvud. När jag är klar författar jag mitt meddelande som beskriver projektet:

här kommer lite av mina ideer jag haft på sistone. Det handlar mest om en vidareutveckling av dans med projektioner med de erfarenheter jag har med mig nu från diverse performance-tillfällen. De här idéerna skulle gå att använda i en mindre videoproduktion, mer som ett experiment eller i ett mer omfattande projekt eller tom som ett live performance. I min tanke har jag i nuläget tänkt det mer som en video med kontrasterande och intressanta klipp och snitt. Min skiss beskriver väldigt enkelt tre olika grundsetups.



[Bild 1] Tre skisser från etnografens skissblock.

Vi bokar in och genomför ett möte, jag och de två dansarna. En intressant diskussion om uttryck, rörelse och kläder följer. Vi pratar om det praktiska men i diskussionen om det kreativa händer något. Vi skapar en förståelse för varandras språk. Mina kreativa idéer uppfattas i att detta är ett experiment. Vi pratar om rörelse och rörelsens olika uttryck. Hur dessa kan sammanvävas med visuals. Mycket av dessa kommer att improviseras under vissa begränsningar och instruktioner om uttryck. Vissa delar koreograferas på plats utifrån rörelser de redan har och kan. Vi förbättrar varandras förmågor och idén har befästs. Det hela känns möjligt, hoppfull och som att det verkligen kommer att hända nu när vi haft en bra och tydlig konversation. Alla är peppade. Dagen efter funderar jag kring vad vi pratat om, en ström av tankar om allt som måste göras sköljer genom mig. Jag antecknar.

Sen sker ingenting på flera veckor. Jag tänker då och då på projektet men över lag har jag för mycket annat att göra och det känns inte effektivt att planera för mycket innan jag ens vet om projektet blir av. Jag vill eventuellt inkorporera projektet i min kandidatuppsats men vet ännu inte på vilket vis. Tankegångarna kring hur jag ska använda projektet får projektet att vändas och vridas på, att ses ur olika vinklar ur ett utifrånperspektiv. Jag är stressad och förvirrad vilket får mig att tappa känslan för vad jag vill göra. Under en frustrerad idésession ber jag om hjälp av min sambo som lyssnar till mina idéer och kommer med ett avgörande förslag på hur jag ska tänka med musiken till de olika visuella delarna. Ett riktigt aha moment, inte bara idémässigt utan även hur jag kan tänka kring de olika uttrycken och hur de förhåller sig till varandra. Senare bestämmer jag mig för att skriva om den kreativa processen, för att inte förlora friheten i det jag vill utforska i uttryck och för att jag i detta projekt redan antecknat mycket under processen.

Tv-studio och teknik bokas. Nu finns ett datum för när projektet ska genomföras och jag har dansare med mig och även personer från skolan som kan hjälpa mig. Jag måste producera ganska mycket material på kort tid, ta en massa beslut och komma på hur jag ska styra ljud och video på ett enkelt sätt. Inser snabbt att jag redan har mycket material i form av redan påbörjade musikprojekt och massor av visuals att anpassa för ändamålet. Eller så har jag funderat över det omedvetet fram till den punkten. Hur allt ska styras har jag en massa kreativa idéer om, frågan är bara vad jag hinner med. Funderar i stället över att göra det så enkelt som möjligt, för min egen skull och för att kunna fokusera på annat. Det är många trådar jag måste hålla i även om jag delegerar en del. Bäst att skala av.

En dryg vecka innan filmdagen påbörjar jag förberedelserna. Jag börjar med musiken och bara jag tänker på det känns det som en dröm, som något jag verkligen längtat efter i projektet. I början tittar jag mest på det halvfärdiga projektet vilket innebär att det redan finns en grundläggande teknisk set-up och ett uttryck att utgå ifrån:

De rytmiska ljuden är mer organiska och det atmosfäriska mer elektroniskt och rymdigt. En perfekt kombination i denna låt. Känns futuristiskt och eggande på samma gång. Dansant som jag ville.

Att allt är redo för att skapa ett par olika delar med lite olika intensitet får mig att komma in i arbetet snabbt:

Jag vet att allt funkar. Jag jobbar strukturerat med de olika uttrycken men ändå lite hoppande fram och tillbaka eftersom jag får nya ideer och vill testa något.

Efter två timmars arbete har jag en bra grund för ljudet till filmdagen. Vidare hittar jag av en slump via Instagram lite inspiration till rytmer som jag sen vill inkorporera i mitt projekt. Det saknar någonting mer intensivt och rytmer kan vara svaret även om jag inte vet om exakt dessa passar in. Kunskapen om att det dock oftast handlar om att ljuden ska passa ihop förlitar jag mig helt på i detta läge och försöker hitta passande ljud.

Jag går in i ljudet igen, tar bort, byter ut, ordnar rytmerna så att de verkligen gör det de ska göra. Ordnar upp. Börjar strukturera och tänka struktur framåt. Känslan är där, när det gifter sig med visuals kommer det att funka. Fortfarande i för mycket av ett kaosstadium för att helt kunna strukturera. Jag måste också lämna det hela öppet ett tag till ifall jag upptäcker något med ljudet när jag skapar visuals.

Jag strukturerar lite och går sen in i arbetet med visuals. Snabba kast, nödvändigt och känns ganska naturligt för mig i den här delen av processen, att inte vara helt strukturerad och lämna saker öppna. Att det går ganska snabbt och att vikt läggs vid uttryck, att det går att använda där det ska användas. Det blir rörigt när jag håller på men trots ett datorskrivbord fullt med filer har jag full koll och lämnar det så för att snabbt kunna fortsätta efter en paus. Konstant *flow* är något jag känner när jag arbetar, ett höjt fokus och en känsla av att jag vet precis vad jag gör. Visuals är något jag lägger ganska kort om tid på. Mitt bibliotek är stort så processen börjar med att rensa bort det jag inte ska ha ur ett gammalt projekt som jag utgår ifrån. Sen testar jag visuals mot musiken. Väljer ut de jag gillar bäst men har kvar några fler utifall att jag ändrar uppfattning på filmdagen. Sen hittar jag rätt känsla i tempo i rörelsen, ett färgschema och känsla jag tycker passar och ordnar så att alla klipp följer dessa idéer. Jag

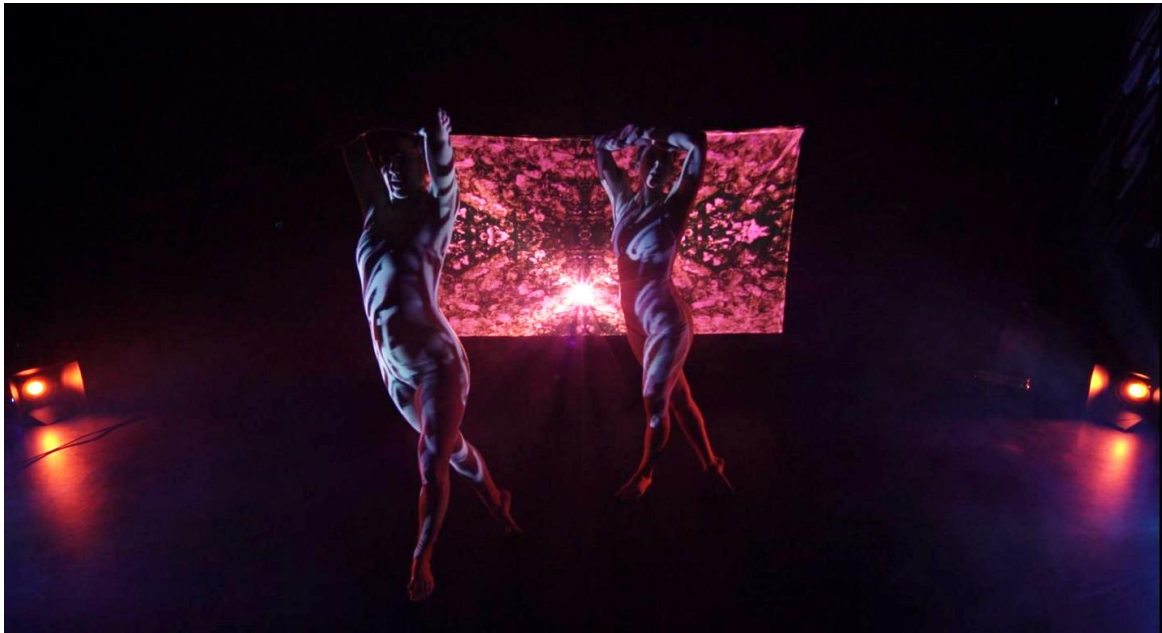
bestämmer mig för att använda en enkelt och snabbjobbad metod för att koppla ihop ljud och bild utan att behöva kompromissa med möjligheten att göra ändringar. Ytterligare en dimension och en kreativ möjlighet öppnar sig i att jag lär känna en ljus tekniker som jobbar på Gävle Teater som vill vara med. Han kan det ljusbord som finns i tv-studion och kan styra ljus på riktigt åt mig för en gång skull.

Ett hårt arbete, så inleds anteckningen om filmdagen. Med stort fokus arbetar jag för att få ut den teknik jag behöver och börja rigga allt i tv-studion. Det tar dock lång tid och sen måste jag arbeta med viktiga saker själv när jag redan är ganska trött. När jag tror att jag ska kunna göra klart det absolut sista sker ett par oförutsedda saker som skapar problem och stress. Även om jag lyckades lösa problemen somnade jag sent och stressad, vaknade stressad och inte utvilad. Det kom att påverka resten av arbetsdagen då jag inte hade tankekraft, tålamod och ork till att lösa problem på ett effektivt eller vettigt vis. På något vis lyckades vi nästan göra klart i tv-studion i tid till att dansare och ljus tekniker dyker upp. Vi äter lunch tillsammans och pratar ihop oss, lär känna varandra lite. Sen följer ett smidigt samarbete mellan oss för att få ihop allt inför att kunna filma. Ett till tekniskt problem dyker upp vilket tar en timme att lösa innan jag kan fixa det sista. Mina dansare får vänta. De vilar medan jag blir mer stressad och nästan tappar orken helt för att fortsätta. Tillslut kan vi äntligen köra igång. Då har jag jobbat en halv dag utan vila, är helt slut och nu ska jag vara kreativ. Tio minuters rast sen kör vi. Det går nästan inte i början och jag får gå på det jag kan och låtsas som att jag är engagerad för att få det att funka.

Dansarna gav mig en bra bild av hur jag kunde regissera dem på dansgolvet. Att de bestämde en grund i hur de rörde sig, sen kunde jag ge dem olika uttryck att jobba med. Det flöt på bra, jag lät dansarna bitvis styra mycket och lät dem också få andrum i början så att de fick komma igång i det de skulle göra, så de kunde komma i *flow*. I denna del kände jag inte mycket *flow* eller kreativitet i början utan det var mer mitt jobb att se till så att de andra kunde få fram det.

Under tiden de dansade styrde jag musik och visuals. Kameraansvarig såg till att kamerorna rullade och ljus tekniker skötte ljus. Äntligen var jag med i *flow* och började testa olika visuals med varandra till dansen. Jag insåg snabbt hur bra idéerna med mina skisser stämde. Nivån och hur bra dansarna dansar med varandra är en sak som jag snabbt uppskattade var mycket positivt för resultatet:

Dansarnas sätt att kunna röra sig identiskt på insåg jag snabbt var något som bidrog starkt till den visuella helheten. En viktig faktor tillsammans med att de fattade på en gång vad som såg snyggt ut. Jag behöver inte säga så mycket, det bara funkade.



[Bild 2] Stillbild från videomaterialet.



[Bild 3] Stillbild från videomaterialet.

Vi gjorde en rad intressanta uttryck som passade musiken väl och väckte tankar hos oss som var där. Testade improviserad dans och koreografi. olika uttryck med ljus, projektioner och musik. Vi testade även att snabbt fixa projektioner och ljus till en bit av en färdig koreografi. Det funkade otroligt bra. Jag insåg vilken lyx jag hade framför mig i kreativ utforskning, väl värt allt arbete och stress. Att färdigställa något av materialet kommer jag definitivt ha *flow* i tills det är klart. Mina visioner mötte sanningen och de brände igenom våra sinnen lika starkt som de bilder jag haft i början lysande vägvisande skyltar. Mina visioner mötte också en rad

fantastiska kreativa personer med vilka jag kunde samskapa. Utan dessa faktorer hade jag inte klarat mig igenom denna process.

Den odefinierbara processens legitimitet

I detta stycke presenteras resultatet från intervjuerna tillsammans med analysen av autoetnografen och intervjuerna tillsammans uppdelat i fem delar. Tillsammans bildar uppfattningen av kreativitet, hur en process kan vara strukturerad eller kaotisk, den kreativa processens faser, *flow* och förutsättningarna för *flow* en bild av hur den kreativa processen verkar i kreatörens skapande och arbete. Slutligen sammanfattas resultatet kortfattat.

Resultatet har analyserats enligt stegen sortera, reducera och argumentera (Ahrne & Svensson, 2015, s. 220) varav det är det sistnämnda steget som presenteras i uppsatsen. Sorteringen har gjorts enligt teorin och det som har fallit bort vid reduktion är det som är irrelevant för teorin eller för att besvara frågan.

Kreativitet

De aspekter av kreativitet och kreativ process som framkommit i intervjuerna beskrivs på ett personligt vis men också ur en analytisk utgångspunkt och utifrånperspektiv under intervjuerna. En del är mer svävande och nästan spirituella i sina beskrivningar och en del har ett mer praktiskt perspektiv i sina beskrivningar. Kreativitet för informanterna beskrivs som att skapa något nytt genom att skapa nya kombinationer. Enligt Csikszentmihalyis (2013) teori är det den definition som det syftas på när ordet kreativitet definieras. I etnografens berättelse handlar projektet om en vidareutveckling av tidigare erfarenheter men också nya intryck som kombineras till en idé. Det är helt oklart exakt hur produkten ska framföras ända in i slutet för att på så lång sikt som möjligt kunna experimentera fram ett uttryck.

Upptäckandet är centralt i både informanternas och etnografens beskrivningar. Kreativitet beskrivs även handla om processen och hur den förvaltas men också som en drivkraft, frihet och självförtroende. Ett sätt att vara på eller förstå sig själv med hjälp av.

Med detta ringas många aspekter av kreativitet in. Hur den kan ses på utifrån och verkar i en process, hur den finns naturligt i oss människor och själva kärnan i det som gör att människor engagerar sig i kreativa processer (Csikszentmihalyis 2013). Den beskrivs som något som är med under hela processen, anpassar sig till omständigheter, verktygen som används och det sinnestillstånd kreatören är i. Etnografen beskriver stunder där projektet drivs framåt av en

lycklig känsla och en upprymdhet i utforskandet av det som ska skapas. Informanterna beskriver också kreativitet som någonting som fungerar både inom och utanför ramar, kräver struktur och planering men också självkännedom, acceptans av sig själv och sin sårbarhet.

Det kan ibland vara oerhört terapeutiskt för mig att få skapa och låta tid och rum elimineras. Det kan också vara ett sätt för mig att förklara och förstå vem jag är.

Att investera sig känslomässigt, känna *flow* och inspiration beskrivs av informanterna som det de får ut av ett lyckat projekt. Etnografen beskriver i början av sin process:

Klara, starka bilder formas i mitt huvud, jag har en känsla av att det kan bli riktigt bra trots att det är så abstrakt.

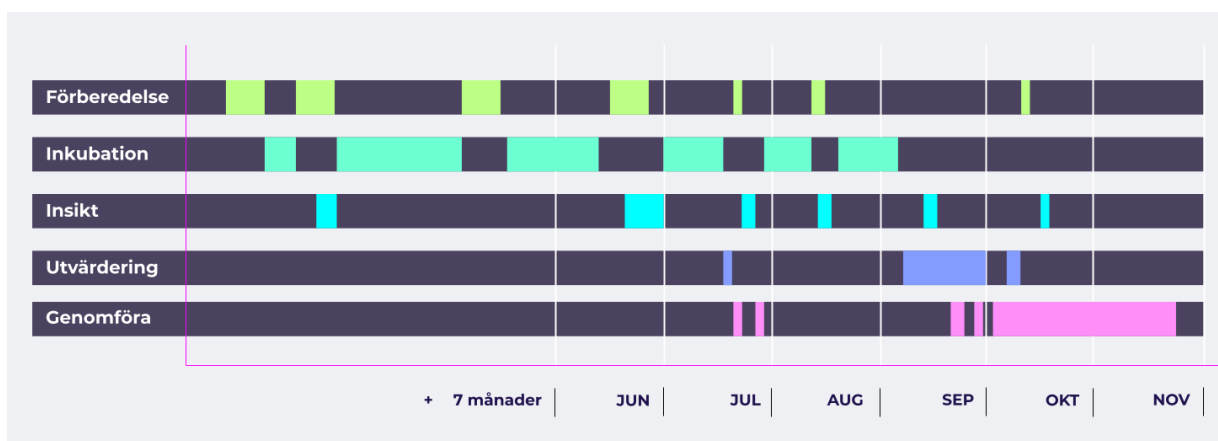
Något som påvisas i etnografens berättelse är just självförtroende, både inför att använda verktyg och inför sin egen kreativitet, även om det är abstrakt så tror den på att det blir bra. Etnografen får inte heller något betalt eller en annan yttre belöning av att göra projektet. Att lyckas för respondenterna handlar inte om ekonomi eller beröm utan om att få förverkliga idéer och skapa något som är större än beståndsdelarna, ett genomgående resultat även i Csikszentmihalyis (2013) forskning.

Den kreativa processens faser och iterationer

För att göra det krävs någon form av process som enligt respondenterna går igenom ett par olika faser. Dock är den process som informanterna liksom etnografen beskriver ickelinjär och fylld av både stora likheter och skillnader. Informanterna beskriver övergripande om processen vilket stämmer överens i de övriga resultaten:

Livet är inte linjärt, på samma sätt fungerar kreativitet. Från vision till mål hinner mycket nytt hända och ju längre in i processen så expanderas perspektivet. Det är roligt att tillåta spontaniteten finnas och låta skapandet växa fram allt eftersom.

I en jämförelse av beskrivningen av de fem faserna (förberedelse, inkubation, insikt, utvärdering och genomförande) med etnografen anteckningar, kan enligt Csikszentmihalyis (2013) forskning, förekomst och frekvens av etnografens fem faser illustreras på följande vis:



[Bild 4] Gantt-schema, den kreativa processens faser över tid.

De drygt sju månaderna i början av processen är den tid beräknad från och med när projektet kom att tänkas på första gången och tyder på att ett projekt kan starta långt innan det börjar genomföras. Det kom att bli ett över ett år långt projekt med all förberedelse och inkubation inräknat. Det går att utläsa av Gantt-schemat att processen på inget vis är linjär och gärna hoppar lite fram och tillbaka mellan de olika typerna av aktivitet. Det går däremot att se att förekomsten av de fem faserna är vanligare enligt den traditionella ordning Csikszentmihalyi (2013) beskriver i detta exempel.

Enligt informanterna verkar en kreativ process kunna börja på många olika vis men alla beskriver det som en ingivelse som kommer av att de upplever eller tar in något annat eller funderar över ett problem, en förberedelsefas. I Gantt-schemat går det att avläsa en lång inkubationstid, vilket kännetecknas av att kreatören går och tänker på sitt projekt undermedvetet (Csikszentmihalyi, 2013). När sedan en idé kommer upp och börjar utformas med tydliga frågor kanske det märks av och blir det som många känner är inledningsfasen av projektet. Informanterna berättar om att komma igång med en kreativ process:

En föraning av en idé kan ibland komma genom ett fragment av något visuellt eller ljudmässigt, eller en känsla, en tanke eller idé. Sedan byggs det vidare. Men oftast kommer det av utforskande av något kreativt verktyg rent tekniskt. Ofta kommer idéer från en bearbetning av känslor eller tankar som i sin tur inspirerar till koncept eller historier. Det är svårt att säga vad som exakt startar processen, eller vad det innebär att starta en process för ett kreativt arbete.

En del beskriver också hur de inleder sin process väldigt tydligt med en brief eller en beställning av en kund. Beskrivningarna på hur en sådan process inleds skiljer sig från den spontana ingivelse som en del andra beskriver men att detta kommer in senare i processen när all viktig information kommit på plats. Många beskriver det inledande och undersökande som

både den mest avgörande och roligaste delen av processen. Sen bearbetas idéerna för att sen gå över i genomförandefasen. Informanterna beskriver:

Jag jobbar instinktivt till en början, då idén kläcks. Allt får spruta ut och efter ett tag sållar jag och blir mer rationell och metodisk, gör upp en plan. Mot slutet upplevs allt flödande igen, behöver inte tänka utan allt faller på plats och känns rätt.

Detta beskriver insiktsfasen, en idé som kommer fram, sen en utvärderingsfas där saker sållas bort, sen genomförandefasen där själva huvudarbetet görs (Csikszentmihalyi, 2013). Den fas som direkt inte beskrivs av informanterna är inkubationsfasen. Det är förberedelsefasen som kanske kan tänkas vara tydligare i ett projekt initierad av en yttre part i form av en beställning. Etnografen beskriver dock en mycket tydlig och längre inkubationstid efter att projektet initierats:

Sen sker ingenting på flera veckor. Jag tänker då och då på projektet men över lag har jag för mycket annat att göra.

Tack vare etnografens anteckningar sedan tidigt i processen kan en inkubationsfas påvisas. Informanterna som inte blivit ombedda att anteckna beskriver inte medvetet denna fas. Informanterna svarar däremot på frågan om de ofta tänker på sitt projekt på fritiden att de gör de. Allt från ganska mycket till hela tiden vilket kan tyda på inkubationsfaser.

Där metodik och mer logiskt tänkande beskrivs är efter att projektet startas och kan kännetecknas som utvärderingen. Det är då idéerna prövas på olika vis under projektet beskriver etnografen:

Hur allt ska styras har jag en massa kreativa idéer om, frågan är bara vad jag hinner med. Funderar i stället över att göra det så enkelt som möjligt, för min egen skull och för att kunna fokusera på annat.

Här sker en granskning om hur idéerna ska fungera och om det ska avskalats på något vis. Informanterna beskriver att det är i utvärderingsfasen som många projekt överges eftersom de inte går att genomföra (Csikszentmihalyi, 2013). Etnografen påvisar att det kan råda osäkerhet i den delen av processen som får projektet att gunga:

Tankegångarna kring hur jag ska använda projektet får projektet att vändas och vridas på, att ses ur olika vinklar ur ett utifrånperspektiv. Jag blir stressad och förvirrad vilket får mig att tappa känslan för vad jag vill göra.

Detta efterföljs sen av ett "aha-moment" i hur projektet ska fortgå i flera olika aspekter, insiktsfasen (Csikszentmihalyi, 2013). Det är efter detta som själva arbetet att färdigställa det

hela kommer igång. Även om detta följer den traditionella modellen så hoppas det här lite fram och tillbaka mellan de olika faserna. Genomgående och närmare slutet är det genomförandet av projektet som tar upp mest tid. I den delen av fasen tas det snabba beslut och läggs ett stort fokus på att genomföra projektet.

Informanterna frågades även angående att använda flera olika tekniker eller tillvägagångssätt och hur det kunde påverka processen. Ungefär en tredjedel svarade att de tyckte det var givande och att det gav fler möjligheter för resultatet:

Det är ett fantastiskt arbetssätt eftersom verktygen från de olika konstformerna informerar varandra, skapar nya idéer eller fördjupar. När jag säger "informerar" menar jag att verktygen inspirerar tillvägagångssättet.

Kreatören menar att de olika konstformerna tar nytta av varandras idéprocesser vilket Wikberg Nilsson et al. (2015) menar är en förutsättning för att kunna få fram oväntade kombinationer och nya idéer. Etnografen jobbar med de olika elementen, ljudet och det visuella tätt inpå varandra och lämnar möjligheterna att göra förändringar öppna ifall ljudet influerar visuals eller tvärtom. Det stämmer också in på en beskrivning av informanterna om hur de olika verktygen och uttrycken skapar struktur för kreatören:

Jag delar oftast tydlig upp de olika delarna. Kring spelskapande blir det oftast tydligt avgränsade perioder för de olika delmomenten. Ibland händer det att jag skapar tillfälliga placeholders om jag inte är i läge att byta medium. Oftast tar jag de mest utmanande delarna först, vilket för mig är animationen. Jag känner att jag har lättare att styra mitt skapande dit jag vill när det kommer till musik och ljud, så det sparar jag oftast till senare.

Beskrivningen tyder på en medvetenhet över processen och ett sätt att skapa struktur och motivation till förmån för att intuition och *flow* ska få göra sitt. Etnografen beskriver att den arbetar med ljudet först vilket det är mest arbete med och sen visuals för att göra allt så effektivt som möjligt.

Struktur och kaos

Flera av informanterna beskriver just det att instinkten får styra men att det rationella får verka där och när det behövs. Det rationella beskrivs som något som kommer in i olika delar av processen och av olika anledningar. Det kan finnas där i början som en grund eller tvärtom, komma in senare i processen. De rationella intuitionerna kan också komma, det vill säga en intuition till att skapa struktur och även om struktur finns så är det lätt att falla tillbaka på intuition menar informanterna. Strukturskapande kan förekomma i form av att skapa olika

listor, beskriva utformning av idéer, planering och målsättning. Etnografen använder sig av skissen som verktyg att förbereda sina idéer för att kunna förklara dem. Ett sätt att förbereda sig mentalt och veta vad som ska göras när och hur. Men det måste inte alltid vara uttalat utan det kan också handla om att lita på att följa intuitionen och att veta att kunskapen finns för det man ska göra, även det en av kriterierna för *flow* (Csikszentmihalyi, 2013, s. 118).

Trots att en struktur finns kan mycket oförutsedda saker hända och då måste självförtroendet i att kunna lösa problemen finnas där bortsett från den ursprungliga planen. Något måste lösas, inspiration och *flow* kommer igång med många frågeställningar och idéer samtidigt, ibland helt oväntade och inte som det var tänkt från början. Detta beskriver informanterna som det kaosartade i en process:

Jag hoppar fram och tillbaka och förvirrar mig själv, ofta "hit-or-miss" och idéerna är ibland ostrukturerade, med andra ord "all-over-the-place".

Det liknar också beskrivningen av etnografen som skapar med ljud:

Jag jobbar strukturerat med de olika uttrycken men ändå lite hoppande fram och tillbaka eftersom jag får nya ideer och vill testa något.

Styrkan i att hjärnan kan få vara så ostrukturerad är att det skapas oväntade kombinationer som genererar det nya som är målet i processen (Wikberg Nilsson et al., 2015). Informanterna svarar med en stor spridning om de anser att deras process är mer kaotisk eller mer strukturerad. Ingen svarar att de är enbart det ena eller det andra. Kanske handlar det egentligen inte om ett kaos utan att det upplevs som det eftersom det i det läget inte finns ett tydligt svar på hur det de skapar kommer att bli. Etnografen beskriver:

Fortfarande i för mycket av ett kaosstadium för att helt kunna strukturera. Jag måste också lämna det hela öppet ett tag till ifall jag upptäcker något med ljudet när jag skapar visuals.

Att klara av att vara i det läget ses som en styrka inom design och innovation då det kan göra att det som skapas blir mer unikt (Wikberg Nilsson et al., 2015). Många av informanterna hittar njutning i den utforskande delen av processen och får testa idéer och möjligheter men och så i slutet när idéerna tar form och allt faller på plats.

Flow och tillståndets förutsättningar

Att få njuta i sin process upplevs som en förutsättning och mycket viktigt för en kreativ process (Csikszentmihalyi, 2013). Denna mer kaosartade del av processen är vad Csikszentmihalyi (2013) kallar för *flow* vilket ger kreatören ökat fokus och en ökad mental

förmåga. Friheten i att skapa och tid eller känslan av att ha tid beskrivs som några av de mest avgörande förutsättningarna för att uppleva *flow*. Att påverka sin tid, sin omgivning och skapa utrymme för den kreativa friheten genom att eliminera distraktioner och måsten beskrivs som viktigt (Csikszentmihalyi, 2013). Informanterna skriver om något som enligt teorin tolkas som *flow*:

Utöver det lägsta i behovstrappan så är det viktigt att jag behärskar verktygen tillräckligt mycket så att det går att utforska och experimentera kring det jag vill åstadkomma. Nöjet i att testa mig fram ska gå smidigt. Ibland krävs ett förberedande och strukturerande: en outline, en skiss eller en brainstorming med andra människor för att det ska vara produktivt.

Att kunna arbeta utan avbrott kan även förutsätta att ett förarbete med planering eller research i de tekniker som ska användas görs. Csikszentmihalyi (2013) menar också att kreatören anpassar sin miljö efter att kunna arbeta obehindrat. Informanterna beskriver:

Det finns också ofta ett stort mått av kaos i min fysiska omgivning då jag ofta vill ha allt jag kan tänkas behöva i närheten.

Något liknande beskrivs av etnografen:

Det blir rörigt när jag håller på men trots et datorskrivbord fullt med filer har jag full koll och lämnar det så för att snabbt kunna fortsätta efter en paus.

Detta tyder på en anpassning av miljön som kreatörerna gör för att kunna arbeta ostört och med stort fokus.

Informanterna beskriver att de kan ha *flow* i olika delar av processen men oftast i början eller i slutet. Det stämmer väl överens med beskrivningarna av *flow* enligt Csikszentmihalyis (2013) teori och etnografen upplever *flow* fyra gånger eller mer under sin process. I en sådan del av processen beskriver etnografen hur arbetet går till:

Efter två timmars arbete har jag en bra grund för ljudet till filmdagen. Vidare hittar jag av en slump via Instagram lite inspiration till rytmer som jag sen vill inkorporera i mitt projekt. Det saknar någonting mer intensivt och rytmer kan vara svaret även om jag inte vet om exakt dessa passar in. Kunskapen om att det dock oftast handlar om att ljuden ska passa ihop förlitar jag mig helt på i detta läge och försöker hitta passande ljud.

Det beskrivs hur etnografen arbetar snabbt och på ett effektivt vis utan att hejda sig själv med tvivel och rädsla att misslyckas vilket är kriterierna för *flow* (Csikszentmihalyi, 2013). Negativa yttre omständigheter kan påverka kreativiteten negativt hos informanterna men menar också att det kan vara bra att acceptera att det inte alltid är njutningsbart att skapa.

Stress som en negativ faktor för *flow* och kreativitet beskrivs både hos informanterna och etnografen. Etnografen berättar:

När jag tror att jag ska kunna göra klart det absolut sista sker ett par oförutsedda saker som skapar problem och stress. Även om jag lyckades lösa problemen somnade jag sent och stressad, vaknade stressad och inte utvilad. Det kom att påverka resten av arbetsdagen då jag inte hade tankekraft, tålamod och ork till att lösa problem på ett effektivt eller vettigt vis.

På något vis hittar etnografen ändå tillbaka till att kunna genomföra resten av projektet men inte helt utan svårigheter.

Om *flow* inte infinner sig använder sig informanterna av gamla idéer och erfarenheter, planering och skalar av och förenklar som tekniker att ta sig igenom processen ändå. En av informanterna menar:

Att skapa är inte enbart "trevligt" och "kul", det är ofta lika stor del ångest och motvind, men det är något man helt enkelt får kämpa sig genom för att till sist nå målet man sett framför sig. Att arbeta skapande är verkligen något man får kämpa för att lyckas med.

Att intala sig i att det som skapas är bra nog och att kreativiteten kanske dyker upp senare är en del i den mentala övertalning som behövs för att klara sig igenom och att inse att misslyckas är ett okej alternativ. En annan av informanterna beskriver ett extremare tillvägagångsätt men också en förklaring till varför kreatören arbetar på ett visst sätt:

Skjuter upp tills sista två dagarna eller till och med timmarna innan projektets deadline. Då skapar tiden ett krav som tvingar bort eventuell perfektionism eller oproportionerlig ambition, på gott och på ont. Det kan vara en väg in i *flow*, men då ofta blandad med viss smärta, fysiskt och psykiskt.

Hårt arbete och inte en ovanlig historia i samband med kreativt arbete. Att ha en trygg plats som är tillåtande och en plan för att komma igång öppnar för den kreativa friheten att blomma ut är en annan förutsättning menar informanterna:

Det är snällt mot en själv och därför tillåter man sig själv också att kanske skapa någonting som inte funnits, eller borde finnas.

Informanterna och etnografen beskriver båda hårt arbete, många utmaningar men också deras egna metoder och förhållningssätt för att njuta av sitt skapande och få ut så mycket som möjligt av det.

Sammanfattning

Hur den audiovisuella kreatören förhåller sig till sin kreativa process och lärande kan utifrån resultatet besvaras med ett varierat resultat. På grund av att informanterna och etnografen har ett brett synsätt på sin kreativa process gör det svårt att exakt besvara frågan om ett redan komplext område. I datan framkommer flera mönster och beskrivningar som stämmer väl med teorin och som i vissa fall till och med binder ihop de olika delarna av teorin. Informanterna beskriver mycket fördjupad under intervjun om hur den kreativa processen funkar för dem. De har mycket gemensamt i hur deras process ser ut och hur de fungerar bäst i sin process. Detta kan kort sammanfattas med, att få vara ifred, känslan av obegränsad tid, en trygg eller anpassad och förberedd miljö, kunskaper och verktyg alltid redo. De har stor kännedom om vad de själva behöver kunna och hur de behöver utvecklas, både som kreatörer men också i sin kreativa process. En av respondenterna beskriver en framtidsvision och närmast en utopi för vad framtiden skulle kunna ge:

Jag har en tanke på en miljö som tillfredsställer och möjliggör de olika momenten inom de olika områden jag vill kombinera som innefattar: foto, video, konst och musik. En miljö som inkluderar en sammansvetsad grupp individer, där välmående premieras framför business eller intäkter. För när arbetet fungerar, på olika villkor, så ger det resultat i form av business och intäkter. Jag vill höja innovationer och experimenterande högt. Entreprenörskap och öppenhet för olika uttryckssätt. I denna miljö tror jag att jag skulle utvecklas exponentiellt.

En miljö för att få kreativiteten att frodas och som går emot den beskrivning av skolans ofta strikta miljö där det inte finns utrymme för att vara experimentell och utveckla sin kreativitet. Att kreativitet betyder mycket för respondenterna är uppenbart i deras svar och något som också kan vara svårt och ansträngande men ändå helt självvalt. Att de tar sig igenom sin process hänger mycket på deras omgivning och hur dom själva förvaltar sin kreativitet för att de ska kunna njuta av den. Något en del anser att det inte går att styra över utan det kommer när det är dags. Det de ser möjlighet i är att få utvecklas själva som kreativa individer, något de menar inte är för alla.

Diskussion

Informanterna och etnografen beskriver med egna ord sina individuella uppfattningar om hur de förhåller sig till den kreativa processen. Vad de menar i sina svar är inte alltid helt tydligt och sättet att formulera sig kring kreativitet varierar. Trots olika språk kring ämnet och en olikhet i uppfattning om vad den kreativa processen gör för dem finns det många sammanhang och likheter. De förhåller sig till sin kreativitet som något nödvändigt och livsgivande. Den kreativa processen är något som de arbetar med personligen och något som de har stor användning av i sitt arbete. Utan det kreativa menar de att det inte finns någon mening i det de gör, att de kan få fram ett resultat ändå men att det inte får ta del av de fördelar som en bra kreativ process ger. Stress är en genomgående faktor som beskrivs som något negativt för deras kreativitet. Att få ha frihet att skapa på egen hand beskrivs som efterlängtad och som det de finner mest tillfredställande. Att de har god kännedom om hur de kan förbättra sitt sätt att jobba på och underlätta på olika vis genom processen påvisas även det fler gånger i studien. *Flow* är något de strävar och längtar efter.

Sättet informanterna och etnografen beskriver sin kreativitet på är något som de arbetar hårt med för att klara av att göra. I en förmåga att gå in helt i ett skapande med fullt fokus på att få fram sin idé men samtidigt ha en god överblick över helheten och skapa rätt förutsättningar för att det de gör ska kunna bli färdigt. Etnografen verkar inte ha många yttre hinder i sitt skapande utan verkar ha lyxen att kunna skapa bra förutsättningar. Båda vet också hur de ska tacklas med att inte ha inspiration, när *flow* inte är närvarande. De har god kunskap i sin process, hur den funkar i relation till sina yrken eller skolarbete. Att få skapa helt fritt och utforskande är det kreatörerna njuter av mest.

Studien lyckas ta reda på många aspekter av det kreativa och alla frågor utom en har besvarats av alla informanter. Den frågan har två informanter inte svarat på och hade kunnat formulerats tydligare. Frågorna hade över lag kunnat spetsas ytterligare med en inriktning mot det audiovisuella. Att etnografen och uppsatsförfattaren är samma person kan också ha påverkat hur resultatet analyserats även om texten har gått genom samma process som intervjumaterialet. Att uppsatsen påverkats av en autoetnografisk metod är svårt att helt komma ifrån men det framhäver också styrkan med att använda en sådan metod; att kunna

använda den egna blicken som en lins genom vilken ett kulturell fenomen betraktas. Utifrån studien skulle vidare forskning kunna genomföras som rör hur skolans miljö påverkar den kreativa processen men också ett större perspektiv om hur vårt samhälle och den medievärld vi lever i påverkar kreativa individer. Utbildningar likt Audiovisuell Produktion finns det få av och kanske är det för att området i sig är svår att förstå men också att kreatören själv har svårt att hitta området och börja verka inom det. Det är när området väl är funnet som de kan börja ta del av en förhoppningsvis god miljö för att utveckla sin kreativitet.

De audiovisuella kreatörerna borde inte heller dömas ut som för odefinierade utan snarare vara legitimerade av att inte alltid själva veta exakt vad det är de skapar eller ett "stökigt skrivbord fullt med filer". Det är en viktig del i den kreativa processen och borde också ha sin plats i skolan. Informanterna har alla idéer om hur de vill utveckla sin kreativitet och de områden de arbetar inom. De värnar om och är ett med sin kreativitet, enligt dem kärnan i att vara människa.

Tryckta Källor

Ahrne, G., Svensson, P. (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Liber.

Chion, M. (1994). *Audio-vision: Sound on screen*. Columbia University Press.

Johansson, L.-G. (2018). *Introduktion till vetenskapsteorin* (4 uppl.). Thales.

Richardson, J., Gorbman, C., & Vernallis, C. (2015). *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Oxford University Press USA.

Wikberg Nilsson, Å., Ericson, Å., Törlind, P. (2015). *Design: process och metod*. Studentlitteratur.

Elektroniska källor

Adams, T. E., Holman Jones, S., Ellis, C. (2014). *Autoethnography: Understanding qualitative research*. Oxford University Press.

<https://ebookcentral.proquest.com/lib/dalarna/detail.action?docID=1784095>

Arbetsförmedlingen. (2018). *Arbetsmarknadsutsikterna Hösten 2018 Kultur och Media: Prognos för arbetsmarknaden 2019*.

<https://www.arbetsformedlingen.se/download/18.be6500167af10efcd2e4d0/1545129859827/arbetsmarknadsutsikterna-kultu-media-2019.pdf>

Carvalho, A., Fischer, E., Lund, C., Menotti, G., Mey, A. (2015). *The Audiovisual Breakthrough*. Collin&Maierski.

<http://www.ephemeraexpanded.net/audiovisualbreakthrough>

Csikszentmihalyi, M. (2013). *Creativity: flow and the psychology of discovery and invention*. HarperCollins e-books.

https://books.google.se/books/about/Creativity.html?id=aci_Ea4c6woC&redir_esc=y

Ellis, A. S. (1986). *An historical overview of creativity with implications for education*. *Dissertations and Theses*. PDXScholar. [Masteruppsats, Portland State University]

<https://doi.org/10.15760/etd.5476>

Gavelin, C. (2019). *Att stirra på en myra: den snirkliga vägen att förstå en konstnärlig process och dess betydelse inom en utbildningskontext*. [Masteruppsats, Göteborgs Universitet]. Göteborgs Universitetsbibliotek. <https://gup.ub.gu.se/file/207959>

Högskolan Dalarna. (26 februari 2021). *Audiovisuell produktion – kandidatprogram*.

<https://www.du.se/sv/Utbildning/Program/audiovisuell-produktion---kandidatprogram/>

Nordicom. (2021). *Mediebarometern 2020*. <http://norden.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1557211&dswid=-7772>

Ryhammar, L., & Brodin, C. (1999) Creativity Research: historical considerations and main lines of development. *Scandinavian journal of educational research*, 43(3).

<https://www.proquest.com/docview/219850168?accountid=10404&pq-origsite=summon>

Sjögren, F. (2020). *Kreativa processer i skapandet av ett audiovisuellt verk*. [Examensarbete, Dalarnas Högskola]. DiVA. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1397044/FULLTEXT01.pdf>

Wall, S. (2006) An Autoethnography on Learning About Autoethnography. *International Journal of Qualitative Methods*. <https://doi.org/10.1177/160940690600500205>

Video

FACTmagazine. (2020). *Primary Optics: NONOTAK on turning their love of illustration and architecture into audio-visual art* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0tWrL-40iZs>

Bilagor

Intervjufrågor - Den audiovisuella kreatörens kreativa process

Du har blivit inbjuden att delta i en studie som handlar om den audiovisuella kreatörens kreativa process för mitt, Mio Dals, examensarbete i Audiovisuella studier.

Men Audiovisuella kreatör menas en person som sysslar med att skapa med ljud och bild/rörlig bild, ljus eller andra visuella uttryck tillsammans. En audiovisuell kreatör kan vara verksam inom många kulturella fält till exempel film, youtube, streaming, konst, konsertscenen, teater m.m. och använda sig av en stor bredd med verktyg, analoga, digitala, interaktiva m.m. inom både ljudproduktion och visuella medier. Det de har gemensamt är sambandet mellan ljudet och det visuella.

Dina svar kommer att samlas in och presenteras anonymt.

1. Vilket är ditt/dina kreativa fält som du är verksam inom?
2. Hur länge har du verkat inom ditt fält?
3. Hur sysselsätter du dig inom ditt fält just nu?

4. Vad är kreativitet för dig?
5. Vad är ett lyckat projekt för dig?
6. Hur verkar kreativiteten i ditt arbete?
7. Vad för typ av förutsättningar behöver du för att kunna skapa på ett effektivt och tillfredställande vis?
8. Vilka kunskaper behöver du för att kunna skapa på ett effektivt och tillfredställande vis?
9. Hur viktigt är rationalitet jämfört med intuition i din kreativa process? Jobbar du på två olika sätt, litar du på dina instinkter eller jobbar du mer metodiskt?
10. Hur kan ett kreativt arbete börja för dig, vad är det som startar processen?
11. Finns det några avgörande stunder i en kreativ process och vad brukar de bestå av för aktiviteter?
12. Hur mycket tänker du på ett projekt på din fritid?
13. Vilka yttre faktorer kan din process påverkas av?
14. Brukar du känna att processen är mer strukturerad eller mer kaotisk? Skala 1-7, Helt strukturerad till helt kaotisk.
15. Beskriv på vilket vis processen kan vara kaotisk:
16. Beskriv på vilket sätt processen kan vara strukturerad:
17. När njuter du som mest i en kreativ process och varför tycker du det är viktigt eller oviktigt att få njuta i den kreativa processen?
18. Hur hittar du bäst fokus och flow i ett projekt?
19. Om möjligheten inte finns för att hitta fokus och flow, hur brukar du då göra för att stå ut i den kreativa processen ändå och lyckas få fram ett resultat?
20. Vad för typ av dialog för du med dig själv under en process och använder du dig av något verktyg eller metod för att dokumentera det du gör eller tänker? Det behöver inte bara vara genom det skrivna ordet.
21. Under processen, även om du arbetar själv, utbyter du idéer och tankar med andra och hur kan detta gå till?
22. Hur tycker du att arbeta med och kombinera flera olika konstformer, media och teknik påverkar processen?
23. Har du haft något mål du uppnått i ditt skapande som har känts extra meningsfullt?
24. Om du har uppnått ett mål som du tyckte kändes meningsfullt, hur har din kreativitet utvecklats sen dess?

25. Hur ser du på framtiden, vad vill du göra och hur vill du utvecklas som kreativ individ?
26. Vilken kompetens tycker du att du saknar nu och vad tror du att du kommer att behöva kunna i framtiden, som skapare och i den framtida utvecklingen inom ditt område?