

Musikkomposition i samarbete med barn inom El Sistema

Konstnärligt doktorandprojekt inom disciplinen *Musikalisk gestaltning*.

Inom ramen för doktorandstudier i *Musikalisk gestaltning* (vid Göteborgs universitet) avser jag att som ett konstnärligt forskningsprojekt utföra och undersöka ett kompositionsarbete i samarbete med barn inom El Sistema. Syftet med projektet är att musikaliskt gestalta några frågeteman jag identifierat, och hur människor reflekterar över dessa, samt problematisera gestaltningsprocessen. Projektets frågeteman berör begrepp som beskriver hur människor tänker om och agerar gentemot varandra, begrepp som exempelvis *ödmjukhet*, *generositet* och *medmänsklighet*. Valet av frågeteman har sitt ursprung i mina reflektioner över de terror-dåd som ägde rum i Paris 13 november 2015. På grundval av denna händelse har frågan om *medmänsklighet* lagts i fokus för projektet, och en drivkraft är att inom ramen för ett musikaliskt kompositionsarbete integrera perspektiv som berör social hållbarhet och mångfald.

Planen är att ett team bestående av mig, 4-5 elever inom El Sistema och en musiklärare tillsammans skapar melodiska, rytmiska och harmoniska teman samt sångtextmaterial som jag sedan kan utveckla till större kompositioner. Arbetet dokumenteras med hjälp av filmkamera och kompositionsprogrammet "Soundtrap" (beskrivs nedan). Dokumentationen kommer i efterhand analyseras och ligga till grund för undersökning av processen i arbetet. Projektet förväntas synliggöra, undersöka samt diskutera kompositionsmetoder och kreativa processer. Ett förväntat resultat är att jag under processen, som konstnär och forskare, i möten med människor skall kunna lyssna, uppleva, undersöka, samtala om hur individer känner, tänker och uppfattar ord som *ödmjukhet*, *generositet*, *medmänsklighet*. Att låta deras personliga berättelser och uttryck sjunka in i min begrepps- och upplevelsevärld, så att jag sedan *musikaliskt* kan *gestalta* dem med verktyg från *min* konstnärliga praktik. Genom att studera det insamlade materialet kan jag som forskare/konstnär analysera och utforska möjliga ledmotiv och sammanhang, vilka sedan kan bli översatta till konstnärliga uttryck. Exempelvis kan platsbesöken mynna ut i ett antal enkla visor, vilka kan dokumenteras och framföras som enskilda verk, samt bearbetas och utvecklas till mer komplexa konstnärliga produktioner.

En anledning till att jag valt att arbeta med barn är att de besitter en spontanitet och kreativitet som jag ser vara mycket värdefull i en konstnärlig process. Dessutom utgör de våra

kommande generationer, och är därför en viktig del i kulturernas utveckling, exempelvis konstnärligt, kreativt, etiskt och socialt. Musikskapande kan för barnen vara ett sätt att bearbeta tankar och erfarenheter.

Under konferensen presenteras projektet med fokus på frågor kring metod. Under vårterminen 2017 kommer jag göra nio workshops med barn och lärare vid El Sistema. Barnen kommer från årskurs 4. I mitt metodval har jag tagit inspiration av modeller som hämtats från ämnet design. En grund till metodvalet är att jag länge reflekterat över att designprocesser på olika sätt påminner om de processer som förekommer inom musikalisk komposition. Jag har funderat över likheter och skillnader mellan design- och kompositionsprocesser, och om det finns något att lära genom att integrera dessa processer. Efter att ha studerat metodernas huvudsakliga utgångspunkter har jag i det inledande arbetet valt att fokusera två metoder, *Bonded Design* och *Informant Design*, och undersöka möjligheter att utgå från dem.

Bonded Design används ofta i samband med utveckling av dator-mjukvara. Metoden är en utveckling av designmetoder som involverar olika former av kompetenser i processen. Inom metoden betonas ett generation-överskridande partnerskap som arbetar mot ett gemensamt mål (Large et al. 2006). Ett specifikt särdrag är att deltagarna under *hela designprocessen arbetar tillsammans*. Ett syfte är att ta tillvara den mångfald som finns inom gruppen. Här undersöks också vilken typ av samarbete som sker mellan vuxna och barn inom teamet.

Informant Design utgår från lågteknologiska kreativa verktyg vilka noggrant förklaras för deltagarna i designprojektet. Designern försöker inspirera barnen att ge olika förslag och låter dem sedan veta om förslagen är genomförbara. Ett grundläggande antagande i metoden är att barn är en viktig resurs vad gäller att föreslå idéer till motiverande och rolig pedagogisk programvara (Scaife et al. 1997). En viktig skillnad mellan *Bonded Design* och *Informant Design* är att den förstnämnda igenom hela processen ser barnen som fullvärdiga gruppledmedlemmar.

Flera forskare har samarbetat med barn för att utveckla ny design. Druin föreslår att barn kan ha fyra olika roller i en designprocess: *användare*, *testare*, *informant* samt *designpartner* (Druin 2002, 3). Hon lyfter fram de olika rollernas möjligheter att skapa förståelse för befintliga teknikens inverkan på användaren, att få kännedom om hur tekniken möter upp designens mål, hur de påverkar riktningen under skapandeprocessen samt skapar tillgång till design-idéer under hela processen. Jag finner det intressant att utveckla och översätta denna idé till musikalisk komposition. Vilka roller kan barn ha här? Hur kan det påverka den kreativa processen och det konstnärliga skapandet?

Det musikaliska arbetet utförs och dokumenteras i kompositionsprogrammet "Soundtrap", ett online-verktyg som bland annat fokuserar musikskapande i samarbete. Textskapandet utgår från samtal med deltagarna. Utifrån samtalen ombeds deltagare formulera reflektioner. Reflektioner kan formuleras i text eller i bild (exempelvis teckningar).

En drivkraft i studien är att undersöka om och hur jag med hjälp av musikaliskt skapande kan arbeta för förståelse och dialog kring *social hållbarhet*. För mig har denna drivkraft motiverat mig att placera kompositionsprocess-studien i en kontext utanför mitt privata arbetsrum. I placerandet av studien i en sådan kontext uppstår utöver själva musikskapandet även mänskliga möten och möjligheter till lärande. Det är därför tänkbart att studien kan föra in ny kunskap till områden inom musikaliskt lärande, exempelvis inom *Musikpedagogik*. Det kan finnas intresse i hur elevers kreativa arbete kan transformeras till större sammansatta konstnärliga verk. För att inte börja i ett vakuum och försöka uppfinna några hjul har jag som ambition att designa min studie så att jag kan koppla till befintliga forskningsfält inom närliggande och för studien relevanta ämnesövergripande områden. Förhoppningsvis kan studiens resultat också kommuniceras och spridas i en mångdisciplinär kontext.

Referenser

- Druin, Allison. 2002. "The role of children in the design of new technology." *Behaviour & Information Technology* 21 (1):1-25. doi: 10.1080/01449290110108659.
- Large, Andrew, Valerie Nasset, Jamshid Beheshti, och Leanne Bowler. 2006. "'Bonded design': A novel approach to intergenerational information technology design." *Library & Information Science Research* 28 (1):64-82. doi: <http://dx.doi.org/10.1016/j.lisr.2005.11.014>.
- Scaife, Michael, Yvonne Rogers, Frances Aldrich, och Matt Davies. 1997. "Designing for or designing with? Informant design for interactive learning environments." Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human factors in computing systems, Atlanta, Georgia, USA.