



HÖGSKOLAN
DALARNA

Kandidatuppsats

Musiken uppfinner framtiden



En undersökning av problemaktivering i den kreativa processens skapandefas hos musikskapare

Författare: Joseph Hedström
Handledare: Jan-Olof Gullö
Seminarieexaminator: Cecilia Mörner
Kursexaminator: Thomas Florén
Huvudområde: Ljud- och musikproduktion
Kurskod: LP2005
Poäng: 15 hp
Examinationsdatum: 15/1-16

Högskolan Dalarna

791 88 Falun

Sweden

Tel 023-77 80 00

Abstract

I den här uppsatsen undersöks kreativitet hos musikskapare och hur dessa inleder sitt skapande. Kreativitet både tillåts och uppmuntras att ta allt mer plats i dagens samhälle, dock är det inte alltid självklart vad kreativitet innebär. Syftet med uppsatsen är att bidra med en djupare förståelse för hur musikskapare arbetar kreativt och genom det ge en förtydligande bild av vad kreativitet är.

Forskare har tagit fram flera olika definitioner och modeller av kreativitet och kreativa processer, vilka ofta visar på olika sidor av fenomenet. I den här uppsatsen är definitionen av kreativitet grundad i vad som beskrivs av Brodin (2014) och Sawyer (2012): att en kreativ handling är ny och nyttig. Definitionen förklaras även i olika nivåer utifrån *fyra-c-modellen*, framtagen av Kaufman och Beghetto (2009). Det ges även en beskrivning av vilka delar den *kreativa processen* består av, även det utifrån Brodin (2014) och Sawyer (2012) – vilka även talar om hur *divergent tänkande* är en förutsättning för att arbeta kreativt. Hur lycka och välmående är relaterat till kreativitet förklaras också, grundat i Csikszentmihalyis (2003) teori om *flow*.

I skapande av musik använder sig utövare av sin kreativa förmåga för att söka, identifiera och formulera idéer. Dessa idéer som inleder skapandet benämns i uppsatsen som *problem*. Problem utgör de grundläggande tankarna som förmedlas i musiken och de utvecklas under skapandets gång. För att undersöka hur kreativiteten kommer till uttryck under denna så kallade *problemaktivering* har en fokusgruppsdiskussion använts. Fokusgruppen bestod av fyra studenter från Högskolan Dalarnas Ljud- och musikproduktionsprogram. Samtliga var aktiva musikskapare med flerårig erfarenhet av både musikskapande och musikproduktion. En av deltagarna hade längre erfarenhet än de andra och gav även uttryck för ett förhållningssätt som skiljde sig från de andras beskrivningar.

Undersökningen ger stöd för hur erfarenhet spelar roll i hur kreativiteten uttrycks och stödjer därigenom *fyra-c-modellen*, till viss del. Dock visade sig vissa skiljaktigheter mellan fokusgruppsdeltagare som nått samma, lägre, grad av kreativitet vilket kan tyda på att *fyra-c-modellen* skulle kunna utvecklas med ytterligare en gradering.

Keywords

Musikskapande, kreativitet, problemaktivering, flow, skapandefasen, musikproduktion

Innehållsförteckning

Inledning.....	1
Syfte & frågeställning.....	2
Tidigare forskning & teori.....	3
Vad är kreativitet?.....	3
Olika grader av kreativitet.....	5
Den kreativa processen.....	5
Optimala upplevelser.....	6
Problem i musik.....	7
Skapandefasen.....	7
Sammanfattning av teoretisk utgångspunkt.....	8
Metod.....	9
Val av metod.....	9
Population och urval.....	9
Deltagare.....	11
Genomförande.....	12
Transkription och analys.....	13
Etiska överväganden.....	14
Resultat & analys.....	16
Tema 1: Problemaktivering i tankeverksamhet.....	16
Analys av temat problemaktivering i tankeverksamhet.....	18
Tema 2: Problemaktivering i musiklyssnande och producentfilosofi.....	18
Analys av problemaktivering i musikskapande och producentfilosofi.....	20
Tema 3: Problemaktivering i handling.....	21
Analys av problemaktivering i handling.....	24
Övergripande analys av undersökningens resultat.....	25
Diskussion.....	27
Sammanfattning av undersökningen.....	27

Hur kreativitet kan komma till uttryck i musikskapandet.....	27
Reflektion och vidareutveckling.....	28
Källförteckning.....	30
Artikel i tidskrift [elektronisk].....	30
Internetkällor.....	30
Litteratur.....	30

Inledning

Kreativitet är ett begrepp som hörs ofta i dagens samhälle och kreativitet betraktas ofta som en mycket positiv egenskap vilken vissa besitter mer av än andra. I takt med stora förändringar på arbetsmarknaden i västvärlden, där industrisamhället har fasats ut, har efterfrågan på kreativa medarbetare ökat. Samtidigt finns uppfattningen att skolan inte hängit med i utvecklingen vilket lett till att när arbetsmarknaden allt mer efterfrågar nya kreativa kompetenser, för ett samhälle präglad av mångfald, har de som gått ut skolan ofta i för hög grad haft liknande och ofta föråldrade kunskaper och förmågor som tidigare generationer. (Robinson, 2011)

I den utgångspunkten väcktes mitt intresse för att undersöka just *kreativitet* och då hos musikskapare vilka är starkt beroende av att kunna arbeta kreativt. Jag kommer använda termerna musikskapande och musikskapare dels synonymt till komponerande och kompositör men vill hävda att begreppen även innebär ytterligare aspekter än enbart nämnda synonymer. Det jag menar är att musikskapande fångar både komponering och producering av musik i en term. I dagens musiklandskap är det nämligen ingen ovanlighet att vara verksam inom båda dessa roller. Jag vill även tydliggöra att texten behandlar skapandet av *populärmusik*, vilket generellt kan förklaras som musik av mer lättlyssnad karaktär (Nationalencyklopedin).

Mer specifikt är undersökningen inriktad mot problem och idéer i musikskapandet, vilka inte är särskilt väldefinierade aspekter. Man kan säga att problem är det som utgör de inledande faserna i den *kreativa processen*, den ursprungliga, grundläggande, idén. Problemet är själva utgångspunkten i skapandet, andra idéer som uppstår utvecklar hela eller delar av problemet. Hur problem tas fram och formuleras vidare samt hur utvecklande idéer uppstår är vad som konkretiseras i texten. Då detta ämne utgörs av kreativt skapande används kreativitetsforskning för att förklara vad det innebär i musikskapande.

I avsnittet ”Resultat & analys” presenteras och analyseras insamlade data utifrån en modell jag själv formulerat, bestående av tre teman. Dessa tre teman är: 1) Problemaaktivering i tankeverksamhet, 2) problemaaktivering i musiklyssnande och producentfilosofi, och 3) problemaaktivering i handling. Den tematiska indelningen har gjorts för att kunna förklara kreativitet i olika skeden på ett tydligt sätt.

Syfte & frågeställning

Undersökningens övergripande syfte är att förklara hur kreativiteten kommer till uttryck i musikskapandet bland musikskapare med erfarenhet av musikproduktion. Jag vill ge en fördjupande bild av hur identifiering samt formulering av problem går tillväga och även bidra till att tydliggöra kreativetsbegreppet i största allmänhet. Då flera aspekter av kreativitet visat sig svåra att identifiera i musikskapande ämnar undersökningen bidra med att förklara hur musikskapare använder sig av sin kreativitet i skapandet. Detta genom att väga in tankesätt från musikproduktionsområdet för att förtydliga musikskaparens förhållningssätt. På så sätt bidrar uppsatsen till att knyta samman delar av de två kunskapsområdena; musikproduktion och kreativitet. Undersökningen visar också på hur musikskapares erfarenhet påverkar hur de utvecklar problem under skapandet.

Följande frågeställningar har formulerats utifrån syftet:

- Hur identifierar och formulerar musikskapare kreativa problem i sitt skapande?
- Hur påverkar den kreativa erfarenheten musikskapares förhållningssätt under problemformuleringen i musikskapandet?

Tidigare forskning & teori

Detta avsnitt definierar vad kreativitetsbegreppet innebär, presenterar kreativitet på olika nivåer samt ger en bild av hur forskare förklarar den kreativa processen. Kreativa handlingar ger ofta en stark känsla av välmående, därför förklaras även lycka och *flow* i ett stycke. Avslutningsvis följer en redogörelse för hur den tidigare forskningen kommer användas som underlag för analys av undersökningens resultat.

Vad är kreativitet?

Kreativitet är ett mänskligt fenomen som kan undersökas och beskrivas ur flera olika perspektiv. Beroende på inom vilken domän¹ begreppet tillämpas beskrivs olika aspekter av fenomenet, men för att ge en sammanfattande definition är den kreativa förmågan: en produkt eller process som bedöms som ny och nyttig. Att någonting ska vara nytt kräver att det, i viss utsträckning, inte gjorts tidigare. Nyttan är värdet av produkten eller processen. (Hoff, 2014a)

Vad som bedöms som nytt och nyttigt kan man säga beror på vem som utför den kreativa prestationen, inom vilken domän och i vilket syfte den utförs. I vissa fall är utövaren amatör som presterar för sin egen skull och i andra fall är hen professionell, presterande för andras skull. I vissa domäner anses nyheten vara viktigare än nyttan och tvärtom i andra (Ibid.). Kreativitetens funktion skiljer sig också mellan domäner då den i vissa används för att hitta lösningar och förbättra någonting; viljemässigt målinriktat skapande. I andra domäner används kreativiteten för att skapa uttryck; känslomässigt expressivt skapande. (Hoff, 2014b)

I musikdomänen är kreativitetens huvudsakliga funktion att skapa uttryck, men den mer målinriktade funktionen finns även i musikskaparens kreativa process. Nyhetskriteriet kan förstås bättre med begreppet *originalitet* när man talar om kreativitet i musik. Ett musikaliskt verk behöver ju inte innehålla nya komponenter för att vara kreativt, snarare komponeras befintliga element samman på ett nytt, originellt, sätt. Nyttighetskriteriet i musikskapande är att det kreativa uttrycket skapar mening, vilket exempelvis blir värdefullt för musikens åhörare. (Ibid.)

¹En domän kan utgöra allt från ett helt kunskapsområde till specifika indelningar av det. Till exempel kan musik vara en domän såväl som att musikgenrer också utgör domäner.

I sin bok *Explaining Creativity* redogör Sawyer (2012) för två definitioner av kreativitet: den *individuella* och den *sociokulturella*. Nedan förklarar jag vad som menas med dessa.

Den individuella definitionen: "Creativity is a new mental combination that is expressed in the world." (Sawyer, 2012 sid. 7)

Sawyer menar att denna definition omfattar individens kreativa förmåga. Han förklarar sin definition med hjälp av följande tre aspekter:

- Kreativitet är nytt eller originellt.
- Kreativitet är en kombination av två eller flera tankar och idéer vilka tidigare varit skilda från varandra.
- Kreativitet tas i uttryck i världen. För att en tanke eller idé ska betraktas som kreativ måste den uttryckas på ett sätt som kan bedömas av andra.

Vissa forskare menar att det kreativa arbetet kan utgöras av enbart en tankeprocess och att sedan utföra den i praktiken inte är uttryck för kreativitet utan snarare reproduktion av den kreativa tanken (Sawyer, 2012). I den här texten är utgångspunkten, som Sawyer beskrivit, att en tanke eller idé måste uttryckas för att visa på kreativitet. Dock innebär det inte att en tanke inte kan vara kreativ, men den måste uttryckas för att kunna bedömas vara det.

Den sociokulturella definitionen: "Creativity is the generation of a product that is judged to be novel and also to be appropriate, useful, or valuable by a suitably knowledgeable social group." (Sawyer, 2012 sid. 9)

Denna definition innefattar sociala grupper, regler och strukturer vilka kan bedöma de kreativa prestationer som utförs. Sawyer menar för att bedöma om en prestation är kreativ måste det göras utifrån *nyttan* av prestationen. Detta är dock inget krav enligt definitionen av individuell kreativitet. Enligt den individuella definitionen finns alltså heller inga krav på att den kreativa handlingen måste bedömas kreativ av andra för att vara det, däremot måste uttrycket *kunna* bedömas. (Sawyer, 2012)

I sammanhang om kännetecknen på en kreativ person är *divergent tänkande* någonting som vanligen poängteras. Divergent tänkande innebär "öppen" tankeverksamhet som genererar nya idéer, i vardagligt tal är det vad man syftar på med uttrycket: "think outside the box". (Sawyer, 2012 & Tellhed, 2014)

Olika grader av kreativitet

Sawyers definitioner liknar i vissa aspekter en modell av kreativitet bestående av stor (*Big C*) och liten (*Little c*) kreativitet. Kaufman och Beghetto (2009) utökade den modellen för att förklara kreativitet i flera olika grader. Författarna kompletterar de två befintliga indelningarna med ytterligare två typer – professionell (*Pro-c*) och minikreativitet (*Mini-c*). Denna modell kallar de ”*The four C model of Creativity*” (fyra-c-modellen) och den lyder kortfattad:

- Big C – Stora kreativa bedrifter som skapar eller förändrar hela domäner.
- Pro-c – Professionellt användande av kreativitet vilket är originellt och värdefullt inom en domän. Kräver tio års erfarenhet av utövande för att uppnå.
- Little c – Vardagligt användande av kreativitet vilket är nytt och nyttigt för individen och ett fåtal personer i individens närhet, till exempel familj.
- Mini-c – Lärande och förståelse vilket är nytt och nyttigt för en individ.

Tillämpat på musik kan mini-c exemplifieras med att lära sig spela gitarr. Little c kan, för en person som lärt sig spela gitarr, innebära att lära sig spela en ny låt. En person med lång erfarenhet av att spela gitarr ger uttryck för kreativitet i form av Pro-c när denne exempelvis uppträder. Big C kan vara att en person utvecklar en helt ny teknik för att spela gitarr, vilken andra sedan använder sig av. (Ibid.)

Detta sätt att se på kreativitet står i kontrast till vissa forskare vilka menar att en produkt eller process måste vara domänförändrande eller skapa en ny domän för att kunna bedömas som kreativ. (Hoff, 2014a) Jag kommer i denna undersökning utgå ifrån att kreativitet kan förklaras i olika grader enligt fyra-c-modellen.

Den kreativa processen

Brodin och Hoff (2014) redogör för en modell av den kreativa processen vilken består av sju delar: 1) förberedelse, 2) problemaktivering, 3) idé- eller lösningsgenerering, 4) illumination; val av idéer, 5) utprovning, 6) kontakt och kommunikation med domänexperter och 7) utvärdering eller feedback från domänexperter. Dessa delar är indelade i fyra faser där del 2 till 5 utgör den så kallade *skapandefasen* och de andra delarna en fas för sig.

Sawyer (2012) presenterar en egen modell av den kreativa processen, med hänsyn till sin definition av individuell kreativitet. Den består av åtta stadier, vilka är:

1. Identifiera problemet och formulera det på ett sätt som mer sannolikt leder till en kreativ lösning.

2. Införskaffa sig kunskap som är relevant för problemet.
3. Samla information utifrån ett brett perspektiv vilken potentiellt kan vara relevant för problemet.
4. Avsätt tid för inkubation – en kreativ paus under vilken problemet behandlas omedvetet.
5. Generera en mängd varierade idéer.
6. Kombinera idéer på oväntade sätt.
7. Välj ut de bästa idéerna efter relevans.
8. Ge uttryck åt idén genom material och representation.

I jämförelse visar Brodin och Hoff en mer omfattande modell än Sawyer, vars modell istället ger en mer detaljerad bild av det Brodin och Hoff kallar för skapandefasen. Dock kan det argumenteras för att Sawyers modell är för exakt att beskriva den mer otydliga skapandeprocess som musikskapande innebär. Därför utgörs utgångspunkten för den kreativa processen i den här texten av just skapandefasen. Den kommer redogöras för mer utförligt mot avsnittets slut och även förklaras i tillämpning på musikskapande.

Optimala upplevelser

Csikszentmihaly (2003) förklarar att om människor ska känna sig lyckliga behöver de också kunna känna att de har kontroll och inte är helt beroende av någon yttre kraft. En situation där människor känner en hög grad av kontroll i sitt handlande benämner författaren som en *optimal upplevelse*, utifrån vilket han sedan formulerat en teori med begreppet *flow* som utgångspunkt.

Flow – det sinnestillstånd i vilket människor är så uppslukade av vad de gör att ingenting annat tycks betyda något; upplevelsen är i sig själv så njutbar att man vill fortsätta att göra det även om priset är högt, bara för glädjen av att göra det. (Csikszentmihaly, 2003 sid. 20)

För att uppnå flow-tillståndet menar författaren att uppgiftens utmaning måste vara i balans med utövarens färdighet och denne även måste vara medveten om att hen kan klara uppgiften. Flow innehåller också aspekter av upptäckande och nyhet som enligt Csikszentmihaly bidrar till att människan utvecklas till en mer komplex och unik individ. Detta tillstånd är starkt förenat med lycka och lyckan lever även kvar i minnet långt efteråt. Musikalisk verksamhet är ett vanligt exempel på ett område där många av utövarna upplever flow i arbetet. (Ibid.) Dock är det inte definierat hur flow ser ut hos musikskapare (Brodin & Hoff).

Problem i musik

Väsentligt för att förstå sig på detta är att ha en definition av vad som är problem i musikskapandet. Det skiljer sig från andra domäner då man i konstnärliga sammanhang inte stöter på problem i form av fel eller brister på samma sätt som i exempelvis mer tekniskt inriktade domäner.

Sawyer (2012) förklarar problem i konstdomäner utifrån forskning ledd av Csikszentmihaly, där konststudenter deltog i ett experiment. Kort beskrivet gick experimentet ut på att deltagarna fick konstruera ett motiv ur ett urval av 27 föremål och skissera av det. Resultatet från experimentet visade att deltagarna som lade mest tid på att konstruera motivet skapade teckningar av högre kreativitet än de som lade mer tid på själva tecknandet. Sawyer beskriver att valet av föremålen och hur de ställts upp utgör sökning, identifiering och formulering av ett visuellt problem.

Jag tolkar det som att problemet utgörs av vad som *gestaltas* eller *förmedlas* i konsten. Men att tillämpa tolkningskoncept från visuell konst till audiell konst innebär viss problematik (Reybrouck, 2005). Till skillnad från tecknade skisser är musik ett temporärt medie som rör sig framåt, därför blir det svårt att tolka ett musikaliskt verk som en helhet. Reybrouck menar att det egentligen behövs en metod för successiv tolkning för att kunna se helheten. En annan aspekt är att musik är uppbyggt i flera lager, exempelvis instrument och melodier, vilket öppnar för möjligheten att lagren gestaltar olika saker samtidigt. Dock vill jag hävda att mycket av den här problematiken stämmer in på konstmusik men inte lika pricksäkert på populärmusik. Jag väljer att se det som att trots musikens temporala, diskursiva och komplexa karaktär gestaltas oftast bara en eller ett fåtal likartade aspekter.

På grund av sin abstrakta karaktär är det svårt att bokstavligen gestalta något i musik, däremot kan musik ge upplevelser och stimulera beteenden hos lyssnaren. (Zbikowski, 2011) Det uttrycks av musikskaparen och därav vill jag påstå att problemformuleringen i musik ligger i detta uttryck.

Sammanfattningsvis är problem i musik synonymt med de idéer som utgör grunden till skapandet – under varje enskilt skapandetillfälle.

Skapandefasen

Den kreativa processen i musikskapande upprepas mycket – dessutom görs det ofta icke-linjärt. Därför kan det vara svårt att enbart undersöka problemaktiveringen då den överlappar och överlappas av de andra delarna i den så kallade *skapandefasen* (Brodin & Hoff, 2014). Vilken i stora delar liknar Sawyers modell men som tillämpad på musikskapande förefaller enklare att förstå.

Problemaktivering utgör den första delen av skapandefasen. Det förklaras som förberedelser inför ett nytt projekt där konstnären ”ökar sin egen (och betraktarnas) förståelse av sig själva och världen” (Brodin & Hoff, 2014 sid. 489). Brodin och Hoff menar att konstnärer utforskar verkligheten och blickar in i framtiden genom sitt kreativa uttryck. Denna del kan ofta börja som en väldigt diffus idé exempelvis till en låt och följs av *idégenerering*. Som namnet antyder innebär den följande delen att ta fram olika idéer vilka kan utveckla det ursprungliga problemet. Dessa två delar drivs av *inspiration* som från både yttre och inre erfarenheter och upptäckter kan väcka frågor och idéer. De följande två delarna drivs i högre grad av *motivation* och benämns som *illumination* och *utprovning*. Dessa innebär att välja ut idéer att arbeta vidare med, illumination, och testa idéerna i praktiken, utprovning. (Ibid.)

Det saknas tydligare beskrivningar av vad som är problemaktivering, idégenerering, illumination och utprovning i musikskapande. Hela den kreativa processen fortgår tämligen omedvetet. Brodin och Hoff förklarar att detta är anledningen till varför flow inte är väldefinierat hos musikskapare. Dock finns en gemensam faktor vilken är att musikskapare tar till vara på idéer när de uppstår. (Ibid.)

Sawyer (2012) nämner att mer erfarna musikskapare tenderar att reflektera mer i sitt skapande och att mindre erfarna istället experimenterar i hög grad.

Sammanfattning av teoretisk utgångspunkt

I den här texten är definitionen av en kreativ handling: en produkt eller process som bedöms som ny och nyttig. Bedömningen kan göras av individen själv och visa på en lägre grad av kreativitet eller kan den göras av andra, kunniga i domänen, och kan då visa på högre grader av kreativitet. Dessa grader är Mini-c, Little c, Pro-c och Big C. I det kreativa arbetet beskrivs en optimal upplevelse som en situation där utövaren har hög fokus på uppgiften och en stark känsla av glädje. Det kallas för *flow* och är ett tillstånd där färdighet och utmaning är i jämn balans med varandra.

Den delen av den kreativa processen som undersöks är skapandefasen, i vilken *problem* identifieras, formuleras och uttrycks. Problem i musik är den ursprungliga idén vilket skapandet inleds via och har som utgångspunkt. Problemet är det som gestaltas och förmedlas i musiken.

Detta utgör den teoretiska grunden för undersökningen och är utgångspunkt för tolkning av data i avsnittet ”Resultat & analys”.

Metod

Detta avsnitt redogör för hur undersökningen planerats och genomförts – med löpande argumentation. Avsnittet inleds med en redogörelse för vald metod och varför det gjorts. Vidare beskrivs hur urval gått till och undersökningssdeltagarna presenteras. Därefter förklaras hur undersökningen genomförts samt hur analysarbetet förberetts. Kapitlet avslutas med etiska avväganden gällande undersökningens informanter.

Val av metod

En fokusgruppsdiskussion valdes för att generera data till undersökningen. Valet gjordes då området för undersökning skulle kunna vara svårt för informanter att sätta ord på i enskilda intervjuer. I en gruppdiskussion finns möjligheten att genom en deltagares berättande stimulera de andra till att beskriva sina upplevelser. Exempelvis kan det göras genom att bidra till vidare eftertanke hos de andra i gruppen. Ett potentiellt problem var att någon informant skulle vara mer aktiv än andra eller att någon inte känt sig bekväm nog att beskriva sina erfarenheter. Därför var urvalet viktigt så att gruppen fick en naturlig och respektfull dynamik. (Carey & Asbury 2012; Dahlin-Ivanoff, 2015; Kitzinger 1995)

Metoden har valts då den är användbar till utforskning av människors erfarenheter och kunskap samt för att få förståelse för hur de tänker och varför. Den lämpar sig även bra för att undersöka komplexa och mångbottnade frågor, vilket stämmer in på undersökningens ämne. (Carey & Asbury, 2012; Kitzinger 1995)

Population och urval

Ett antal ställningstaganden med mål att bestämma en lämplig population gjordes för att hitta informanter till undersökningen. Ett kriterium var att deltagarna skulle vara musikskapare med erfarenhet av både konstnärliga och tekniska aspekter av musikproduktion. Studenter från Audiovisuell produktion (Avp) samt Ljud- och musikproduktionsprogrammet (Lmp) vid Högskolan Dalarna har, åtminstone senare i utbildningen, sådan erfarenhet – samt att flera av studenterna är aktiva musikskapare. Att som musikskapare studera någonting nära relaterat till sin skapandesyssla

på högskolenivå tyder på ett seriöst förhållningssätt, därför valdes musikskapare som studerar andra program bort. En yrkesverksam musikskapare kan även fylla dessa kriterium väl, dock avgränsades populationen till studenter från ovannämnda program. Dels därför det avgjordes att studenter antogs vara mer flexibla i fråga om när och var diskussionstillfället skulle hållas. Dessutom fanns en möjlig risk i att ha med både studerande och personer som arbetar som musikskapare då studenterna möjligen skulle känna sig underlägsna och inte vilja dela med sig av egna erfarenheter.

Eftersom dessa program omfattar fler aspekter av musikproduktion än enbart musikskapande, gjordes bedömningen att de flesta studenter som komponerar musik även gjorde det innan de började studera något av programmen. På grund av olika förkunskaper och framtidsplaner uttrycks det de lärt sig under utbildningen på högst individuella sätt. Därför utgör det inget problem att alla deltagarna studerar vid Högskolan Dalarna.

Ytterligare en aspekt i avgränsningen av populationen var hur lång tid informanterna engagerat sig i musikskapande. För att nå graden Pro-c i sin kreativitet menar Kaufman och Beghetto (2009) att utövaren bör ha tio års erfarenhet inom domänen. Med tanke på ålder samt att de är aktiva inom en bredare musikdomän än enbart musikskapande var det mindre sannolikt att tillräckligt många studenter skulle ha minst tio års erfarenhet. Samtidigt gjordes en avvägning att om deltagarna inte hade mer än bara något års erfarenhet av musikutövande skulle det innebära trovärdighetsproblem för insamlade data. Detta för att informanterna möjligen inte skulle vara tillräckligt insatta för att kunna urskilja tillvägagångssätt i reflektering över sitt musikskapande. Det är ingen garanti att utövare skulle ha utarbetade tillvägagångssätt efter ett antal års erfarenhet, men de har åtminstone haft mer tid på sig att experimenterat sig fram. Som gräns bestämdes det att fokusgruppens deltagare skulle ha minst fem års erfarenhet av musikaliskt utövande.

För att nå ut till informanter delades en enkät² till en Facebook-grupp för Högskolan Dalarnas mediastudenter. Alla studenter använder sig inte av Facebook och det är inte fastställt att alla som gör det är medlemmar i gruppen heller. Dock utgör andelen Facebook-användande studenter en klar majoritet över icke-användarna och plattformen bedömdes därför nå tillräckligt många för att enkätens syfte skulle kunna fyllas. Enkäten var kortfattad och utformad för att ge en bild av hur studenterna såg sig själva som musikskapare och om de var intresserade av att delta i en gruppdiskussion rörande ämnet, samt möjlighet att lämna kontaktuppgifter. En av frågorna var angående vilken genré informanten ansåg sig vara aktiv inom, den fanns med för att kunna bilda en grupp som var heterogen efter genré, men också för att deltagarna parvis skulle dela erfarenhet av närbesläktade genrer. Grunden till detta är att om någon deltagare skulle känna sig utanför resten av gruppen skulle det kunna påverka dennes engagemang. Carey och Asbury (2012) menar att en

²Enkäten finns bifogad i "Bilaga 1".

annan deltagare som i viss mån delar kunskap eller uppfattning kan leda till att personen känner sig mer trygg i att beskriva sina upplevelser.

22 individer besvarade i enkäten, vilket var tillräckligt inom ramen för undersökningen. Dock var det ingen jämn fördelning mellan programmen. 18 av deltagarna uppgav sig studera Lmp och fyra studerade Avp. Det kan till exempel tyda på att andelen musikskapare är större bland Lmp-studenterna eller att de är mer aktiva i den grupp enkäten delades i. På enkäten det var endast fyra som svarade ”ja” på frågan om deltagande i gruppdiskussion. Uppföljande kontakt besvarades av tre av de fyra och endast en hade möjlighet att delta.

Kitzinger (1995) menar att fyra till åtta deltagare anses vara en lämplig storlek på en fokusgrupp. Grundat på det bestämdes undersökningens fokusgrupp utgöras av minst fyra personer. Därefter kontaktades studenter personligen. De valdes med hänsyn till varandras huvudsakliga genré och med vetskap om att alla hade mer än fem års erfarenhet av musikskapande.

Möjlig problematik med handplockning av deltagare uppskattades vara obefintligt då området för undersökning är såpass individuellt att handplockningen inte skulle bidra till vinklad data. Det viktigaste i urvalet var att skapa en gruppdynamik för att främja diskussionen (Carey & Asbury 2012; Dahlin-Ivanoff, 2015; Kitzinger 1995). Fokusgruppen bildades med deltagande av fyra Lmp-studenter vilka var väl bekanta med varandra sedan tidigare.

Deltagarna ombads reflektera över tillvägagångssätt i sitt musikskapande innan diskussionstillfället. På detta vis skulle de vara lite förberedda på att beskriva sina erfarenheter och därigenom dela med sig av mindre spekulerande och mer konkret berättande.

Deltagare

Här presenteras undersökningens deltagare och vad de har för musikalisk bakgrund. Det görs för att förstå och tolka uttalanden i förhållande till deras individuella erfarenheter. Deltagarna har tilldelats andra namn än sina egentliga för anonymitetens skull.

Andreas: började spela instrument i 13-årsåldern och skrev egen musik när han var 15 – 16 år gammal. Är idag 25 år, i huvudsak sångare och gör mest pop- och rockorienterad musik.

Samuel: tog i 15-årsåldern initiativ till att skapa musik utan någon bakgrund av musikutövande. Musikskapandet är i stor del grundad i samplingar från vinylskivor och musiken som skapas är generellt sett hip-hop. Samuel är 24 år gammal.

David: inledde sin musikaliska karriär i 11-årsåldern och engagerade sig tidigt i både datorbaserat skapande såväl som traditionellt instrumentutövande. Skrev sin första låt under åren på

mellanstadiet men han själv menar att musikskapandet tagits i uttryck allt seriösare på senare år. David är 21 år gammal och har inte definierat sin stil mer än till elektronisk musik.

Viktor: tog gitarrlektioner i 12-årsåldern och började efter ett par år att skriva egen musik. Skriver bland annat musik till film men gällande musik som enskild konstform skriver han mest rock- och metallåtar. Idag är han 26 år gammal och är den i sammanhanget med längst erfarenhet av musikskapande. Sett efter Kaufman och Beghettos (2009) fyra-c-modell, stämmer Viktor in på Pro-c-kreativitet genom att ha över tio års erfarenhet av musikskapande. Det är han ensam om bland undersökningsdeltagarna.

Genomförande

Kitzinger (1995) skriver att diskussionen bör äga rum i en avslappnad och bekväm miljö. Att sitta i en cirkel så att alla ser varandra är att föredra. Utifrån det gjordes valet att hålla fokusgruppsdiskussionen i en soffgrupp där deltagarna satt vinklade mot varandra. Informanterna uppmuntrades att tala till varandra och inte enbart till grupplederen, i enlighet med Kitzingers (1995) rekommendationer.

Inför diskussionstillfället förbereddes 15 frågor att utgå ifrån.³ Häger (2007) förklarar hur frågor kan formuleras för att generera utförliga svar. Även om Hägers bok är en handbok riktad mot journalistik snarare än vetenskapliga undersökningar, bedömdes den vara relevant i planeringen av fokusgruppsdiskussionen. Utformningen av frågorna gjordes med hänsyn till om de bara skulle generera ett kortfattat svar eller om de skulle kunna stimulera till diskussion. Häger menar att öppna frågor som låter informanten välja sina egna ord ger mycket mer innehållsrika svar än slutna frågor som exempelvis kan besvaras med enbart ”ja” eller ”nej”. Häger beskriver detta främst utifrån enskilda intervjuer och inte i tillämpning av fokusgrupp. En värdering gjordes att frågorna med fördel kan vara av samma karaktär i en fokusgrupp som för en enskild intervju men att de även ska möjliggöra diskussion.

Carey och Asbury (2012) beskriver att ordningen på frågorna lämpligen kan anpassas efter situationen men en bestämd första fråga som ”isbrytare” är bra att ha. Denna fråga är till för att lätta stämningen i gruppen så att alla kan känna sig lite mer avslappnade. Frågan, menar Carey och Asbury, ska vara enkel att besvara och peka på någon gemensam erfarenhet hos deltagarna. I detta fall inleddes diskussionen med en fråga om hur deltagarna började skapa musik och vad som väckte deras musikaliska intresse.

³Frågorna finns bifogade i ”Bilaga 2”.

De frågorna som formulerades innan diskussionstillfället var utgångspunkter från vilka diskussionen kunde lyftas med hjälp av fördjupande frågor. Häger (2007) förklarar att frågan ”hur då?” kan vara till stor hjälp i situationer där de förbestämda frågorna inte räcker till. Carey och Asbury (2012) nämner fyra egenskaper för att locka fram och lyssna till fördjupande kommentarer: *djup, sammanhang, räckvidd* och *noggrannhet*. Egenskaperna är tolkade enligt följande: djup är det som belyser nya dimensioner i diskussionen, sammanhang är relevansen till där diskussionen befinner sig, räckvidd är koppling till andra aspekter och noggrannhet är hur specifikt frågan ställs eller kommentaren ges. ”Hur då?”-frågan i kombination med de fyra egenskaperna utgjorde grunden till hur fördjupning av diskussionen gick till. Förutom det förhållningssättet ställdes även frågor om någon upplevt skillnader i sina erfarenheter gentemot vad någon annan precis beskrivit, vilket Kitzinger (1995) menar är ett enkelt sätt att fördjupa diskussionen.

Angående gruppledarens roll i sammanhanget pekar Dahlin-Ivanoff (2015) på ett motto som bör genomsyra dennes agerande: *Lyssna, lära och leda*. Det innebär att genom att leda se till att diskussionsmiljön är tolerant och respektfull mot varje deltagare och även se till att diskussionen håller sig relevant till undersökningens syfte. Dahlin-Ivanoff menar att det är gruppledaren som styr men att deltagarna har makten. Det är viktigt att visa intresse för vad varje deltagare har att säga och lyssna för att kunna ställa följdfrågor som kan fördjupa diskussionen ytterligare.

Att etablera en tolerant och respektfull miljö skedde mer eller mindre automatiskt då deltagarna redan var väl bekanta med varandra. Som Kitzinger (1995) menar är lämpligt betedde sig gruppledaren i början av sessionen mer som en åhörare men under diskussionens gång började kommentarer och ifrågasättanden inträda allt mer. Genom att agera som åhörare gavs deltagarna större utrymme att styra diskussionen och fråga varandra.

Diskussionstillfället varade i ungefär 160 minuter och inkluderade en fikapaus på ungefär 30 minuter. Den dokumenterades genom filmupptagning med webbkameran på en dator samt ljudupptagning med extern inspelningsutrustning. Att även filma utöver ljudinspelning var för att i efterhand kunna tolka kropps- och minspråk (Ibid.).

Transkription och analys

Under transkriptionen bedömdes det insamlade materialets relevans utifrån undersökningens syfte, för att minska mängden data och därigenom underlätta analysarbetet (Rabiee, 2004). I den färdiga transkriptionen delades sedan uttalanden av varierande karaktär in i olika kategorier. Även detta gjordes för att gynna analysarbetet genom att göra det enklare att urskilja relaterade uttalanden (Kitzinger, 1995).

Massey (2011) förklarar tre olika nivåer av data från fokusgruppsdiskussioner: *artikulerad*, *erkännande* och *uppdykande*. Artikulerad data är det som direkt svarar på den av diskussionsledaren ställda frågan. Sådana data förklarar frågan med deltagarnas egna erfarenheter, förklaringar och tolkningar. Erkännande data är deltagarnas förnuftsgrundade respons till frågor och andras svar. Dessa svar kan ofta läsas av i min- och kroppsspråk. Uppdykande data är det som av gruppinteraktionen bidrar till nya insikter och hypotesformulerande. Gruppen kan exempelvis diskutera sig fram till aspekter ingen av dem tidigare reflekterat över.

Dessa tre nivåer användes för kategorisering av data, dock omformulerades innebörderna för att indelning av uttalanden skulle kunna ske smidigare. ”Uppdykande” delades i två olika kategorier då två huvudsakliga perspektiv kunde urskiljas ur insamlade data på den nivån. Kategorierna som använts i den här undersökningen formulerades på följande sätt:

- Direkt relevans till undersökningens syfte – ge en bild av hur kreativiteten tas i uttryck (artikulerad).
- Relaterat till det som är i direkt relevans – det som inspirerar kreativiteten (uppdykande).
- Relaterat till det som är i direkt relevans – hur producentrollen påverkar kreativiteten i skapandet (uppdykande).
- Relaterat till de andra kategorierna – förnuftsgrundade uttalanden som vittnar om individens inställning och/eller värderingar (erkännande).

För att enkelt kunna skilja kategorierna åt färgkodades de och uttalanden markerades med färgen från respektive kategori.

Etiska överväganden

I enlighet med Vetenskapsrådets (2012) forskningsetiska principer informerades deltagarna om att dokumentation skulle ske genom både film- och ljudupptagning innan diskussionen ägde rum. Det tydliggjordes även att informanterna deltog frivilligt och kunde lämna diskussionen när de helst ville, samt att det i texten skulle värnas om deras anonymitet. Gällande deltagarnas anonymitet kan denna inte garanteras fullt ut då viss information angående varje informant måste ges i texten. Bland annat innehåller flera uttalanden i resultat- och analysavsnittet sådan upplysning. Deltagarna presenteras inte vid riktiga namn, men en person som känner till informanterna skulle förmodligen kunna ana vilka de är genom den information som ges i texten. Ingen av deltagarna upplevde dock att ämnet som undersökts var särskilt känsligt och därför kan slutsatsen dras att denna brist i konfidentialitet inte kan komma att utgöra någon skada för informanterna.

En oundviklig aspekt som kan innebära etiska problem i fokusgrupper är att deltagarna tar del av varandras uttalanden. Den som genomför undersökningen är ju inte ensam om att ta del av vad som sägs. Genom det finns en risk i att informanterna kan sprida information om varandra. (Carey & Asbury, 2012 & Kitzinger, 1995) Av samma anledning som tidigare, att undersökningsområdet inte är av känslig karaktär, bör detta inte vara något problem.

Resultat & analys

I detta avsnitt presenteras data från fokusgruppsdiskussionen och tolkas utifrån tre olika teman. Dessa teman är; problemaktivering i 1) tankeverksamhet, 2) musiklyssnande och producentfilosofi, och 3) handling. Temana har jag formulerat utifrån tre olika perspektiv som identifierades under fokusgruppsdiskussionen. Varje tema avslutas med en sammanfattande analys. Avsnittet slutar med en övergripande analys av presenterade data från fokusgruppsdiskussionen.

Tankeverksamhet är arbetet som görs innan problemet uttrycks i skapandet, där skaparen formulerar vad hen vill förmedla. Musiklyssnande och producentfilosofi förklarar hur deltagarna inspireras av att lyssna på musik och ur vilka perspektiv de väljer att lyssna. Handling är dels *hur* det man vill förmedla ska uttryckas, men innebär även praktisk sökning och formulering av problem.

Citaten från fokusgruppsdeltagarna är redigerade och i viss utsträckning omformulerade för att passa bättre i skrift. Det som redigerats bort är till exempel sådant som stakningar och omotiverade pauser. Redigeringen innebär också att delar där samma information givits upprepade gånger har koncentrerats. All redigering har genomförts noggrant med hänsyn att fullt ut bevara vad som menades i originalutsagan.

Tema 1: Problemaktivering i tankeverksamhet

På frågan om vad som inspirerar diskussionsdeltagarna svarade David ”mitt psykiska tillstånd under det tillfället”. Han beskrev det som svårt att förklara då han upplevde det hela att vara mycket abstrakt. Vidare menade han att han snarare kan känna ett sug efter att skapa musik och att hur han mår psykiskt påverkar hur musiken låter.

Samuel och Andreas svarade att de båda ofta inspireras av vardagen. Dock skiljde de sig från varandra när de beskrev *vad* i vardagen som inspirerar dem. Samuel menade att vardagens intryck dels kan stimulera känslor och bidra till inspiration. Han förklarade också att han kan fastna för uttryck och meningar när han hör någon tala eller att han själv börjar tänka på något begrepp som väcker ett intresse. Sedan ser han på begreppet ur olika perspektiv, funderar över dess innebörd och tolkar det. Genom det blir han inspirerad.

Att se och tolka saker ur olika perspektiv är till stor del vad kreativ problemlösning bygger på (Hoff, 2014b). Det Samuel gör som skiljer sig från det är att ta någonting abstrakt, som ett begrepp, och försöker tolka det på olika sätt. Istället för att enbart se vad någonting är söker han efter vad det *kan* vara. Det tyder på att han arbetar fram sin inspiration genom divergent tänkande.

Andreas beskrev sin inspirationskälla i vardagen som mer situationsanpassad; hur ett visst tillstånd kan väcka en känsla som inspirerar honom. Han förklarade det såhär:

För mig kan inspiration komma från små vardagsgrejer som kanske inte alla men många känner igen. Om jag till exempel ska gå och hämta posten så kan jag känna: ”hoppas jag inte möter någon nu, för jag orkar inte prata med någon just nu”. Sånt kan det vara, den känslan kan jag försöka plocka ut och förmedla. Många har nog känt den känslan och det ger mig inspiration för jag tycker det är intressant. Det pratas inte mycket om det men många har upplevt det.

Till skillnad från Samuel som tar någonting definierat och höjer abstraktionsnivån börjar Andreas med att ta någonting odefinierat och försöker hitta kärnan i det. Han hittar någonting individuellt och vill förmedla det till andra.

Båda uttryckte att det intressanta med vardagliga fenomen är att om de fascinerar av det så kan även andra göra det. Andreas sa att han ibland hittar låtar som på ett enkelt sätt uttrycker någonting han själv tänkt på men inte kunnat artikulera. Den typen av aha-upplevelser vill han ge andra med sin musik. Andreas förklarade också att han skriver låttexter ur individperspektiv och att de även behandlar personliga ämnen.

Viktor berättade att han tidigare skrivit ur liknande perspektiv som Andreas men att han idag har blicken utåt i sina texter. Andra människor och världen ger honom inspiration, sedan nämnde han även att kvinnor är en inspirationskälla. Han tyckte att kommunikationen med kvinnor är annorlunda än med män då kroppsspråket och blicken kan säga så mycket mer hos kvinnor. Viktor förklarade att han försöker ”ta tag” i ögonblicken han uppfattat något sådant och försöker reda ut dem. Han nämnde även att musik inte är det enda mediet han skapar i och att när han vet vad han vill förmedla väljer han den konstform som passar bäst.

Viktors sätt att hitta inspiration skiljer sig från det de andra beskrivit. Samuel och Andreas verkar reflektera sig fram till problem utifrån aspekter de upplever inom sig. Viktor finner sina problem i aspekter utanför honom själv, som han beskriver som *händelser*. De följs av en tankeprocess där problemet formuleras och när det är klart kan det uttryckas genom skapande.

Analys av temat problemaktivering i tankeverksamhet

Det framgår tydligt att fokusgruppsdeltagarna använder sig av divergent tänkande under problemaktiveringen. Samuel gör det genom att leta potentiella innebörder i olika koncept, Andreas och Viktor gör det när de försöker tolka innebörden i olika händelser. Förmodligen kan de alla identifiera självklara aspekter som de väljer att bortse ifrån för att hitta någonting mer dolt. Istället för att välja en mer förbestämd aspekt genomsyras tankeprocessen av divergent tänkande då olika möjligheter undersöks av musikskaparna (Sawyer, 2012 & Tellhed, 2014).

Deltagarnas olika långa erfarenhet kan vara grunden till skillnaderna i hur de förhåller sig till inspiration. David som har kortast erfarenhet av musikskapande har svårigheter med att uttrycka sig, möjligen på grund av att han inte hunnit reflektera särskilt mycket över hur han inspireras. Andreas och Samuel som båda har närmre tio års erfarenhet, beskrev med enkelhet vad de brukar hämta inspiration från. Dock förklarade ingen av dem lika tydligt som Viktor hur inspirationen mynnade ut i skapande. Han verkade vara helt klar med själva problemformuleringen när skapandet togs i handling. Sett till Kaufman och Beghettos (2009) fyra-c-modell kan det förklaras genom att Viktor arbetar i en högre kreativitetsgrad än de andra. Hans erfarenhet ger honom mer vana och har kanske därför också lättare att reflektera över sina tillvägagångssätt.

Fyra-c-modellen ger däremot inte en lika klar bild av varför Davids uttalanden skiljer sig så mycket från Andreas och Samuels, även fast de alla bedömts passa in i graden Little c. En förklaring skulle kunna vara att skillnaden i erfarenhet mellan de tre är relativt stor. Då Andreas och Samuels erfarenhet är längre än Davids, kanske de också kan uttrycka sig med mindre svårighet.

Det framstår att inspiration i tankeverksamhet uppstår genom tolkning av verkligheten. Precis som Hoff (2014b) beskrivit vara kännetecknande för konstskapare försöker de undersökningsdeltagande musikskaparna utveckla och förmedla aspekter av livet och verkligheten. Diskussionsdeltagarna gör det genom att försöka få grepp om odefinierade innebörder av olika koncept och händelser. Även om tre av deltagarna sa sig inspireras av olika delar och proportioner av verkligheten visade de på att problemen inte uppstår som självklara. Samtliga verkade försöka se saker ur olika perspektiv och försöka definiera vad som intresserar dem.

Tema 2: Problemaktivering i musiklyssnande och producentfilosofi

Diskussionen fördes mot hur deltagarna använder sig av befintlig musik för att hitta inspiration. Samuel beskrev det som att passivt lyssnande ofta kan väcka intresse utan att man förväntar sig det.

Någonting i musiken fångar uppmärksamheten och det passiva lyssnandet blir aktivt genom att lyssna mer noggrant. Det kan vara små detaljer i musiken som intresserar också, enligt Samuel, ”typ bakvända hi-hats”, som inspirerar honom att testa något liknande i en egen produktion.

Det kan tyda på att tankesättet som musikproducent kommer till uttryck genom att lägga märke till denna typ av mer produktionstekniska aspekter. En låtskrivare som inte producerar musik skulle kanske inte betrakta andra inspelningar ur det perspektivet. Det skulle kunna betyda att en musikskapare som också producerar kan se befintliga musikproduktioner som ett djupare område för inspiration än vad låtskrivaren kan.

Andreas berättade om en metod han använder sig av för att leta material att inspireras av:

Jag brukar oftast ta andras spellistor eller Spotifys egna listor, bara välja en genré och sätta igång. Så låter jag den gå och rätt var det är så, det bara är där i bakgrunden, sen är det någonting som sticker ut, så blir jag bara – ”äh jävlar”. Sedan kollar jag upp det och lägger den låten åt sidan, sen låter jag det fortsätta så. Sen när det gått ett tag har man samlat låtar och då har man några nya idéer som man typ, reagerade på – det är det jag letar efter.

Han förklarade att han gör så för att släppa kontrollen och slippa välja själv vad han ska lyssna på. Att lyssna på sådant han redan känner till menade han inte leder till nya idéer för honom. När de utplockade låtarna sedan utgör en ny lista går han tillbaka till den för att se om han reagerar på samma sätt som innan, gör han inte det tas låten bort ur listan. Vidare sa han sig även använda samma tankesätt när han spelar instrument: han spelar, hittar något intressant och spelar in det på mobiltelefonen. Han återkommer till det senare och ser om det fortfarande kan vara av intresse.

Metoden framstår som något av en säkerhetsåtgärd för att inte gå miste om goda idéer. Allting som stimulerar en reaktion i någon utsträckning sparas och sorteras sedan upp. I jämförelse med att musikskapare generellt sett tar tillvara på idéer när de uppstår, är detta mer ett sätt att kartlägga potentiella idéer. Det blir ett sätt att underlätta identifiering av problem när det är dags att skapa, men att själva skapandet kanske inte reflekteras så mycket över i utplockningen av intressanta låtar. Om sådana tankar varit med från början skulle det nog kännas svårt att bara spara låten och låta listan spela vidare. Istället skulle skaparen förmodligen redan påbörjat problemformuleringen och känt en vilja att ta tillvara på den. Det ter sig som förberedelser inför kommande skapande.

David uttryckte det som att lyssna på musik objektivt till skillnad från att lyssna på låtar. Han menade att i lyssning av låtar krävs någon relation till dem, att de känns igen. Då kan lyssnaren urskilja djupare aspekter i det enskilda verket och stimuleras för det är något hen tycker om. Men att lyssna på musik objektivt beskrev David som att lyssna på musik som konstform. När lyssnaren hör en låt för första gången uppfattas kanske inte de djupare aspekterna men istället kan musiken enklare betraktas som en helhet. Han berättade att han själv ofta lyssnar på ”related tracks” på

exempelvis SoundCloud. Då kan han själv välja en låt som utgångspunkt men att plattformen därefter spelar liknande låtar på ett slumpartat sätt.

Det verkar som att lyssna på musik som sedan tidigare är okänd för lyssnaren ger upphov till ett mer öppet lyssnande. En välkänd låt uppskattas kanske med vetskap om vad som gör den intressant medan lyssnaren strävar efter att identifiera det intressanta i en okänd låt. Det hela sker förmodligen omedvetet eller åtminstone oartikulerat, då intresse i en låt oftast inte kräver någon reflektion för att etableras. Dock är det i en okänd låt inte förbestämt för lyssnaren vad det bästa med låten är, så i identifieringen av detta betraktas kanske fler aspekter och därigenom kan olika idéer uppstå.

Viktor berättade att han brukar försöka lyssna på sina egna produktioner på detta sätt efter att skapandet nått en viss punkt:

För mig så brukar det vara så att jag har en ganska så tydlig idé från början och så får jag ut huvudinstrumenten. Jag kör ju mest rock och metal så det är gitarr, bas och trummor. Men sen vid något tillfälle när jag är klar med att styra över låten så tar jag ett steg tillbaka och lyssnar på låten – så är det som att låten säger till mig vad det är som behövs mer. Det är väldigt svårt att förklara men jag vet liksom ”det behövs en slinga här” eller ”någon övergång här”, ”något nytt instrument”. Sen följer jag bara det låten säger, sen vet jag bara vid något tillfälle när låten är klar liksom när det inte behövs något mer.

Det visar just på den objektiva lyssningen som David uttryckt. Viktor tänker inte ut vad som ska adderas till produktionen utan det hör han genom en typ av mer distanserad lyssning. Det låter lite som att det är andra saker än vad skaparen själv vill som spelar roll i detta. Kanske vad som är bäst för låten som verk eller vad åhörare skulle uppskatta mest. Detta tyder även på ett förhållningssätt som återfinns i producentrollen.

Analys av problemaktivering i musikskapande och producentfilosofi

Andreas sätt att samla ihop låtar som potentiellt kan väcka idéer kan ses som uttryck för *förberedelsefasen* i modellen för kreativa processer som presenterad av Brodin och Hoff (2014). Det kan beskrivas som fasen då skaparen förbereder sig att börja på ett projekt och det är precis vad Andreas gör, han samlar material som kan användas som inspirationskällor i kommande projekt. Det skulle kunna innebära att detta i någon utsträckning utgör problemsökning då Andreas väljer ut material som intresserar honom, dock utvecklar han inte problemet vid det tillfället. Det hela är ett ganska konkret exempel på just förberedelse inför den kreativa processen.

Samtliga visar att ett brett perspektiv används i sökning av problem och att det smalnar i och med identifiering och ännu mer under problemformuleringen. Det verkar som att graden av kontroll över vad som lyssnas på spelar roll för att kunna tillämpa detta breda perspektiv effektivt. Även detta

visar på divergent tänkande då tankarna måste gå i skilda riktningar för att kunna urskilja så många olika aspekter som möjligt. Sådan öppen tankeverksamhet saknar förutbestämda mål. Därav finns färre definierade möjligheter att förhålla sig till och det kan tolkas vara varför diskussionsdeltagarna beskriver det som att släppa kontrollen.

En annan intressant infallsvinkel gällande graden av kontroll är att jämföra med Csikszentmihaly (2003) flow-teori. Den beskrivs som ett tillstånd under vilket utövaren upplever sig ha mycket god kontroll över aktiviteten. Det fokusgruppsdeltagarna förklarar tyder på att flow-tillståndet möjligen inte uppnås under problemaktiveringen, eller åtminstone inte under problemsökningen. Kanske måste musikskaparen först släppa kontrollen för att sedan finna fokus och uppleva en hög grad av kontroll i skapandets senare skeden. Det skulle kunna bero på Csikszentmihaly's förklaring att förmågan måste balanseras med utmaningen för att uppnå flow. Om problemet inte är identifierat finns heller ingen utmaning att förhålla sig till, därav kan slutsatsen dras att flow-tillståndet först kan uppnås efter identifiering av problem.

David kunde enklare uttrycka sig i detta tema och han tog upp aspekter om objektivt lyssnande som snarare hör till musikproduktion än musikskapande. Det kan visa på att hans erfarenhet av musikproduktion är längre än erfarenheten av musikskapande. Även om Viktor inte uttryckt hur han förhåller sig i lyssning av annan musik än sin egen, beskrev han i stort sett samma typ av tankesätt. Istället för att lyssna efter vad som är bäst i en färdig produktion vänder han på det och lyssnar efter vad som behövs för att lyfta en produktion under skapande. Det kan tolkas som att det egentligen är samma aspekt alla deltagarna lyssnar efter, men i olika syften eller ur olika perspektiv.

Tema 3: Problemaktivering i handling

David beskrev det som att problem uppstår som snilleblixtar för honom och han försöker agera ut alla idéer omedelbart. Det gör han genom att starta en DAW och börja gestalta sin idé:

Jag provar mig fram. Men jag kan inte säga att jag gör det hela tiden, det ser väldigt olika ut hur inspirationen ser ut från början liksom. För mig hänger allt egentligen på hur mycket jag kopplar bort, i princip. Hur bra kontakt jag har med mitt undermedvetna i det stadiet för att bara agera ut allting liksom. Jag liksom ingen mall jag går efter utan det blir vad det blir.

David talade om en experimentell skapandeprocess där han hela tiden letar sig fram. Det han beskrev om att koppla bort och att ha kontakt med sitt undermedvetna kan tolkas som uttryck för flow. Ju mer han befinner sig i flow, desto fler idéer prövar han ut under skapandets gång.

Andreas förklarade att det är sällan han får idéer utan tillgång till musikinstrument. Idéerna kommer till honom när han spelar:

Det ser ut på två olika sätt. antingen så är det att jag hittar en loop, en trumloop eller syntloop som låter intressant. Då låter jag den bara gå och så försöker jag improvisera på den. Eller så kör jag, vilket har blivit mer vanligare nu på senare tid, jag kör liksom hela tiden lager-på-lager-principen. Det kan vara att jag sätter mig vid pianot och spelar en ton, spelar in det, loopar det och lägger på fler element. Jag skapar idén, liksom det är inte idén som får mig att skapa.

Han förklarade också att han kan lägga till element i bakgrunden för att, som han själv uttryckte, ”det här var skumt”. Efter att ha gjort det flera gånger börjar idéer väckas från någonting som ligger i bakgrunden och projektet börjar formas till en låt. Han börjar alltså med att göra lager på lager och bara lägga på fler instrument för att han vet att någonstans så hittar han en idé som kan utgöra grunden till en låt.

Det här sättet att experimentera sig fram tyder på att han utprövar idéer snarare än att reflektera över dem. Det kan upplevas som att detta tillvägagångssätt delvis låter slumpen avgöra vart projektet kommer leda. Dock är det inte enkelt att bestämma om det är slumpen som spelar roll eller om Andreas själv gör aktiva val redan från början. Han ger uttryck för att val av element sker utan rationellt beslutsfattande men det kan också ses som att valen görs undermedvetet, grundat i hans upplevelse.

Vidare berättade Andreas att han i en period upplevde sig ha fastnat i sitt skapande och ingen idé ledde någonstans. Då valde han att lyssna in sig på ett mindre bekant band och testade sedan att skriva en låt som skulle låta som att den var skriven av bandet:

Jag låtsades att jag var bandet och försökte återskapa deras musik fast i en ny låt. Det blev en låt och det kändes väldigt frigörande även fast jag kände att det inte var jag liksom.

Att låtsas vara någon annan på det här sättet är att byta perspektiv och genom det försöka se och förmedla saker på den imiterade personens vis. Det innebär att gå utanför sitt personliga ramverk och visar på divergent tänkande. Som Andreas innan påpekat att hans låttexter oftast är skrivna med blicken inåt och handlar om små händelser, kan det betyda att han också utgår från sig själv och sina upplevelser. Att då ta sig an någon annans sätt att uttrycka sig kan innebära att inspiration kan komma från andra aspekter än vad som vanligen skulle intresserat honom. Lite som en genväg för att komma in i skapandet, dock kanske det kommer innebära att låten i slutändan inte känns som skaparens egna verk.

Samuel instämmer med det Andreas sa om att skapa eller leta efter idén:

Jag kan hitta en sampling som låter intressant med ljuden och så, sen klipper jag upp den ungefär så som jag tror det är. Det är ganska sällan som jag redan från början vet hur jag ska klippa den, och jag har alltid roligast och tycker mycket om när jag inte vet det. I processen

tills jag kommer på hur jag vill ha det så brukar jag klippa mycket och ändra, och ändra pitch till det låter nice liksom.

Även Samuel gav uttryck för att experimentera mycket i formulerandet av problemet. Jag tillade att sökande och identifiering av samplingsmaterial också är att hitta en idé att ha som utgångspunkt. Samuel förklarade att han redan innan det kan ha en känsla av vad han vill göra och letar då efter någonting som besvarar den känslan. Sedan kan den ändras när han tillämpar samplingen i en ny komposition, han menade att han utgår från en idé men att den kan förändras under processens gång. Sedan beskrev han också att han kan börja om från själva manipulerandet av samplingen och försöka hitta någonting som intresserar honom igen. Han poängterade att de påbörjade projekten oftast sparas när han börjar om.

Det är tydligt att problemet formuleras mycket i takt med att skapandet fortskrider. Den ursprungliga idén är också ganska vag, mer av en känsla än någonting definierat i ord. Att den kan förändras helt kan betyda att skaparen själv får tolka det färdiga verket för att kunna beskriva sin intention.

Viktor berättade att han oftast börjar med texten när han skriver låtar, för att kunna bygga upp musiken runt den. För att hitta hur musiken ska låta inleder han ofta sitt komponerande med att improvisera på gitarr. Han beskrev hur det alltid är någonting intressant som dyker upp när han improviserar. Dock förklarades även en baksida av egenskapen:

Som sagt, jag kan skapa och improvisera hur som helst. Problemet är att det är lätt att hitta någonting, så om jag bara vill plinka lite så hittar jag alltid någonting som jag känner är för bra för att låta vara. Så då har jag tänkt spela lite sen gå och lägga mig. Men det slutar med att jag sitter där i fyra timmar och har föreläsning dagen efter liksom.

Viktors beskrivning tolkas som att han improviserar när han vill skapa någonting och inte enbart för att spela. Han nämnde även att han sällan gör en del av en låt: ”oftast är det en hel låt eller ingenting – och helst på en dag annars tappar jag känslan”. Det förklarar problematiken han beskrev med att inte kunna improvisera enbart en kort stund. *Känslan* som han nämner kan liknas vid flow som beskrivet av Csikszentmihaly (2003), vilket även stämmer in på det Viktor sa: ”det slutar med att jag sitter där i fyra timmar”. När han improviserar händer det, enligt honom, alltid någonting av intresse, problemaktivering. Sedan kan han inte låta bli att göra någonting av det utan kastas in i skapandet. Han hamnar i flow och förlorar uppfattningen om tiden eftersom all fokus är på musikskapandet. Andreas uttryckte också att ibland vara tveksam till att börja skapa, just på grund av att det är för svårt att sluta – vilket han kan behöva göra för att hinna med allt som ska göras i vardagen.

Beträffande att ”tappa känslan” frågades undersökningsdeltagarna om de gör klart arbetet samma dag eller om de delar upp det över flera dagar. Samuel beskrev det som att han helst gör det på en dag: ”för då är jag där i mitt huvud”. Han förklarade att han ofta upplever sig fastna, men sparar projektet för att kunna komma tillbaka till det senare. Vidare beskrev Samuel att när han efter någon månad återkommet till ett projekt kan det ibland bli som en nyupptäckt då han sällan minns vad det var för något. Han sa att det var sällan men ändå händer att han färdigställer ett projekt efter att upptäckt det på nytt. Andreas och David menade att de har upplevt detsamma.

Fenomenet kan beskrivas från två olika perspektiv. Antingen har tiden mellan projektets början och återfinnande utgjort *inkubationsfasen*, alltså undermedveten problemlösning under en kreativ paus. Eller så kan det ses som att återbesöket av projektet utgör problemaktivering på nytt och att det som varit den ursprungliga idén formuleras om.

Analys av problemaktivering i handling

Som Sawyer (2012) beskrivit, att musikskapare med kortare erfarenhet tenderar att experimentera i hög grad, ger David uttryck för just det. Samtidigt stämmer Davids berättande även in på Brodin och Hoff's (2014) förklaring att musikskapare ofta tar tillvara på sina idéer när de uppstår. Att David beskrev hur hans kontakt med det undermedvetna påverkar hur han kan agera ut sina idéer kan som sagt tolkas som flow. Csikszentmihaly (2003) beskriver det som att flow innebär fullständig fokus på en uppgift och att det utanför uppgiften inte reflekteras över. Därför kan det exempelvis vara svårt att uppfatta tid under flow-tillståndet. Davids uttalande om nära kontakt med sitt undermedvetna kan utgöra en tolkning av flow då han i sin beskrivning menar att kontakt med det undermedvetna innebär en typ av frånvaro från verkligheten. Det kan tolkas vara hur det känns när flera timmar passerat obemärkt medan en aktivitet utförts, som att personen för en stund inte varit närvarande i det verkliga livet. En slutsats från detta är att flow-tillståndet kan uppnås under problemformuleringen av musikskapandet.

Det verkar även finnas nackdelar med att vara i flow, med tanke på vad Viktor och Andreas förklarat. De vet att det kommer kännas som om tiden bara försvunnit om de ska skapa någonting. Tidsåtgången får dem till exempel att tveka till att börja skapa en kväll när de har något de måste göra på morgonen efter. Det tyder på att lyckan som flow beskrivs ge upphov till (Csikszentmihaly, 2003) inte nödvändigtvis väger upp för exempelvis den stressen som tidsbristen kan innebära. Det hela ter sig som något av en dragkamp mellan vad musikskaparen *vill* och *borde* göra.

Både Andreas och Samuel ger uttryck för att experimentera sig fram under den praktiska problemformuleringen. Det skiljer dem från Viktor som visar på mindre experimenterande och mer uttänkt klarhet i vad han vill åstadkomma. Sawyer (2012) menade, utöver vad som nämnts ovan, att

mer erfarna musikskapare tenderar att reflektera i högre grad än vad de experimenterar. Det kan uppfattas som att detta tydliggör hur Andreas och Samuel skiljer sig från Viktor och samtidigt förklarar hur de har likheter med David.

Liksom under första temat, problemaktivering i tankeverksamhet, visas det här på hur erfarenheten tyder på skillnader i tillvägagångssätt. David gav uttryck för att ha en idé och sedan bara pröva sig fram till han känner sig nöjd medan Andreas och Samuel beskrev mer utförligt hur skapandet kan se ut. Det framgår dock att alla prövar sig fram mer i början av det praktiska skapandet, och att detta avtar i takt med att skapandet fortgår. Det visar hur problemet formuleras från tankeverksamhet till handling. I varje steg verkar formuleringen inledas med ett bredare perspektiv som smalnar mer och mer medan problemet utvecklas.

Övergripande analys av undersökningens resultat

Enligt Kaufman och Beghettos (2009) modell uppfyller tre av fokusgruppsdeltagarna endast Little c-kreativitet medan en uppfyller Pro-c. Dock visar undersökningen på tydliga skillnader mellan de tre Little c deltagarna. En av dem, David, hade flera års erfarenhet av musikutövande men bara skapat musik regelbundet i några års tid. De andra två, Andreas och Samuel, hade båda nära tio års erfarenhet av musikskapande – och tio års erfarenhet är ett krav för Pro-c.

Den största skillnaden kan beskrivas som förmågan att beskriva och reflektera över sitt skapande. David uttryckte sig kortfattat och mer övergripande av hur han arbetar medan Andreas och Samuel båda gick in på detaljnivå och även jämförde olika tillvägagångssätt de använder sig av. Detta föreslår att Little c-indelningen kan vara missvisande i att representera det kreativa uttrycket hos alla dessa tre individer – när två av dem tydligt beskriver andra aspekter än den tredje.

Det skulle kunna argumenteras för att dessa två är såpass nära att uppnå kravet på tio år och därför uttryckt sig som de gjorde. Men i jämförelse med Viktor, som har över tio års erfarenhet, skiljer sig Andreas och Samuels beskrivningar också. De talade exempelvis om mer experimenterande i skapandet än Viktor, som snarare reflekterade mer och agerade efter det. Sawyer (2012) beskriver hur reflekterande är mer vanligt förekommande bland mer erfarna utövare och att experimenterande är vanligare bland mindre erfarna. Med det i åtanke kan Samuel och Andreas beskrivningar tolkas som representativa för deras erfarenhetsnivå. Deras uttalanden visar alltså inte på att de skulle vara nästan Pro-c och därför uttryckt sig på ett visst sätt.

Att Viktor verkar betrakta och arbeta med sitt skapande på ett annat sätt än de andra är intressant då han är den enda som uppfyller Pro-c-kreativitet. Det ger stöd till att den graderingen överensstämmer med verkligheten. Men eftersom att endast en person i det här sammanhanget

stämmer in på kriteriet finns ingen möjlighet att jämföra med någon annan som uppfyller Pro-c. Därför visar undersökningen kanske inte på något starkt stöd till modellen, men den ger åtminstone en antydning till att Pro-c kreativitet är en rimligt utformad gradering.

Sammanfattat gav samtliga uttryck för divergent tänkande i skapandets inledande. Detta genom att identifiera och betrakta olika aspekter ur ett brett perspektiv för att sedan tolka sig fram till någon utgångspunkt. Flow verkar först kunna uppnås under problemformuleringen, förslagsvis för att utmaningen först då blivit tillräckligt tydlig för att engagera utövaren i den utsträckning som krävs. Undersökningsdeltagarna menade att flow är eftersträvansvärt men faktumet att det innebär en oklar tidsuppfattning kunde få dem att avstå från skapandet i vissa situationer.

Diskussion

Detta avslutande kapitel inleds med en sammanfattning av resultat och erfarenheter från den genomförda undersökningen. Utvalda delar av resultat- och analysavsnittet diskuteras sedan i förhållande till tidigare forskning. Därefter följer en reflektion över undersökningens genomförande och resultat. Kapitlet avslutas med förslag på vidare forskning om kreativitet i musikproduktionsverksamhet.

Sammanfattning av undersökningen

Undersökningen har gjorts för att studera hur musikskapare använder sin kreativitet för att söka, identifiera och formulera problem. Problem i musik är den ursprungliga idén vilken inleder skapandet. En fokusgruppsdiskussion med fyra deltagare utgjorde metoden för att generera data till analys. Diskussionsdeltagarna visade sig inspireras och identifiera problem i sina tolkningar av verkligheten. Det förklarades att andras musik också kan ligga grund till inspiration och problemaktivering. Det visade sig att erfarenhet spelar stor roll i detta då deltagarna med längre erfarenhet beskrev sina upplevelser mer utförligt och utifrån fler aspekter. Den mest erfarna deltagaren uttryckte sig formulera färdigt problemet när det praktiska skapandet inleddes. När problemet går från tanke till handling sker även ny problemaktivering i form av *hur* den ursprungliga idén ska förmedlas.

Hur kreativitet kan komma till uttryck i musikskapandet

Med utgångspunkt i forskningsfrågorna om hur musikskapare använder sin kreativitet för att söka, identifiera och formulera problem visar undersökningen att erfarenhet spelar stor roll, som nämnt. Informanterna skulle kunna graderas i tre olika nivåer efter erfarenhet: kortare erfarenhet, medellång erfarenhet och längre erfarenhet. Det är intressant i förhållande till fyra-c-modellen (Kaufman & Beghetto, 2009) enligt vilken undersökningsdeltagarna bara kan bedömas ingå i två graderingar.

Deltagaren med längst erfarenhet uttryckte sig i hög grad i enlighet med vad som beskrivs känneteckna Pro-c-kreativitet och även med vad Sawyer (2012) menar är utmärkande för erfarna musikskapare.

Deltagarna med medellång erfarenhet uttryckte sig dock annorlunda gentemot de andra, även fast de enligt fyra-c-modellen uppfyllde samma grad av kreativitet som deltagaren med kortast erfarenhet. Detta kan tyda på att fyra-c-modellen skulle kunna utvecklas med ytterligare en gradering, mellan Little c och Pro-c. En slags ”Semi Pro-c” där utövaren ger uttryck för en viss erfarenhet och kunskap men inte i samma utsträckning som för Pro-c. Dock krävs mer utredning på området än vad som gjorts i denna undersökning för att kunna bedöma om en till gradering är nödvändig och hur den skulle kunna definieras. Men jag föreslår att det kan vara en möjlig utveckling av modellen.

Undersökningen visade också att flow som beskrivs ge en känsla av glädje och lycka (Csikszentmihaly, 2003) i viss utsträckning också innebär ”krockar” i vardagslivet för diskussionsdeltagarna. Detta på grund av tidsuppfattningen som är nästintill obefintlig under flow-tillståndet. Det utmynnar ibland i att deltagarna väljer att inte skapa, till exempel för att inte missa en tidig föreläsning kommande morgon. Samtidigt verkade deltagarna uppfatta flow som någonting de ville uppnå vilket måste leda till en viss beslutsångest vid vissa tillfällen. Undersökningen visar också hur flow förhåller sig till den kreativa processen (Brodin & Hoff, 2014) och det tyder på att flow först kan uppnås under problemformuleringen.

Ett annat tydligt resultat är att divergent tänkande är viktigt för att kunna identifiera och utveckla problem. Det verkade för samtliga diskussionsdeltagare vara viktigt just under de inledande skedena av musikskapandet. När skapandet togs i praktiken verkade dock inte informanten med längst erfarenhet fortsätta tänka divergent i samma utsträckning som de andra. Detta för att han formulerade färdigt problemet i tanken och sedan gestaltade det i musiken. De andra undersökningsdeltagarna fortsatte att formulera problemet i det praktiska musikskapandet.

Ytterligare en intressant aspekt är hur deltagarnas erfarenheter av musikproduktion påverkar problemaktiveringen i musikskapande. Till exempel genom att inte bara inspireras av rent musikaliska aspekter av en produktion utan även av mer tekniska delar. Även senare i skapandefasen kom erfarenheter av musikproduktion till uttryck exempelvis genom att lyssna efter om någonting saknas i ett verk för att avgöra om det är färdigt eller inte.

Reflektion och vidareutveckling

Eftersom att fokusgruppsdiskussionen bara bestod av fyra deltagare, varav endast en uppfyllde Pro-c-kreativitet, går det inte avgöra hur väl kreativitetsgraderna i fyra-c-modellen (Kaufman & Beghetto, 2009) stämmer överens med verkligheten utifrån undersökningen. För att undersöka detta mer ingående skulle exempelvis två fokusgruppsdiskussioner kunna hållas, den ena bestående av personer på Pro-c-nivå och den andra av personer med kortare erfarenhet. Om de sedan jämförs

med varandra skulle det förmodligen ge ett resultat utifrån vilket mer trovärdiga slutsatser skulle kunna dras.

Detsamma gäller även för att klargöra om ytterligare en kreativitetsgrad, mellan Little c och Pro-c, kan vara nyttig att utveckla modellen med. Till exempel kan det vara så att deltagaren med kortast erfarenhet i denna undersökning rent allmänt har svårt att uttrycka sig och därför inte givit lika innehållsrika svar som de andra deltagarna. Med fler fokusgrupper och fler diskussioner skulle tillförlitligheten på dessa punkter kunna stärkas.

I fokusgruppsdiskussionen diskuterades flera olika aspekter relaterade till musikskapande och ur transkriptionen valdes delar som var mer relevanta till syftet. En ganska stor del av vad som diskuterades vid diskussionstillfället var av mer utforskande karaktär och i slutändan inte relevant för undersökningen. Det hade kunnat förebyggas med en pilotstudie för att testa diskussionsfrågorna och sedan formulera dem bättre. Samtidigt genererades en del relevant data i uttalanden under dessa i stort sett irrelevanta passagen av diskussionen. Det kan tyda på att tidsramarna för undersökningen påverkat resultatets djup.

Jag tror att undersökningen skulle göra sig bättre i större skala, med fler deltagare och mer än bara fokusgruppsdiskussioner. Som förslag på framtida forskning skulle detta kunna genomföras till exempel med ett experiment utöver gruppdiskussionerna.

En annan aspekt av undersökningen var att alla deltagare var män. Om en liknande undersökning skulle genomföras hade det varit intressant om till exempel en fokusgrupp bestod av kvinnor och en av män för att sedan jämföra deras uttalanden.

Lite utanför ramen av denna undersökning förklarades det av samtliga deltagare under diskussionstillfället att förhålla sig till aspekter såsom mixning ofta hämmar musikskapandet. Vidare undersökningar om hur erfarenheter av musikproduktion påverkar på musikskapandet på detta sätt hade varit intressant att ta del av. Exempelvis skulle just mixningsaspekter kunna vägas in i det kreativa skapandet för att se hur mixning kan hämma musikskapandet.

Källförteckning

Artikel i tidskrift [elektronisk]

- Kaufman, J. C. & Beghetto, R. A. (2009). "Beyond Big and Little: The Four C Model of Creativity". *Review of General Psychology*, vol. 13, nr. 1, sid. 1-12.
- Kitzinger, J. (1995) "Introducing focus groups". *The BMJ*, vol. 311, sid. 299-302.
- Massey, O. T. (2011) "A proposed model for the analysis and interpretation of focus groups in evaluation research". *Evaluation and Program Planning*, vol. 24, sid. 21-28.
- Rabiee, F. (2004) "Focus-group interview and data analysis". *Proceedings of the Nutrition Society*, vol. 63, sid. 655-660.
- Reybrouck, M. (2005) "Gestalt concepts and music: Limitations and possibilities". *Music, Gestalt, and Computing*, vol. 1317, sid. 57-69.
- Zbikowski, L. M. (2011) "Music, Emotion, Analysis". *Music Analysis*, vol. 29, sid. 37-60.

Internetkällor

- Nationalencyklopedin. Sökord: *Populärmusik*. Hämtad 10/12-15 från <http://www.ne.se>.
- Vetenskapsrådet. (2012). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Hämtad 07/12-15 från <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>.

Litteratur

- Brodin, E (red.). (2014). *Kreativitet - teori och praktik ur psykologiska perspektiv*. Stockholm: Liber.
- Brodin, E & Hoff, E. (2014). Från palett till scen: en inblick i fyra konstnärliga världar. I Brodin, E (red.). *Kreativitet - teori och praktik ur psykologiska perspektiv* (sid. 465-497). Stockholm: Liber.
- Carey, M A & Asbury, J-E. (2012). *Focus Group Research*. Walnut Creek: Left Coast Press.

- Csikszentmihaly, M. (2003). *Flow – Den optimala upplevelsens psykologi*. 2. pocketutg. Stockholm: Natur & Kultur.
- Dahlin-Ivanoff, S. (2015). Fokusgruppsdiskussioner. I Ahrne, G & Svensson, P (red.). (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Uppl. 2 Stockholm: Liber AB.
- Hoff, E. (2014a). Vad är kreativitet? Att fånga det månghövdade begreppet. I Brodin, E (red.). *Kreativitet - teori och praktik ur psykologiska perspektiv* (sid. 11-38). Stockholm: Liber.
- Hoff, E. (2014b). Konstarnas kreativitet i strålkastarljuset. I Brodin, E (red.). *Kreativitet - teori och praktik ur psykologiska perspektiv* (sid. 439-464). Stockholm: Liber.
- Häger, B. (2007). *Intervjuteknik*. Uppl. 2. Stockholm: Liber.
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds [elektronisk resurs]: learning to be creative*. Chichester: Capstone.
- Sawyer, K R. (2012). *Explaining Creativity [elektronisk resurs]: The Science of Human Innovation*. Uppl. 2. New York: Oxford University Press.
- Tellhed, U. (2014). Har klassens ljus de ljusaste idéerna? Om kreativitet och intelligens. I Brodin, E (red.). *Kreativitet - teori och praktik ur psykologiska perspektiv* (sid. 117-137). Stockholm: Liber.

Bilaga 1

*** 1. Vilket program går du?**

- Ljud- och musikproduktion
- Audiovisuell produktion

*** 2. Vilket av följande passar bäst in på hur du skapar musik?**

- I en DAW
- Skriver ned i pappersform (noter/ackord)
- I en hårdvarusequencer (t.ex. AKAI MPC)
- Annat sätt

*** 3. Vilken genré arbetar du huvudsakligen i?**

*** 4. Hur länge har du skapat egen musik?**

- Mindre än tre år
- Mellan tre och fem år
- Mellan fem och tio år
- Mer än tio år

*** 5. Vilken roll skulle du säga att du har i ditt musikskapande?**

- Producent
- Artist
- Kompositör
- Låtskrivare (text och musik)
- Annan roll

*** 6. Skulle du kunna tänka dig att delta i ett gruppsamtal där vi allmänt diskuterar om att skapa musik?**

- Ja
- Nej

7. Om du svarade "Ja" på fråga 5: Vänligen lämna kontaktuppgifter nedan. (Fyll i namn och det/de sätt du föredrar att bli kontaktad genom)

Namn:

E-mail:

Telefonnummer (SMS):

Facebook (PM):

KLAR

Bilaga 2

1. När började du skapa egen musik och vad väckte ditt intresse?
2. Hur gick det till när du började skapa musik?
3. Hade du tidigare kunskap och erfarenhet av musikutövande?
4. Hur ser du på ditt musikskapande idag, generellt sett? Är det samma intresse som lockar eller något annat som utvecklats?
5. På en skala från hobby till arbete - hur ser ditt musikskapande ut idag? Och om 5-10 år?
6. Vad inspirerar ditt skapande? (Beskriv känslan när du känner dig inspirerad)
7. Beskriv hur det kan gå till när du skapar musik.
8. Var och hur uppstår idéer? (Beskriv känslan när du hittar en idé)
9. Hur går valet av idé till om det finns flera?
10. Hur utvecklas idéer till en färdig låt? Utprovning, omformulering osv.
11. Vilka förutsättningar hjälper dig att bli kreativ?
12. Har du några rutiner för att träna musikaliskt? Fasta eller mer slumpmässiga?
13. Vad motiverar dig att skapa musik?
14. Hur känns det när ni upplever er vara kreativa?
15. Vad är det bästa med musikskapande?