



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete kandidatnivå

Tappad skaparglädje i jakten på det perfekta soundet?

En studie om valmöjligheters inverkan på skapandeprocessen hos musikproducenter

Författare: Lukas Hynam
Handledare: Daniel Fredriksson
Seminarieexaminator: David Thyrén
Formell kursexaminator: Thomas Florén
Ämne/huvudområde: Ljud- och musikproduktion

Kurskod: GLP2NN
Poäng: 15 hp
Termin: HT2023
Examinationsdatum: 2023-12-07

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

Syftet med denna undersökning är att bidra med kunskap till hur valmöjligheter inverkar på musikproducenters skapandeprocess, samt hur detta kan förstås till rådande samhällsstrukturer. Undersökningen har genomförts genom semistrukturerade, kvalitativa intervjuer, där fyra musikproducenter intervjuats. Resultaten visade på att valmöjligheter hade en varierande inverkan på deras skapandeprocess där antalet val fördröjer skapandeprocessen, vilket i sin tur kan resultera i att individen hinner tröttna på en låtproduktion innan den fullbordats. Vidare identifierades även en korrelation mellan när informanterna tenderade att befinna sig i ett kreativt uppslukande tillstånd och hur relationen till valmöjligheter då såg ut. Undersökningen bidrar till kunskap kring inom ämnet och kan förhoppningsvis hjälpa musikproducenter att navigera i en tid av växande valfrihet.

Keywords

Musikproduktion, skapandeprocess, valmöjligheter, flow, begränsningar, valfrihet

Innehållsförteckning

1 Inledning	1
1.1 Syfte och frågeställningar	2
1.2 Avgränsningar	2
2 Tidigare forskning och teori	3
2.1 Flow	4
2.2 Choice overload	5
3 Metod	6
3.1 Intervjuer	6
3.2 Urval	7
Presentation av intervjupersoner	7
3.4 Etiska överväganden	8
4 Resultat och analys	9
Skapandeprocesser	9
Informanternas valmöjligheter	10
Informanternas medvetna begränsningar	11
Valmöjligheters inverkan på skapandeprocessen	13
Flow i intervjuobjektens skapandeprocess	16
När är informanterna klara med en låtproduktion?	18
Sammanfattande analys	19
5 Diskussion och slutsats.....	21
Källförteckning	24
Tryckta källor	24
Intervjukällor	25
Bilaga	26
Intervjuguide	26

1 Inledning

Ska jag använda detta reverb? Eller nej, det här låter kanske bättre? Eller måste jag köpa den här för att få sången att låta tillräckligt bra? Ja, valmöjligheterna är många och valfriheten är stor i musikproduktionens sfär, där verktygen inom musikproduktion törs kallas oändliga. Digitala mjukvarusyntar som låter analoga, digitala trummor som lätt förväxlas med analogt inspelade trummor, samt en kopiös mängd ljudeffekter från olika mjukvaruutvecklare.

Under de två senaste decennierna har en stor utveckling inom musikproduktion ägt rum, inte minst på grund av digitaliseringen, vilket har genererat musikskapare oerhört många nya möjligheter. (Hracs, 2016). Den markanta utveckling inom musikproduktion har möjliggjort att i princip vem som helst kan producera och spela in musik med hjälp av endast en dator och ett ljudredigeringsprogram. Det är en utveckling som lett till en exponentiell ökning av valmöjligheter för musikproducenter och där musikproduktion inom den digitala sfären blivit till norm. Men skapar valfriheten ett ökat självförverkligande, eller stjälar verktygen alltför mycket fokus?

Jag har tidigare uppmärksammat ett återkommande mönster inom mitt eget musikskapande, där strävan efter det "perfekta" ljudet från olika verktyg påverkat min skapandeprocess negativt. Det omfattande utbud av valmöjligheter har vidare resulterat i att känt mig mindre produktiv samt mindre inspirerad. Att ha vetskap kring att det kan finnas ett annat verktyg, ett par knapptryck bort, som potentiellt kan förbättra min produktion är något som lätt kan avleda min uppmärksamhet från själva skapandeprocessen. Det är av min uppfattning att många musikproducenter kan identifiera sig med samma känsla, där en lätt kan luras av den korta, kreativa uppsving en får av ett nytt verktyg. Kunskap inom området är helt klart relevant för att kunna hjälpa musikproducenter i deras skapandeprocess och jag vill därför, genom uppsatsen, försöka förstå vilken effekt valfriheten faktiskt har för skapandeprocessen hos musikproducenter i deras växande värld av valmöjligheter.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna uppsats är att undersöka hur valmöjligheter påverkar musikproducenter i deras skapandeprocess. Följande frågeställningar har därför undersökts:

- Hur relaterar informanterna till valmöjligheter inom musikproduktion?
- Hur inverkar valmöjligheter på *flow* hos informanterna i deras skapandeprocess?

1.2 Avgränsningar

Uppsatsen ämnar inte att ge en generell bild över valmöjligheters inverkan på olika skapandeprocesser, utan är avgränsad till skapandeprocessen hos musikproducenter.

Undersökningen syftar inte heller på att undersöka valmöjligheter hos musikproducenter inom en specifik genre av musik, kön eller ålder. Detta då uppsatsen syftar på att ge en större förståelse för valmöjligheter och dess inverkan på musikproducenter i stort.

2 Tidigare forskning och teori

Tidigare forskning inom området är begränsad, men där forskning som rör sig runtomkring ämnet har identifierats och bedömts som relevant för uppsatsen. Detta då den tidigare forskningen berör ämnen som valmöjligheter och dess inverkan på motivation, beslutsfattande och kreativitet.

I den vetenskapliga artikeln *Can There Ever Be Too Many Options? A Meta-Analytic Review of Choice Overload* (Scheibehenne, 2010) utforskar författarna valmöjligheter och undersöker eventuella samband mellan överflöd av val och bristande motivation samt beslutsfattande. Genom en metaanalys analyserade de totalt 50 publicerade och opublicerade experiment, vilket resulterade i slutsatsen att motivationen inte påverkas signifikant av mängden valmöjligheter. Vidare betonar författarna att resultaten kan variera beroende på omständighet och kontext, särskilt då majoriteten av experimenten var inriktade på val inom konsumtionsområdet.

I Hjalmar Björks undersökning *Utanför datorn: ett arbete om hur begränsningar påverkar kreativiteten* (2021) undersöker Hjalmar hur hans kreativa skapandeprocess påverkas av att begränsa sig till ett visst antal instrument. Detta undersökte han genom att skriva tre olika låtar, med varierande grad begränsningar. I första låten fick han använda sig av tre analoga syntar och en trummaskin. I andra låten fick han endast använda två analoga syntar och i tredje låten fick han använda tre analoga syntar, en trummaskin, akustisk gitarr och elbas. Resultaten visade på att den låt med minst grad valfrihet genererade mest framstående effekter i hans kreativa process. Liknande resultat framkom även i William Sandells undersökning *Kreativ flyt: begränsningar och kreativitet i musikmakarens processer* (2021), där han undersökte påståendet ”begränsningar främjar kreativitet”. Detta gjorde han genom en fokusgrupp på tre musiker som fick göra musik genom en groovebox. Den groovebox som användes var en OP-Z från Teenage Engineering och är en avancerad 16-spårig sequencer/synth, med samplebaserade och syntbaserade ljud. Resultatet pekade på att begränsningen hade en positiv effekt för den kreativa processen hos deltagarna där deltagarna upplevde det som enklare att komma in i ett *flow*-tillstånd i en tidigare fas av skapandeprocessen. Sandells

undersökning indikerade även på att verktyget/verktygen som används i skapandeprocessen har en betydande roll för *flow*-upplevelser.

Ytterligare forskning inom ämnet är artikeln *Creativity and flow in musical composition: an empirical investigation* (Macdonald, 2006), där författarna undersöker den möjliga länken mellan kreativitet i musikskapande och Csíkszentmihályi teorier kring *flow*. Artikeln anses som relevant då begreppet *flow* är ett återkommande ämne under uppsatsens gång. Resultatet av deras undersökning visade på att *flow* är starkt kopplad till ökad kreativitet där den grupp som erhöll högre nivå av *flow* även erhöll en komposition vilket bedömdes ha en högre nivå av kreativitet.

2.1 Flow

Tillståndet *flow*, som (Csíkszentmihályi, 2021) har definierat, är ett tillstånd som inträffar när en individ blir totalt uppslukad av en aktivitet, med en känsla av att tid och rum står still.

Under tillståndet ökar inte bara kreativiteten och produktiviteten hos individen för stunden, men också för en tid efter tillståndet (Amible, 2017). För att uppnå *flow* menar (Csíkszentmihályi, 2021) att balansen mellan utmaning och kompetens är viktig, och där brist på regler samt begränsningar kan minska chansen att försättas i tillståndet. Han berättar vidare att det finns totalt åtta nyckelkomponenter gällande *flow*-tillståndet:

- Tydligt mål
- Fokus och koncentration
- Balans mellan utmaning och kompetens
- En känsla av kontroll
- Återkoppling
- Handling och medvetenhet - alltså att medvetenheten sammanfogas med ens agerande
- Mindre självmedveten
- Förvrängd tidsuppfattning

Även (Dahlstedt, 2018) förklarar hur begränsningar har en betydande roll för kreativa processer i ett kapitel ur boken Musik och makt. Dahlstedt skriver att begränsningar länge

varit en metod som använts medvetet av konstnärer och musiker för att åstadkomma någonting nytt och unikt. Begränsningar i skapandeprocessen kan handla om olika saker, däribland tid, instrument, förmåga och oförmåga. Eftersom begränsningar verkar gynna den kreativa processen så kan det komma att styrka att en stor mängd val inom musikproduktion hämmar skapandeprocessen hos musikproducenter i stort.

2.2 Choice overload

I boken *Paradox of Choice, why more is less* skriver (Schwartz, 2009) om det moderna nyliberala samhället, med fokus på valfrihet och dess inverkan på samhället i stort. Han argumenterar för tesen att ökade antalet valmöjligheter kan leda till beslutsångest och ett minskat välbefinnande. En teori han har är två olika typer av attityder hos personer, den som *maximerar* och den som nöjer sig med något *bra-nog*. Schwartz förklarar att en som vill *maximera* ägnar mycket tid åt att hitta det bästa tänkbara beslutsutfallet och där den andra nöjer sig med ett beslut som är *bra-nog*. Hans studie visar på att den som *maximerar* ofta är mer benägen för perfektionism, men där skillnaden är att perfektionister inte förväntar sig att uppnå sin höga standard medan den som *maximerar* gör. Schwartz förklarar vidare att valmöjligheter kan bidra till att en *maximera* attityd skapas men där mängden valmöjligheter som utgör detta är oklart. Då valmöjligheter inom musikproduktion verkar vara omfattande så kan det möjligtvis bidra till att en *maximera* attityd skapas, vilket i sin tur kan ha en negativ inverkan på skapandeprocessen hos musikproducenter.

Vidare förklarar Schwartz att valmöjligheter och valfrihet är något eftersträvansvärt men där för många valmöjligheter kan resultera i *choice overload*, där mängden val blir för överväldigande för individen. Konsekvenserna av detta fenomen är minskad tillfredsställelse med sitt val och en känsla av handlingsförlamning när individen står inför ett överflöd av valmöjligheter. Trots att Schwartz teorier främst fokuserar på valmöjligheter inom konsumtion så är hans resonemang om valfrihet och dess konsekvenser högst relevant för uppsatsen och dess frågeställningar. Detta då den ökade valfriheten kan ses i flera samhällsområden, inte minst musikproduktion, där den ökade valfriheten potentiellt kan inverka på musikproducenters skapandeprocess.

3 Metod

För att samla empiri för studien så använde jag mig av en kvalitativ metod, där personliga intervjuer utfördes på fyra stycken informanter. Intervjuerna spelades även in för att sedan transkriberas och vidare analyseras. AI har inte används som hjälpmedel för uppsatsen.

3.1 Intervjuer

Då uppsatsen syftar på att undersöka hur musikproducenter uppfattar valmöjligheter i deras skapandeprocess så valde jag en kvalitativ metod, där intervjuer utfördes för att samla in källmaterial. Intervjuerna var utformade på ett semistrukturerat vis, där målet var att kunna hålla en strukturerad men öppen dialog med informanterna. (Bryman, 2018) förklarar att man vid semistrukturerade intervjuer använder en intervjuguide som grund, samtidigt som utrymme ges för att ställa följdfrågor baserat på informanternas svar. Till skillnad från strukturerade intervjuer tillåter alltså semistrukturerade intervjuer en viss flexibilitet, vilket möjliggör en öppen dialog utan att intervjuerna avviker alltför mycket från varandra.

Intervjuerna hölls även på distans, via Zoom, då informanterna var bosatta på olika orter. Motivering av detta beslut var tidsbrist och att distansintervjuer är betydligt mindre resurskrävande. En nackdel med intervjuer som metod är att det finns en risk för bortfall av information. För att motverka risken spelades därför samtliga intervjuer in. (Kihlström, 2007). Samtliga intervjuer genomfördes även med en person i taget för att minska risken att informanterna skulle påverkas av varandras svar och resonemang. En annan nackdel med intervju som insamlingsmetod är risken att forskaren kan misstolka informantens svar och att forskaren ej kan anta att det informanten svarar faktiskt korrelerar med vad den i verkligheten faktiskt tycker, känner och gör. (Ahrne, 2015). Därför kan det vara av god idé att komplettera intervju med en annan metod som exempelvis en observation. Men eftersom tidsramen för uppsatsen var relativt knapp så togs beslutet att endast ha intervjuer som insamlingsmetod. En annan farhåga med intervju som metod är fenomenet *Impression management*, som innebär att informanten försöker att imponera på intervjuaren med sina svar. (Ahrne, 2015). I detta fall uppskattade jag risken som låg för *impression management* då uppsatsens syfte och

frågeställningar inte är av det laget där informanterna kan svara på ett imponerande och skrytsamt sätt. Däremot fanns det risk att de söker legitimering genom att inte våga erkänna sig ha några som helst problem med valfriheten i deras skapandeprocess.

3.2 Urval

Inför urval av informanter så valdes personer ut med sunt förnuft, utifrån vad författaren ansåg passa studiens syfte. (Befring, 1994). Informanterna valdes därför ut enligt ett bekvämlighetsurval, där personer ur bekantskapskretsen valdes ut. Samtliga personer verkar inom området musikproduktion och har en varierad erfarenhetsnivå inom området. Snittåldern hos informanterna uppgår till 31 år, där den yngsta är 29 år och den äldsta är 46 år. Den varierande ålder och erfarenhetsnivå möjliggör en ökad validitet av studien. Antal informanter som intervjuats är fyra, men där ursprungstanken var att fler intervjuer skulle ha utförts. Olyckligtvis hoppade två av de tillfrågade informanter av i sista sekund vilket ledde till att ett beslut fick tas huruvida det redan insamlade materialet skulle vara ett tillräckligt representativt material för analys. (Ahrne, 2015) förklarar att det på förhand är svårt att avgöra hur många informanter som behövs för att få ett representativt material och här togs beslutet att det insamlade materialet skulle vara tillräcklig för att genomföra en analys.

Presentation av intervjupersoner

Nedan ges en sammanfattande presentation av de deltagande informanter vars namn är fingerade.

Informant 1

Namn och ålder: Anton, 36 år

Låtskrivare/producent, yrkesnivå

Informant 2

Namn och ålder: Filip, 29 år

Låtskrivare/producent, hobbynivå

Informant 3

Namn och ålder: Lisa, 22 år

Låtskrivare/producent, hobbynivå

Informant 4

Namn och ålder: Viktor, 46 år

Låtskrivare/producent, yrkesnivå

3.4 Etiska överväganden

Informanterna har på förhand informerats om att deras medverkan var helt frivillig och att de kunde avbryta sin medverkan när som helst under undersökningen. De fick även veta att deras medverkan var anonym och att deras namn skulle vara fingerade i uppsatsen. De har även, både skriftligt och muntligt informerats om vad uppsatsen syftar på att undersöka. Allt enligt vetenskapsrådets informationskrav. (Vetenskapsrådet, 2017).

4 Resultat och analys

I det här avsnittet redovisas resultaten från intervjuerna, uppdelade under olika teman och rubriker. Analys redovisas växelvis med informanternas svar där en sammanfattande analysen sist presenteras.

Skapandeprocesser

Inom denna rubrik behandlas den process som Informanterna genomgår för att nå en färdig produktion. Alltså hur de går från låtidé till färdig produktion och vilket moment som tar längst tid.

Skapandeprocessen såg något olika ut från person till person men där det mest förekommande tillvägagångssätt var att informanterna skrev musiken från start på ett traditionellt sätt. Det kunde då röra sig om att de vanligtvis började med ett traditionellt instrument så som gitarr. Anton beskrev sig själv komma från ett traditionellt låtskrivande:

Som låtskrivare är det att jag börjar med någonting med något instrument. Att man råkar hitta någon detalj som man hakar upp sig på. Till exempel ett särskilt ackordbyte eller sångmelodi som man hakar upp sig på och inte riktigt kan släppa och som man fortsätter spela spela spela om och om igen, runt runt runt för att man inte riktigt kan sluta tills man känner att man lyckats pussla ihop något som ger en någorlunda helhet [...] Ja men jag tror att jag kommer mer från ett A till B låtskrivande. (Anton, intervju)

Vidare förklarar Anton att han därifrån spelar in den låtidé han hittat till en telefon eller kassetbandspelare. Viktor och Filip har en liknande arbetsmetodik, där de också initierar sin låtidé med ett traditionellt instrument och strävar efter att etablera en stabil grund innan de övergår till inspelning- och produktionsfasen.

Lisas arbetsätt i den tidiga fasen av skapandeprocessen skiljer sig något från övriga informanter, där hon inleder sin låtidé på ett mer varierade sätt:

Det varierar väldigt mycket med hur jag börjar skrivandet av en låt. Ibland kan det vara att jag sitter med en gitarr, men oftast tycker jag om att hitta ett trumkomp i datorn som jag sedan försöker hitta någonting till, exempelvis en synt eller gitarr. Samtidigt som jag letar efter en fin ackordföljd så brukar jag nynna med och försöka hitta en sångmelodi. (Lisa, intervju)

Vidare jobbar Lisa på så sätt att de två momenten inspelning och mixning flätas in i varandra, vilket även Filip gör. Filip berättar:

Efter att jag skrivit en grund så börjar jag spela in och där det blir väldigt mycket att man mixar samtidigt. Jag har väldigt svårt att spela in exempelvis ett gitarrspår utan att man börjar mixa med det. Inte bara för att få rätt sound utan där man tänker i ett helhetsperspektiv i hur den ska låta i mixen. (Filip, intervju)

Anton och Viktor är något mer traditionella där de värdesätter att ha en uttänkt struktur och mer färdig idé innan de kliver in i produktionsfasen. Anton motiverar detta tillvägagångssätt genom att påpeka risken att fastna i det planlösa pillandet av en låt om man inte har en uttänkt struktur. Att man då ofta försöker hitta genvägar i produktionsfasen, men där det egentligen finns underliggande brister i själva låtskrivandet. Samtidigt understryker han att rätt sorts pillande i många fall kan vara lönsamt då 600 timmars redigering brukar låta bättre än 0 timmars redigering. Han betraktar detta som ett tveeggat svärd och berättar:

Det är lite lathet att man ska säga att man inte ska pilla. Sen är det såklart att det ofta finns någon slags renhet i uttryck i de första versionerna av en låt som man lätt kan slarva bort ifall man börjar hålla på med det under en för lång period. Om man däremot pillar intensivt under en lite kortare period så tror jag jättemycket på pill. Men just det där att hålla på med en låt under 5 år tror jag kan vara lite farligt. (Anton, intervju)

Informanternas valmöjligheter

Följande stycke behandlar huruvida informanterna anser sig ha många valmöjligheter i sin skapandeprocess, samt hur fördelningen mellan digitala och analoga verktyg ser ut. En djupare insikt i detta är av vikt för att lättare kunna analysera och relatera till (Schwartz 2009) teorier där han förklarar att valmöjligheter och valfrihet är något eftersträvansvärt men där mängden valmöjligheter utgör ifall en börda bildas.

Samtliga informanter konstaterade att de anser sig ha ett överväldigande utbud av valmöjligheter, där de digitala verktygen så som plug-ins och mjukvaruinstrument var av störst omfattning. Anton beskrev utbudet av verktyg inom mixning som alldeles för stort och har därför, aktivt försökt att ha så få plug-ins som möjligt installerade på hans dator. Anton förklarar detta genom följande:

Man blir lätt lurad av att saker och ting ser olika ut, med olika gränssnitt när det egentligen är samma sak man gör, men där tror att man gör någonting annat för att man tar upp något som är blått istället för brunt. Att man till exempel använder en vanlig, parametrisk EQ där man känner att nej detta blev inte bra, för att sedan ta upp en Pultec EQ som har stora rattar och tänker, ja denna, men där det egentligen gör samma sak. Så jag tycker att där är översvämmat av möjligheter och jag har aktivt försökt att ha så få pluggar installerade på min dator som jag bara kan för att jag vet att det sällan blir bra ifall jag har för många. (Anton, intervju)

Lisa delar liknande resonemang med Anton där hon uttrycker att hon anser sig ha allt hon egentligen behöver i hennes ljudredigeringsprogram. Vidare framhåller hon att hon insett att jakten efter nya plug-ins är något meningslös då det mesta låter likadant. Även Viktor och Filip anser sig ha väldigt många valmöjligheter i sin skapandeprocess, där Filip förklarar att det i hans fall primärt beror på att han jobbar mycket genom datorn. Han säger dock att det ibland kan kännas som att han egentligen inte har så mycket valmöjligheter, vilket han förklarar genom följande:

Jag kan känna att jag har mycket valmöjligheter men jag har lätt att tröttna på valen då jag kan känna ”den här synten ger mig inte det jag vill ha” och då känner jag att jag inte har så många valmöjligheter egentligen. (Filip, intervju)

Viktor anser sig också erhålla en betydande mängd digitala verktyg men där han oftast använder sig av externa effekter istället för plug-ins. Vidare förklarar han att han istället använder sig av en mixerkonsol som har inbyggda effekter i sig.

Informanternas medvetna begränsningar

Inom detta avsnitt behandlas huruvida informanterna väljer att begränsa sina valmöjligheter och ifall det finns några specifika strategier som kan identifieras. Det är av vikt att undersöka

detta för att ge en förståelse kring hur musikproducenter navigerar i deras valmöjligheter och ifall de begränsar sin valfrihet för att uppnå en viss effekt.

Anton begränsar sina valmöjligheter på olika sätt, däribland att medvetet hålla sig till så få plug-ins som bara möjligt i sin dator. Han berättar vidare om ytterligare begränsningar han gör när han producerar olika band:

Många band har ofta en kärna av någonting som exempelvis en trummis, någon som spelar synt och någon som sjunger säger vi. Ofta så tillkommer det ljud på en produktion som är mer än vad dom personerna kan göra med sina lemmar och då brukar det vara väldigt skönt att försöka spika ner, så fort man kan, vad dom grejerna är och sen när man letar efter någonting så är det dom grejerna man går till. Att man liksom, okej, nu är det trummor, synt och sång men så får vi också ha ett klockspel. Om någonting sedan saknas när man har synt trummor och sång så tar man fram klockspelet och så ser man ifall man kan göra någonting med klockspelet. Då har man liksom en vision och där man kan göra ljud med klockspel som kanske inte låter som klockspel men som är gjord med ett klockspel. Bara för att man inte ska bli vilsen i den djungel av instrument som bara sitter och tittar på en. (Anton, intervju)

Denna typ av medveten begränsning benämner (Dahlstedt, 2018) som en typisk begränsning i en konstnärlig skapandeprocess där man motverkar risken att upprepa samma mönster hos sig själv, vilket kan öka chansen att uppsöka nya platser som ingen annan upptäckt. Resterande informanter gör inte några större medvetna val för att begränsa sina valmöjligheter men där mindre, mer omedvetna val görs. Filip berättar:

jag använder en plug-in för bas och gitarr som heter Amp Room som man lätt kan gå vilse i just för att det finns så mycket att välja på. Olika förstärkare, olika lådor, olika mickar och så vidare. Där har jag ändå försökt begränsa mig till de förinställningar som finns, alternativt bara använda mig av den pluggen och inte lägga på externa effekter. (Filip, intervju)

Vidare förklarar Filip att det ibland blir nödvändigt för honom att påtvinga sig begränsningar då han lätt kan hamna i en situation där han applicerat flertal olika effekter för att se vad som händer, men helt utan målsättning. Detta kan medföra att han spenderar för mycket tid vid smådetaljer helt utan syfte. Viktor, å andra sidan, genomför små medvetna val för begränsa sina valmöjligheter med fokus att exkludera vissa effekter. Dessa effekter handlar oftast om fördröjningseffekter såsom chorus, flanger och delay då han anser dessa som överflödiga. Dessutom betonar han vikten av att begränsa sig på detta sätt för att minimera risken att

överproducera en låtproduktion. Den som avviker något från övriga informanter i frågan är Lisa som inte göra några medvetna val för att begränsa sin valfrihet. Lias berättar:

Jag gör inga medvetna val vad jag vet om iallafall. Jag tänker nog egentligen inte så mycket på hur jag skriver musiken utan jag har nog hittat ett mönster som funkar helt okej för mig och har svårt att bryta eller testa nya metoder tror jag. Däremot bör jag kanske experimentera lite mer med begränsningar då jag ofta har svårt att slutföra produktioner. (Lisa, intervju)

Valmöjligheters inverkan på skapandeprocessen

Det kommande avsnittet behandlar hur informanterna upplever att valmöjligheter inverkar på deras skapandeprocess, samt undersöker på vilka sätt dessa valmöjligheter inverkar på deras produktivitet. Genom att undersöka dessa aspekter kan man lättare förstå ifall valmöjligheter påverkar musikproducenters effektivitet och vad det isåfall innebär för skapandeprocessen.

Samtliga informanter är överens om att valmöjligheter har en inverkan på deras skapandeprocess, men där det finns variation kring på vilket sätt valmöjligheter inverkar på deras skapandeprocess. Det tycks finnas både positiva och negativa aspekter, där den gemensamma nämnaren verkar vara det plan- och ändlösa pillandet av en låtproduktion. Lisa berättar:

Mina valmöjligheter känns ibland väldigt överväldigande, och särskilt i mixningsfasen skulle jag säga. De gör att man kan sitta i oändligt många timmar och prova nya saker för att få produktionen att förhoppningsvis bli bättre, men där valmöjligheter kan sätta stopp helt för en produktion då man ofta hinner tröttna på låten man håller på med ifall man pillar med den alldeles för länge vilket även förhåller produktiviteten i skapandeprocessen. (Lisa, intervju)

Filip delar i huvudsak uppfattning med Lisa där han förklarar hur valmöjligheter lätt kan få honom att investera alldeles för mycket tid i smådetaljer längs vägen i sin skapandeprocess. Detta leder till att han riskerar att tröttna på en låtproduktion innan han hunnit bli klar med den. Vidare berättar han om hur han upplever att valmöjligheter inverkar på hans produktivitet i hans skapandeprocess:

Det känns som ifall man skulle ha färre valmöjligheter och veta att ”okej, det är det här jag har” så tror jag att det hade varit enklare att göra klart projekt [...] Att man inte velar och funderar så mycket utan

att man mer kör på. Något jag ofta känner att jag vill bli bättre på att är att just avsluta projekt. Vilket känns vanligt då det känns som alla producenter har projekt som är 90% färdiga. (Filip, intervju)

Antons synsätt avviker något från övriga informanter när det gäller valmöjligheters påverkan på produktivitet. Han anser att allt som blir gjort ändå bör betraktas som produktivt. Han argumenterar vidare för att det kan anses som ett något ängsligt sätt att arbeta på, att prova allt längs med vägen, men ifall det är vad som krävs för att känns sig klar med en produktion så får man göra det. Han vidareutvecklar detta genom följande:

Ifall jag exempelvis spelar in ett band så är det vanligt att många vill höra något alternativ till någonting och när de fått höra alternativet så är det bara att slänga bort ifall det inte blev som man trodde. På så sätt blir det kanske enklare att känna sig klar med någonting och blir därmed produktivt. (Anton, intervju)

Förr kunde Anton ofta hamna i det planlösa letandet, särskilt ifall han försökte lappa ihop en låt som egentligen inte var färdigskriven. Han förklarar att det därför är viktigt att man är öppen genom hela skapandeprocessen:

Man kanske känner att ifall jag bara kan få refrängen att kännas tyngre, bredare eller fetare så är den färdig. Men ifall det inte går så är det ju refrängen som det är fel på och då kanske det är ett ackord eller något som ska till. Då är det viktigt att man inte är lat och försöker fixa det i mixen utan att man hela tiden försöker vara öppen med hela processen och inte bara känna att man är färdig med låtskrivandet så fort spelat in, utan att låtskrivandet kan fortsätta tills låten är färdigmastrad. (Anton, intervju)

Han anser i det stora hela att valmöjligheter är något väldigt bra ifall man bara har en tydlig vision från början, vilket även Viktor tycker:

Jag tror att nyckeln till att valmöjligheter inte blir alltför överväldigande är att inte vara för lat i låtskrivandet och att ha ett tydligt mål innan man går in i inspelning- och produktionsfasen. Jag tror att min musik aldrig hamnar i skuggan av det perfekta valet då jag skriver låtarna noggrant innan jag börjar spela in. (Viktor, intervju)

Viktor förklarar även att han ofta strävar efter fler valmöjligheter då det funkar bra för honom. Han undviker därför att spela in gitarr eller bas med en mikrofon och väljer istället att spela in signalen direkt in i sitt ljudkort och DAW. Därefter använder han sig av en förstärkaresimulator för att manipulera ljudet efter smak och tycke. Dessutom använder han

sig uteslutande av midi för att möjliggöra justeringar av syntljöd i senare skeden av skapandeprocessen. Viktor förklarar:

Det har hänt att jag rattat ljud i all oändlighet, framförallt i början med Guitar Rig, vilket jag gick över till det för att få fler valmöjligheter. Då var det mycket att man tyckte att allt lät dåligt så jag betyder förstärkare. Då var det nästan så att man hade lite ångest över att ta beslut, men annars uppskattar jag valmöjligheter. (Viktor, intervju)

Baserat på Viktor och Antons resonemang framkommer en positiv effekt av valmöjligheter inom musikproduktion. Detta verkar förutsätta att användaren har en klar förståelse för hur man ska använda sina verktyg och att en tydlig vision för låtproduktionen finns. Lisa förklarar även att nya verktyg och valmöjligheter kan fungera som en katalysator för henne och kan vara en källa till nya låtidéer och inspiration. Hon betonar dock att effekten av det nya verktyget ofta avtar snabbt:

ifall man köper eller skaffar sig något nytt verktyg så brukar den kunna inspirera mig väldigt mycket och locka fram nya låtidéer. Det kan exempelvis handla om en ny mjukvarusynt eller ett nytt fysiskt instrument och så vidare. Det brukar dock avta rätt fort vilket leder till att jag försöker hitta ett nytt verktyg som ger mig samma effekt. (Lisa, intervju)

Min tolkning av Lisas utlägg är att hon initialt får positiva effekter av ett nytt verktyg men där dess positiva inverkan snabbt övergår till en form av bekvämlighet. Detta fenomen är i linje med Schwartz resonemang (2009) som förklarar det som en slags anpassningsprocess där man snabbt vänjer sig vid ett nytt ting eller upplevelse. Det är även något som kan appliceras på det nyliberala samhället i stort där positiva upplevelser av ett val snabbt förvandlas till bekvämlighet.

(Schwartz, 2009) framhäver vidare att valmöjligheter och valfrihet är något eftersträvansvärt, men att överflödet av val kan resultera i en börda. Min tolkning av informanternas svar indikerar på att mängden valmöjligheter inom musikproduktion, särskilt inom den digitala sfären, kan utgöra en börda. Dock framkommer det att denna börda kan mildras genom olika strategier och hjälpmedel. Dessa strategier hittas främst i Anton och Viktors utlägg där låtskrivande, ett tydligt mål, kunskap om ens verktyg, samt vad man ska göra med sina verktyg verkar vara av störst vikt för att motverka det planlösa pillandet av en låtproduktion.

Flow i intervjuobjektens skapandeprocess

Under denna rubrik behandlas vid vilket specifikt ögonblick i skapandeprocessen som informanterna upplever en fördjupad och kreativt uppslukande tillstånd, känt som *flow*. Vidare diskuteras även hur valmöjligheter inverkar på informanternas *flow*.

Var någonstans i skapandeprocessen som intervjuobjekten försätts i *flow* varierar något från person till person, men där Lisa och Filip delar liknande upplevelser kring när de försätts i *flow*. Lisa berättar:

Jag skulle säga att jag är som mest i ”zonen” någonstans i mitten av en produktion. I och med att jag oftast skriver musiken i datorn så är det någonstans när jag spelat in ett eller två instrument som jag kommer mig nöjd med. När jag därefter letar efter nya tillägg så som sångemelodi, gitarrkomp och så vidare så är jag nog som mest uppslukad i ett kreativt tillstånd. (Lisa, intervju)

Filip förklarar när han vanligtvis försätts i *flow*-tillståndet:

Jag hamnar nog i zonen lättast när jag spelat in första instrumentet som kan vara en gitarr eller bas eller så och sen när jag lagt ett till instrument och fått det på plats. Det är nog där jag kommer in i zonen oftast och där man känner liksom aha det här låter ju lite som en låt liksom. (Filip, intervju)

Viktor och Anton delar en något snarlik erfarenhet sinsemellan, där båda upplever sig som mest kreativt uppslukade under själva låtskrivarprocessen. Anton berättar:

Jag är nog som mest uppslukad i replokalen eller där vi skrev musiken. Det kunde ha varit i ett vardagsrum där man spelade gitarr och där skulle jag säga att jag är mest i zonen och där är ju inte valmöjligheter så många för där har man ju sitt instrument och sen kan man ju dra låten åt olika håll men det är ju inte så att bara för att man byter bas så kommer det inte låta så olika. Det arbetsättet gjorde nog att man kan bort från valmöjligheter som någonting som kunde ta en ur zonen. (Anton, intervju)

Angående hur valmöjligheter påverkar informanternas *flow*-tillstånd så förklarar Filip att han noterat att hans kreativitet hämmas om han fastnar för länge i sina valmöjligheter. För att undvika detta försöker han därför inte snöa in sig på smådetaljer under inspelningsprocessen och försöker istället att spela in allt innan han börja mixa med olika ljudspår. Anton delar ett liknande resonemang men där han hittat olika arbetsmetoder som gör att hans valmöjligheter inte inverkar negativt på hans *flow*-tillstånd i skapandeprocessen. Han förklarar att

valmöjligheter har en positiv effekt på hans kreativitet så länge han har en tydlig vision och ett tydligt mål med vad man vill åstadkomma. Att vara uppmärksam på hur valmöjligheter inverkar på kreativitet verkar hjälpa informanternas *flow*-tillstånd, vilket även Lisa belyser:

Valmöjligheter kan inverka på min kreativitet på olika sätt, där jag ser både för- och nackdelar. Förr var det nog mest övervägande nackdelar men efter att jag uppmärksammat hur jag påverkas av valmöjligheter så har jag kunnat göra ändringar i min skapandeprocess. Jag vet exempelvis att jag tas ur den kreativa bubblan ifall jag fastnar för länge i mina val och särskilt i mixningsprocessen. Det kan då handla om att jag försöker uppnå något som jag egentligen vet inte går då felet sitter i låtskrivningen. Detta har jag därför försökt motverka genom att gå tillbaka till låtskrivandet ifall jag känner att någon del av låten inte blev som jag tänkt. Sedan så kan även mina valmöjligheter, i form av verktyg, locka fram ytterligare kreativitet, ifall jag hittar något nytt verktyg som jag gillar. (Lisa, intervju)

Så även om informanternas svar kring hur valmöjligheter inverkar på deras *flow* i skapandeprocessen varierar något, framkommer här ett mönster kring när de inträder i ett *flow*-tillstånd och hur relationen till valmöjligheter då ser ut. Generellt sett befinner sig informanterna främst i ett *flow*-tillstånd när deras valmöjligheter antingen har minskat eller ännu inte tillkommet. I fallet med Lisa och Filip inträffar *flow*-tillståndet vanligtvis någonstans i mitten av skapandeprocessen, då många val redan har gjorts. Anton och Viktors upplevelser av *flow* tenderar att infinna sig under låtskrivarprocessen, där Anton förklarar att valmöjligheterna är begränsade då man endast har det instrument man skriver låten på. Enligt (Csikszentmihályi, 2021) kan begränsningar eller brist på valmöjligheter öka sannolikheten att hamna i ett *flow*-tillstånd, vilket möjligen bekräftas här.

Ytterligare ett mönster som framträder hos tre av de fyra informanter är att de berättar om hur de upplever att tydliga mål verkar motverka de negativa aspekterna av valmöjligheter och har därmed en positiv effekt för deras *flow*-tillstånd. Denna observation stämmer överens med (Csikszentmihályi, 2021) förklaring om hur tydliga mål utgör en central roll för att uppnå ett *flow*-tillstånd. Detta fenomen kan även kopplas till idén om att *flow*-tillståndet påverkas positivt av att ha en känsla av kontroll över en situation. Vidare poängterar Csikszentmihályi att balansen mellan kompetens och utmaning är en huvudnyckel för att försättas i ett *flow*-tillstånd. Eftersom de största utmaningar redan övervunnits när informanterna befinner sig i mitten av en skapandeprocess, vilket Lisa och Filip illustrerar, kan det antas att de hamnar i en optimal balans mellan kompetens och utmaning vid denna punkt.

När är informanterna klara med en låtproduktion?

Under denna rubrik behandlas vad som får informanterna att känna sig nöjda och klara med en produktion. Den gemensamma nämnaren bland informanternas svar indikerar att fullständig tillfredsställelse sällan uppnås; istället handlar det om att uppnå en viss tillfredsställelse och att en anser sig vara klar med en produktion när man uppnått detta. Anton förklarar att han är klar med en produktion när den överensstämmer med sin vision och att smådetaljer är sekundärt:

Alltså det är väl någonstans när den överensstämmer med ens egna vision lite grann. Sen kan ju den visionen hela tiden ändras lite längs med vägen. [...] Om man lyssnar på det och känner att det är i linje med ens version så anser jag att man är hemma. Även om det är massa grejer som man stör sig på, typ att gitarren tar över sången liten för mycket på det här stället, eller att basen gör så att man inte hör detta på orgeln, ja men det är inte poängen i det projektet, att man ska höra varje gitarrton eller sångfras utan poängen är att det ska låta som en smutsig skiva på en vind. När man har gått i mål med en vision så, då är man färdig. (Anton, intervju)

Filip har också en mer avslappnad och öppen inställning till när han känner sig klar med en produktion där han förklarar att det är då han känner att allt är på plats och när han någonstans känner att låtproduktionen är tillräckligt bra enligt honom. Enligt (Schwartz 2009), kan en person med *bra-nog* attityd lättare fatta ett beslut med mindre ängslighet. Filip och Antons utlägg kan därför indikera på att de erhåller en *bra-nog* attityd gentemot deras skapande, vilket gör att de lättare kan bli klara med en produktion.

Lisa blir däremot sällan klar med en produktion trots att hon under vissa stunder i skapandeprocessen kan känna sig nöjd:

Jag har faktiskt jättesvårt att känna mig helt nöjd med en hel låt eller produktion. Det finns stunder längs vägen då jag känner mig jättestolt och nöjd men jag har ofta väldigt svårt att slutföra en produktion då jag inte känner mig nöjd med slutresultatet. (Lisa, intervju)

Lisas fall antyder på att hennes inställning snarare präglas av en tendens att *maximera* sitt skapande, vilket resulterar i att hon sällan blir klar med sina produktioner. Det är svårt att bedöma om ökad begränsning i valmöjligheter skulle hjälpa henne att bli klar med fler produktioner, men då viss resultat pekar på att det rika utbud valmöjligheter potentiellt

förlänger skapandeprocessen så kan det leda till att producenten hinner tröttna på låtproduktionen innan den har slutförts. Denna observation stärks av Filip resonemang där han påpekar att han sällan avslutar en produktion på grund av att han hinner tröttna. Vidare har han tidigare förklarat att han lätt fastnar vid smådetaljer i sin skapandeprocess på grund av sina valmöjligheter.

Sammanfattande analys

Valmöjligheter och valfrihetens inverkan på skapandeprocessen inom musikproduktion visade sig vara något spretig, men där vissa mönster och samband kunde identifieras.

Sett till hur *informanterna relaterar till sina valmöjligheter inom musikproduktion* framgår det att de i många fall ser på sina valmöjligheter som en möjlighet, samtidigt som för många valmöjligheter kan påverka deras skapandeprocess negativt. Det tydligaste sambandet som kunde urskiljas från deras svar var att valmöjligheter tenderar att fördröja deras skapandeprocess. Det bör dock noteras att denna fördröjning inte alltid är av negativ karaktär. Anton förklarar att utforskning av tillgängliga val och verktyg ändå bör ses som något produktivt ifall det är något som bidrar till att en låtproduktion blir klar. (Anton, intervju). Samtidigt visar undersökningen på att fördröjningen kan medföra en ökad risk att musikproducenter hinner tröttna på pågående låtproduktion och därmed inte lyckas slutföra den. Filip förklarade det genom följande:

valmöjligheterna gör att jag ofta sitter för länge med någonting så att man tappar vad man egentligen tycker om någonting liksom. Att man tröttnar lätt på någonting innan det ens har hunnit bli någonting för att man sitter och vrider och vänder med ljudet för länge. (Filip, intervju)

(Schwartz, 2009) teorier kring *maximera* och *bra-nog* attityder kan möjligtvis appliceras här där de som erhåller en *maximera* attityd gentemot sina valmöjligheter kan riskera att fördröja sin skapandeprocess till den grad att de hinner tröttna på sin produktion, till skillnad från de som erhåller en *bra-nog* attityd. Detta visar i vilket fall på att musikproducenter bör vara medvetna om fördröjningens roll inom skapandeprocessen, där det kan vara av vikt att inte fastna för länge i sina valmöjligheter.

Fortsatt var samtliga informanter ense om att de någon gång, eller ofta kunde hamna i det planlösa pillandet av en låtproduktion på grund av deras utbud valmöjligheter. Det planlösa pillandet kan vara ett resultat av *choice overload* där informanterna erhåller en mängd val som blir för överväldigande för dem (Schwartz, 2009). Två av fyra informanter hade dock identifierat strategier och verktyg för att motverka detta problem. Dessa hjälpmedel kunde röra sig om att etablera ett tydligt mål, undvika slarv i låtskrivningsprocessen, samt ha en fördjupad förståelse kring de verktyg man använder. (Anton, intervju).

Sett till *valmöjligheters inverkan på flow i skapandeprocessen* så visade resultatet på ett samband mellan informanternas *flow* och deras mängd valmöjligheter. Det mest framträdande samband som kunde utläsas från informanternas svar visade på att samtliga informanter tenderade att uppnå *flow* när de konfronterades med en mer begränsad uppsättning valmöjligheter. Denna observation stöds av Csíkszentmihályis teorier om *flow* (2021), där han förklarar att begränsningar i valmöjligheter kan ha en betydelsefull inverkan på den kreativa processen och därmed spela en central roll i att försättas i *flow*.

5 Diskussion och slutsats

Min uppsats har lyckats besvara de frågeställningar som ställts, där en övergripande förståelse för hur valmöjligheter påverkar musikproducenter i deras skapandeprocess har adresserats. Vidare anser jag personligen att valmöjligheter inom musikproduktion är något av ett tvåsidigt mynt, vilket även undersökningen påvisar, där valmöjligheterna kan ge upphov till kreativitet, samtidigt som valen kan bli alltför överväldigande och istället hämma kreativiteten. Därför håller jag främst med Antons utlägg om att många valmöjligheter är någonting bra så länge en vet vad de val man har gör och hur man ska använda dem. Detta är någonting jag tror är det allra viktigaste verktyg att ha med sig gällande hur musikproducenter ska motverka att påverkas negativt av valmöjligheter. Det kan även styrkas av (Schwartz, 2009) teorier där han förklarar hur valmöjligheter främst är överväldigande då valen är komplexa och när kunskapen kring valmöjligheterna är små. Jag tror vidare att det utökade utbud valmöjligheter inom musikproduktion resulterat i att många musikproducenter inte tar sig tid att faktiskt lära sig de verktyg de har innan de går vidare till nästa. Innan digitalisering och innan den större delen av skapandeprocessen förflyttades in till det digitala rummet så tror jag att musikproducenter var mer benägna att lära sig de verktyg de hade då analoga verktyg i regel är mer svårtillgängliga än digitala. Detta i sin tur medförde att musikproducenter förstod sina val och verktyg bättre och kunde därför lättare samverka med dem i sin skapandeprocess.

Vidare verkar inte den stora mängd valmöjligheter vara något undantag i relation till samhället i stort då (Schwartz, 2009) menar att den ökade valfriheten kan ses i en rad olika områden i samhället så som karriär, utbildning, konsumtion och utseende. Han menar att en av anledningarna till detta är det moderna nyliberala samhället som gett upphov till att flera monopol avskaffats, vilket i sin tur lett till fler valmöjligheter och en större valfrihet. Han fortsätter genom att förklara hur den individuella friheten må korrelera med ökad valfrihet, men där den också erhåller en ökad risk för att mindre kvalitativa val görs och ett minskat välmående fås. Han förklarar att det främst beror på hur komplexa valen är och hur bra kunskap man har om sina val. Utifrån detta så verkar det alltså vara av vikt att musikproducenter vet vad sina valmöjligheter gör och att man känner till hur de relaterar till sin skapandeprocess. Här kan Antons utlägg kring hur han anser att det är viktigt att ha

kunskap om sina verktyg styrkas. (Anton, intervju). Vidare så går det att tyda, utifrån informanternas svar, att den största omfattning valmöjligheter inom musikproduktion ligger i de digitala verktygen. Att den digitala miljön erhåller flest valmöjligheter innebär alltså att digitaliseringen haft en central roll för den ökade valfriheten inom musikproduktion.

För att stärka studiens validitet hade det varit fördelaktigt att ha utvidgat antalet informanter. (Ahrne, 2015) föreslår att omkring åtta informanter utgör en lämplig nivå för att öka chanserna att få ett representativt material. Dock, med tanke på att den två stycken informanter avböjde deltagande i sista sekund så fattades här beslutet om att prioritera andra aspekter i uppsatsen. Detta beslut togs även på grund av att det redan insamlade material ansågs vara tillräckligt omfattande för att kunna utföra en analys. Fler informanter hade dock kunnat medfört att en större majoritet hade kunnat peka mot ett specifikt svar på en fråga och därmed avslöjat ytterligare mönster och samband i analysen.

Även val av metod kan i efterhand diskuteras, där en kompletterande observationmetod hade kunnat vara fördelaktig. Detta då informanternas svar kan ha påverkats av en önskan om legitimering. Genom observationer hade man istället kunnat få en insikt i musikproducenternas faktiska tillvägagångssätt under skapandeprocessen och hur de förhåller sig till deras valmöjligheter i praktiken. Denna metod skulle därför ha kunnat komplettera förståelsen kring valmöjligheters inverkan på skapandeprocessen på ett sätt som nödvändigtvis inte fångades fullständigt genom enbart intervjuer.

Förslag på vidare forskning är därför att en liknande undersökning görs men där observation används som huvudmetod. En sådan metod hade som sagt kunnat möjliggöra en djupare förståelse kring valmöjligheters inverkan på skapandeprocessen och kompletterat de insikter som samlats in genom uppsatsens intervjuer. Det vore även intressant att inrikta framtida forskning på hur valmöjligheter relaterar till musikproducenters skapandeprocess inom specifika musikaliska genrer då min undersökning pekar på att relationen till valmöjligheter varierar något beroende på vad för slags musik man gör. Detta kan bero på att genrer som rock eller jazz i regel erhåller en större analog skapandeprocess än genrer som techno och house vars skapande process utförs till stor del i en digital miljö.

Avslutningsvis anser jag ämnet som helt klart relevant att göra ytterligare forskning på, dels på grund av att tidigare forskning kring ämnet är tunt, men också för att ge musikproducenter hjälpmedel att hantera valmöjligheter i en tid där valfriheten ständigt ökar.

Källförteckning

Tryckta källor

Ahrne, G och Svensson, P. (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber AB. s. 42-54

Befring, E (1994). *Forskningsmetodik och statistik*. Studentlitteratur. s. 43

Björk, H. (2021). *Utanför datorn, ett arbete om hur begränsningar påverkar kreativiteten*. Linnéuniversitetet.

Bryman, A. (2018). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Upplaga 3. Stockholm: Liber s. 563

Csikszentmihályi, M. (2021) *Flow: Den optimala upplevelsens psykologi*. Stockholm: Natur & Kultur Akademiska. s. 99-106

Dahlstedt, P. (2018). *Begränsningarnas musik- Frihet och kontroll i kreativa processer*. I J. Björkman & A. Jarrick (Red.), *Musik och makt RJ:s årsbok 2018*. Makadam. s. 101

Holme, I., Solvang, B. (1991). *Forskningsmetodik - Om kvalitativa och kvantitativa metoder*. Lund: Studentlitteratur.

Hracs, B., Seman, M., Virani, Tarek. (2016). *The production and consumption of music in the digital age*. s. 25-35

Kihlström, Sonja (2007). Uppsatsen – examensarbetet. I Jörgen, Dimenäs (red.), *Lära till lärare. Att utveckla läraryrket - vetenskapligt förhållningsätt och vetenskaplig metodik*. Stockholm: Liber. s. 232

Macdonald, R., Byrne, C., Carlton, L (2006). *Creativity and flow in musical composition: an empirical investigation.*

Sandell, W (2021). *Kreativ flyt, begränsningar och kreativitet i musikmakarens processer:*
Högskolan Dalarna

Scheibehenne, B., Greifeneder, R., Todd, P (2010). *Can There Ever Be Too Many Options? A Meta-Analytic Review of Choice Overload*

Schwartz, B. (2009). *Paradox of Choice - Why More Is Less.* HarperCollins. s. 65-195

Vetenskapsrådet. (i.d.) *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning.* Elanders Gotab.

Intervjukällor

Informant ”Anton” (2023). Intervju utförd den 30 oktober 2023 via Zoom.

Informant ”Filip” (2023). Intervju utförd den 2 november 2023 via Zoom.

Informant ”Lisa” (2023). Intervju utförd den 29 oktober 2023 via Zoom.

Informant ”Viktor” (2023). Intervju utförd den 1 november 2023 via Zoom.

Bilaga

Intervjuguide

De grundfrågor som ställdes under intervjuerna är följande:

1. Hur brukar din skapandeprocess se ut? Alltså hur brukar processen från låtidé till färdig produktion se ut? Det är en lite luddig fråga då jag förstår att det kan variera men finns det någon förekommande struktur kanske?
2. Hur mycket tid brukar du lägga ner på de olika momenten låtskrivande, inspelning, mixning och mastering? Och vilket moment brukar du lägga ner mest tid på?
3. Använder du mycket digitala verktyg i din skapandeprocess, så som pluggar, mjukvaruinstrument osv?
4. Använder du oftast samma digitala verktyg eller provar och köper du ofta nya digitala verktyg?
5. Använder du mycket analoga verktyg i din skapandeprocess, så som instrument, analoga effekter osv?
6. Använder du oftast samma verktyg eller köper du ofta nya analoga verktyg?
7. Anser du att du har många valmöjligheter i din skapandeprocess? Med valmöjligheter menas allt från digitala verktyg till analoga instrument.
8. Hur upplever du att dessa valmöjligheter inverkar på din skapandeprocess?
9. Hur upplever du att valmöjligheter inverkar på produktiviteten i din skapandeprocess?
10. Hur upplever du att valmöjligheter inverkar på din kreativitet i din skapandeprocess?
11. Gör du någonsin medvetna val för att begränsa din valfrihet i skapandeprocessen?
12. Vad får dig att känna dig nöjd och klar med en produktion?