

## Magisteruppsats

### Musikaliskt samarbete på distans.

En jämförande studie om musikaliskt samarbete på distans kontra närhet.



Författare: Kristofer Andersson-Lindh

Handledare: Karin Hallgren

Examinator: Karin Larsson Eriksson

Termin: HT17

Ämne: Musikvetenskap

Nivå: Avancerad

Kurskod: 4MV20E

# Abstract

## **English title**

Online musical creative cooperation

A comparative study of musical creativity over the internet and locally.

This paper is based on the study of the cooperation of two musicproducers composing and producing two songs, each with two sessions. These sessions were recorded on video and were examined with focus on verbal and nonverbal communication. The results were quantified, analyzed and deducted. Methods used in this study are autoethnography (observation), case studies and interviews. To evaluate the various types of communication parts of grounded theory has been used. This study shows that local cooperation creates a more favorable creative environment over working with digital ways of communication. This due person-to-person being the more favorable environment as more modes of communication are possible where subtle signals are a part of the conversation.

**Search terms:** Musical cooperation, cooperation over internet, musical creativity, cooperation, internet, musical, creativity.

## **Svensk titel**

Musikaliskt samarbete på distans.

En jämförande studie om musikaliskt samarbete på distans kontra närhet.

**Sökord:** musikaliskt samarbete, samarbete på distans, kreativitet, distans, musikalisk

## Innehåll

<b>1 Inledning</b>	<b>1</b>
1.1 Syfte	2
1.2 Frågeställning	2
1.3 Tidigare forskning	2
1.4 Centrala begrepp	3
1.4.1 Kreativitet	3
1.4.2 Sociokulturell teori	3
1.4.3 Flow	3
1.4.3.1 Groupflow	4
1.4.3.2 Samarbete	4
1.5 Producenternas roll	5
1.6 Teori	5
<b>2 Metod och material</b>	<b>6</b>
2.1 Introduktion till metod	6
2.2 Fallstudier	6
2.3 Autoetnografi (Observation)	7
2.4 Intervjuer	8
2.5 Analysmetod och dess verktyg	9
2.6 Olika typer av kommunikation	10
2.7 Deltagare	11
2.8 Information till deltagare	11
2.9 Tekniska förutsättningar och plattformar	11
2.9.1 Lagring	12
2.9.2 Samarbetsplattformar (visuell/audiell kommunikation)	12
2.9.3 DAW (Digital Audio Workstation)	13
2.10 Projektets genomförande	13
2.11 Sammanfattning av metoder som använts	13
<b>3 Resultat</b>	<b>15</b>
3.1 Genomförande av inspelningarna	15
3.1.1 Genre och målbild	15
Genre målbild verk 1	15
Genre målbild verk 2	16
3.1.2 Beskrivning av förfarande för inspelning vid de fysiska mötena.	16
3.1.2.1 Fysisk session 1	17
3.1.2.2 Fysisk session 2	17
3.1.3 Beskrivning av förfarande vid de virtuella mötena.	17

3.1.3.1	Virtuellt möte 1 _____	17
3.1.3.2	Virtuellt möte 2 _____	17
3.2	Verktyg för att analysera det inspelade materialet _____	17
3.2.1	Verk 1, inspelningssession 1, i fysisk närhet _____	17
3.2.2	Kreativitet mellan verk 1, inspelningssession 1 och 2, i närhet _____	18
3.2.3	Verk 1, Inspelningssession 2, på distans _____	18
3.2.4	Verk 2, inspelningssession 1, på distans _____	18
3.2.5	Verk 2, inspelningssession 2, på distans _____	18
3.2.6	Intervju efter avslutade inspelningar _____	19
<b>4</b>	<b>Analys _____</b>	<b>19</b>
4.1	Resultatdiskussion _____	19
4.2	Mätresultat _____	20
4.2.1	Tolkning av mätresultaten _____	21
4.3	Analys av samarbetet _____	22
4.4	Slutsats _____	23
4.5	Slutord _____	24
4.6	Vidare forskning _____	24
<b>5</b>	<b>Tack _____</b>	<b>24</b>
<b>6</b>	<b>Referenser _____</b>	<b>26</b>
6.1	Litteratur _____	26
6.2	Elektroniska källor _____	27
6.3	Musik _____	27
6.4	Inspelningar och intervjuer _____	27

# IRL vs Cyber - Skapande miljöer i jämförelse.

## 1 Inledning

Min musikaliska bakgrund är trummor, ensemblespel och sång under ett antal år och under denna tid väcktes mitt musiktekniska intresse med en önskan att bli ljudtekniker. På 80-talet fanns det i stort sett en utbildning i ljudteknik i Sverige och den fanns på Dramatiska Institutet och hade två platser per år. Med tillhörande krav på flerårig praktik och kontakter för att bli antagen vilket gjorde det svårt för att inte säga omöjligt att komma in för mig som saknade båda. Jag var ljudtekniker och roadie åt lokala band med kortare turnéer. Mitt eget musicerande fick snart stå tillbaka till förmån för barn och familj men runt 2013 fick jag chansen att studera musik och ljuddesign vid Linnéuniversitetet vilket var en tekniktung utbildning som var mycket lärorik. Denna ledde fram till att jag skrev mitt examensarbete "Mastringens betydelse i ett konsumentperspektiv" och senare uppsats för kandidatexamen "Teknikutveckling och kreativitet. – Vilken påverkan har teknikutvecklingen på kreativiteten hos musikproducenter?"

Under detta självständiga arbete studerade jag om och hur teknikens utveckling påverkat kreativiteten hos två musiker som spelat in musik på 90-talet med den då till hands stående tekniken samt även nu under 2010-talet. Där väcktes mina funderingar om och i så fall hur distansarbete påverkar de skapande processerna och då specifikt i grupp. Distanssamarbeten blir allt vanligare och teknik för detta ändamål börjar dyka upp på marknaden. Kan denna teknik bära skapandets nerv och den ibland osynliga kommunikation som finns mellan individer som skapar tillsammans? Eller måste man anpassa sitt skapande för att passa tekniken? Eller om det skapar hinder, ger dessa hinder nya vägar till nya sätt att skapa? Frågorna blir många när jag funderar runt detta, jag hoppas att rätta ut några av de frågetecknen med detta arbete och kanske skapa några nya? Under mitt kandidatarbete väcktes min nyfikenhet för att plocka isär och granska sådant som är svårt att sätta fingret på och när jag petade på saker visade det sig att de innehöll fler frågor, likt ryska babuschkadockor med skillnaden att här gick även den minsta dockan att öppna. Denna nyfikenhet hoppas jag kunna dra nytta av i detta magisterexamensarbete.

Vad är då meningen med att göra en undersökning som jämför skapande samarbete över internet och att skapa vid ett fysiskt möte? Min vilja är att detta arbete skall belysa teknikens betydelse för skapande i grupp. Samt även om och hur det fysiska mötet, vilket enligt min uppfattning har varit den förhärskande metoden innan internet och dess möjligheter till utbyte av idéer påverkas av de digitala kommunikationsmetoderna. Att flytta arenan för skapandet, gör det att det blir mer opersonligt då de små uttrycken mellan individer i ett skapande samarbete. Som till exempel antydning till ett leende när just "den tonen" "sitter" i femtioförsta tagningen.

Eller när allt helt plötsligt stämmer i sångarens rytm eller lika viktigt, när samma sångare spricker vid högsta tonen och man får göra ännu en omtagning klockan halv två på natten efter 16 timmars studioarbete. De intryck som finns i rummet som syn, lukt, hörsel känsel och smak, hur viktiga är dessa och gör avsaknaden av dem en skillnad? Att de påverkar den kognitiva stimulansen och kognitiva interferensen

(engelska, cognitive stimulation och cognitive interference), är påtaglig och har behandlats i tidigare forskning. (Nijstad et al, 2002:537). Detta arbete kommer att tangera flera olika vetenskapliga områden, främst musikvetenskap men även social psykologi, teknologi och sociologi. Detta arbete kommer att baseras på tidigare forskning i dessa områden bland annat skapande i grupp (kollektivt skapande).

## 1.1 Syfte

Syftet med detta arbete är att undersöka om och i så fall hur kreativiteten påverkas i musikaliskt samarbete på distans, främst med tanke på tekniken som används för att möjliggöra detta. Det finns idag ett växande distanssamarbete i musikskapande. Musiker skapar musik tillsammans obundet av var någonstans de är lokaliserade i världen. Jag vill undersöka om och hur den digitala plattformen påverkar skapandet. Min avsikt är att jämföra två likadant strukturerade inspelningstillfällen mot varandra för att svara på om och i så fall hur två populärmusikproducenters arbetssätt påverkas av den underliggande tekniken

## 1.2 Frågeställning

Påverkas skapandet i musikaliskt samarbete av den teknik som används vid distansarbete över internet och i sådant fall på vilket sätt?

## 1.3 Tidigare forskning

För att få en förståelse för kreativitet i stort, vilka begrepp som används i området samt även reda ut vilka tekniska lösningar som används för distansmusicerande krävs litteraturstudier på området.

Michele Biasutti, är docent vid Psykologiska fakulteten vid Universitetet i Padova. Hans doktorsavhandling behandlar forskning runt igenkänning av ljudlandskap. Han har även skrivit ett flertal artiklar kring kreativitet och i artikeln "*Creativity in virtual spaces*" (Biasutti, 2015), undersöks kommunikationen mellan musiker under musikaliskt skapande via Internet och vilka förutsättningar observationsobjekten har i sin kommunikation och hur detta påverkar skapandet.

Den forskning som jag har tagit del av och den som ligger till grund för de avhandlingar och skrifter jag använt är främst inom sociologi, psykologi och beteendevetenskap. Mycket av den forskning som nyttjats har gjorts inom utbildning och då just på distans. Ett exempel på detta är artikeln "The ebb and flow of online learning" (Pearce et al:2005), som bland annat avhandlar problematiken för användarna av tekniken med att hålla fokus på studieuppgiften. En annan viktig del av intresse för denna uppgift har varit att man även studerat "flow". Musik och hur man skapar musik tillsammans är en komplex företeelse och kräver ett eklektiskt tillvägagångs- och synsätt för att kunna få en helhetssyn. Detta innebär att det blir en bredd snarare än ett djup, i alla fall i ett arbete på denna nivå men fördelen med att vara just eklektisk ger är att kunna använda forskning som andra gjort och kunna ägna sig mer åt att tillämpa denna på det egna arbetet.

Studien grundar sig i sociokulturell kreativitetsteori och utgår från samarbete och samskapande mellan flera parter. Den sociokulturella kreativitetsteorin har på senare år gått från att ha en positivistisk syn till att bli mer konstruktivistisk vilket passar tankarna med den undersökning jag nu gör (Biasutti, 2015:118). Att bryta ner de

skapande processerna, den miljö och individernas samspel för att på så sätt skapa en djupare förståelse för dessa är nödvändigt för att detta arbete skall kunna ge resultat.

Forskning måste undersöka den mängd processer som bygger skapandet. Och detta måste inkludera sambandet mellan det som görs, de system och metoder som används hellre än att använda en linjär syn på kreativitet (Biasutti, 2015:119). Att istället för att se skapandet som en sekventiellt upprepad process så sker skapandet parallellt, med många olika beroenden med bland annat den interpersonella kommunikationen och det mångfacetterade område detta är vilket stämmer bra överens med vad detta arbete syftar på. Men jag ser det ändå som om att viss erfarenhet finns att hämta i det sociokognitiva synsättet av kollektivt skapande. Detta synsätt vill göra gällande att den sociala delen är extern och skapandet är internt eller finns inuti varje deltagare.

Min uppfattning är att det är en kombination av båda synsätten och att det i mötet skapas en blandning. Den externa påverkan av individen skapar en reaktion vilken sätter igång den skapande processen i respektive deltagare vilken sänds ut i kollektivet för att där bli en del av det kollektiva skapandet. De sociokognitiva anhängarna är även skeptiska till effektiviteten i att skapa i grupp (Glâvenau, 2011:3), vilket även det gör att undersökningen som genomförs till grund för denna magisteruppsats kommer att ha en grund i den sociokulturella skolan.

## 1.4 Centrala begrepp

Kreativitet (bildning till latin cre'o 'skapa', 'frambringa'), förmåga till nyskapande, till frigörelse från etablerade perspektiv (NE, Kreativitet)

### 1.4.1 Kreativitet

Kreativitetsbegreppet i denna uppsats används som nationalencyklopedin uttrycker det: förmågan till nyskapande eller kunnandet att så obehindrat som möjligt skapa musik. Är den teknik vi har idag ett stöd eller skapar den hinder för kreativiteten? Den hypotes som använts för att nå fram till resultatet är att det är skillnad på att arbeta på fysiskt olika platser och att befinna sig på samma plats. De utgångspunkter och frågor som har tagits fram baseras framförallt på litteraturstudier och artiklar som behandlar kreativitet i grupp och kreativitet över internet.

### 1.4.2 Sociokulturell teori

Sociokulturell psykologi är ett förhållandevis modernt försök att studera gruppen och individer i grupper ur antropologiska och psykologiska perspektiv. Stor vikt läggs på hur individen lär sig av och med gruppen och att den sociala omgivningen är mycket viktig för individens intellektuella utveckling. I sociokulturalism är Lev Vygotsky och andra pedagogiska teoretiker framträdande. (Sawyer:2011:59)

### 1.4.3 Flow

Csikszentmihaily menar att flow är ett tillstånd av förhöjt medvetande som individer upplever vid en upplevelses kulmination eller vid dess topp vilket Sawyer utvecklar:

It is what the painter feels when the colors on the canvas begin to set up a magnetic tension with each other, and a new thing, a living form takes shape in the front of the astonished creator. (Sawyer:2003:40)

Citatet ovan beskriver den "magi" eller känsla som är viktig i det skapande ögonblicket eller för att uttrycka det mer vetenskapligt,

Flow experience corresponds to an optimal psychophysical state that inspires peak performances (Biasutti, 2015:119)

Citatet ovan kopplar mycket väl till Csikszentmihailys definition av flow.

Bloom och Skutnick-Henley refererar till Csikszentmihaily när de skriver att för att flow skall uppstå behöver enligt följande förutsättningar finnas:

- Uppgiften är uppslukande, den kan få utföraren att tappa tidsuppfattningen
- Uppgiften kräver mer än normal koncentration
- Aktiviteten skiljer sig från ordinarie vardagsaktiviteter.
- Utmaning och kompetens är i nivå vilket förhindrar uttråkning och ångest av för lite eller för mycket av dessa.
- Uppgiften är självvald
- Klara mål
- Sätt och metod att nå målen är klara
- Upplevelsen ger omedelbar feedback

(Bloom, Arvid J, Skutnick-Henley, Paula, 2005: 25)

Flow som uppstår i grupper kallas:

#### 1.4.3.1 Groupflow

På samma sätt som när en enstaka artist, konstnär eller idrottsutövare presterar på topp och flow uppnås gör även flowsituationen i en grupp det under samma förutsättningar. En viktig skillnad är att det inte är en enstaka artists, utan en hel grupps kollektiva medvetandetillstånd som det är frågan om vid groupflow. (Sawyer:2003:40).

#### 1.4.3.2 Samarbete

Enligt Biasutti förberedde referensgruppen sig på samma sätt inför den virtuella och onlinesessionen. Deltagarna i hans undersökning upplevde att onlinesessionen var mycket lika den session där man träffades fysiskt även om de totalt sett var olika processmässigt. Samma referensgrupp rapporterade även att de upplevde de två situationerna var mycket lika ur ett kreativt perspektiv och de tyckte även att onlinearbetet var mer strukturerat då man var mer fokuserad på musikskapandet och att de sedvanliga logistiska övningarna med att transportera sig själv och instrument fysiskt naturligt inte inkräktade på den tid man avsatt till sessionen. I Biasuttis undersökning användes även diskussionsforum där man kunde diskutera även efter sessionens slut vilket inte tilläts i denna undersökning (Biasutti, 2015:17). För att nå upp till den sökta samarbetsnivån Flow, skall som tidigare presenterats, ett flertal parametrar vara uppfyllda.



## 1.5 Producenternas roll

I denna studie kommer musikproducenternas "flow", att vara någonstans mellan musiker och producent (i traditionell mening, alltså i studiovärlden den som är ett kreativt bollplank eller i vissa fall bestämmer över den slutgiltiga produktens utformning). Denna roll är en framväxande typ av musikproducenter vilka började med hemstudiornas intåg på 80-90talet för att nu, i och med den datorbaserade inspelningstekniken gett de flesta möjlighet att skapa musik av professionell ljudkvalitet. Rimligt är att förutsätta att denna typ av musiker/producenter har ett flow som hamnar i gränslandet mellan musiker och tekniker, alltså en kombination av dessa två och att det är att förvänta andra uttryck än rent musikvetenskapliga begrepp utan även begrepp från musikproduktion och datavärlden.

## 1.6 Teori

Utgångspunkten för detta arbete är hur kreativiteten påverkas i inspelning på distans med hjälp av internet och enkla kommunikationsverktyg som där står till förfogande. I denna undersökning handlar denna jämförelse om det är skillnad på att arbeta med denna teknik eller att arbeta på samma fysiska plats, om och i så fall hur kreativiteten påverkas av denna.

Ett arbete som har hjälpt mig på vägen i detta arbete är Dan Alkenäs magisteruppsats *Mitt komponerande, kreativitet och teknik – Självstudie av den egna kompositionsprocessen* (2014). Alkenäs använde sig av autoetnografi för att se vad han gjorde under sitt komponerande (Alkenäs, 2014:18), för att kunna göra detta använde han sig av video vilken senare granskades.

En av komponenterna denna studie vill granska är hur samarbetet påverkas vid arbete på distans och hur kommunikationen mellan deltagarna fungerar i den eter som förbinder människor och det närmaste efterforskningarna inför detta arbete har kommit detta är innebörden av begreppet "flow" vilket är beskrivet nedan. Synonymt eller närliggande ord kan vara "groove" och "in the zone", alltså i ett förhöjt eller mer på uppgiften koncentrerat tillstånd (Bloom, Arvid J, Skutnick-Henley, Paula, 2005:25)

Sökord som använts för de artiklar som använts har varit:

group creativity, sociocultural creativity, collaborative creativity, , online music creativity. Dessa artiklar har använts för att underbygga dels eget kunnande men även för att ta fram en metodik för projektet. Vissa av dessa artiklar redovisas och hänvisas till i denna uppsats men framför allt metodkapitlet.

## 2 Metod och material

Här redovisas de metoder, material, avvägningar och tillvägagångssätt som använts i undersökningen.

### 2.1 Introduktion till metod

I denna undersökning har en kvalitativ ansats använts baserad på intervjuer, ljud och videoinspelningar med två musikproducenter i två olika produktionssituationer. En del av metoden har varit autoetnografisk där jag varit en av de två intervju/observationsobjekten.

I denna undersökning har en hypotetiskt deduktiv metod använts för att försöka besvara frågeställningen (Patel & Davidsson, 2015:23). Denna är framtagen genom att teoretisera runt problemställningen, och har brutits ned till intervjufrågor som varit ett stöd vid de observationer och intervjuer som genomförts. Då det är intervjuer som är låga i struktur och standardisering så har frågeställningen varit mer av en guide för att kunna upptäcka och se sådant som lätt faller utanför strikta frågeformulär som till exempel enkäter.

Forskningen under inspelningstillfällena (och intervjusituationer) har bedrivits autoetnografiskt samt som mer traditionell observation, där en forskare betraktar andra, vi dessa har jag undersökt hur musikproducenterna uppfattat sin kreativa potential i de givna tillfällena.

För att genomföra denna undersökning har de intervjuer och observationer av gruppens musikaliska skapande i samarbete gjorts, dels när arbetet sker fysiskt i samma lokal samt även när skapandet skett i samarbete på distans. Därefter har dessa två metoder jämförts för att se på vilket sätt de skiljer sig, om och i så fall vad som händer med kreativiteteten under de givna förutsättningarna. Alltså kommer metoden att bygga på autoetnografiska observationer, traditionella observationer och intervjuer.

Inspelningstillfällena videofilmades för att författaren i efterhand skulle kunna granska det som hände i "rummen". Intervjutillfällena vilka skedde i anslutning till de inspelningstillfällena och spelades in samtidigt. Det har även under inspelningarna uppkommit viktig information om till exempel upplevelser i stunden som även den och tagits med i analysen.

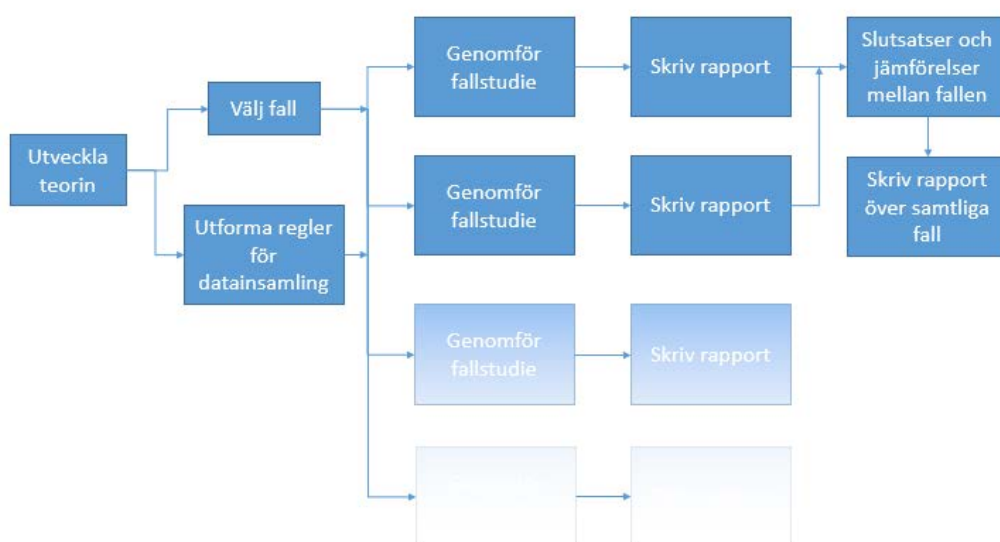
För att hitta beteenden och kommunikationsmetoder har det också krävts att jag som subjekt dissekerat mitt eget skapande och resonerat över vilka roller i produktionskedjan de båda musikerna gått in i och vilka val de gjort där. Detta för att kunna göra en jämförelse med hur samspelet fungerat i de olika metoderna/medierna för samarbete.

En approximation som gjordes var att det kommer att behövas minst en musikinspelning av varje typ, alltså en "virtuell" och en "traditionell" fysisk inspelning, för att kunna få ett underlag som kan ge tillräcklig önskad information.

### 2.2 Fallstudier

För detta arbete valdes som en av metoderna en autoetnografisk fallstudie under ett hypotetiskt deduktivt metodparaply för förberedelser, insamlande och analys av data. Metoden fallstudie valdes efter att författaren vid ett seminarium blivit introducerad

för denna. Efter en granskning av denna metod visade den sig passa alldeles utmärkt för detta arbetes behov. Denna studies design (ur ett fallstudieperspektiv), är en så kallad flerfallsdesign, där två fall studeras utifrån två olika kontext (Yin, 2006:60). Kontexten har varit de två miljöerna, en virtuell och en fysisk, där ett klingande verk skulle produceras. I dessa miljöer har kommunikationen analyserats och jämförts för att se vilka diskrepanser som kunnat identifieras. Förstahandsvalet av den aktuella fallstudiens design var i detta så kallad flexibel form vilket harmonierar med den kvalitativa ansatsen. Den flexibla formen innebär att forskaren inte låser sig vid en rigid form utan kan förändra denna efter undersökningens gång. Till exempel om det skulle uppkomma nya fakta eller input som gör att det finns behov av att hitta en annan vinkel eller om det behövs mer bakgrundsfakta inom ett visst område. För att skapa ett så bra underlag för fallen och för att få en större datamängd att analysera gjordes intervjuer före och efter inspelningstillfällena. Förfarandet vid en fallstudieundersökning struktureras på följande vis:



Figur 1 – Fallstudiemetodik (Författaren)

Fallstudierna kommer att genomföras under produktionen av två musikaliska verk, uppdelat på två sessioner för varje verk. Dessa kommer att observeras enligt traditionell och autoetnografisk metod.

### 2.3 Autoetnografi (Observation)

Eftersom jag själv varit ett av subjekten i undersökningen har jag nyttjat autoetnografiska metoder kombinerat med observation under de två inspelningarna. Användandet av denna metod har gett en möjlighet att, då undersökaren och den undersökte är samma person, kunna komma åt annars svåridentifierade data. Då de båda tillfällena spelats in på video så kommer dokumentationen av dessa förhoppningsvis kunna visa om och hur de olika inspelningsmiljöerna/teknikerna påverkar skapandet och de interaktioner som sker på olika plan mellan subjekten i undersökningen.

Den autoetnografiska metoden bygger på att observatören som själv ingår i undersökningsgruppen använder sig själv som sensor, eller subjekt.

I detta arbete har jag valt att tala om mig själv och mina iakttagelser ur ett

tredjepersonsperspektiv, vilket blir en följd av att försöka behålla objektiviteten. Därför har jag använt begrepp som till exempel "projektledaren" eller "den andra musikproducenten" när jag refererat till mig själv. Svårigheten att bevara objektiviteten blir påtaglig och metodens för- respektive nackdelar behandlas av Ehn & Löfgren (2015:185–187). Om till exempel det som studeras är av personligt intresse eller värde för den som observerar eller intervjuar finns det en möjlighet att detta komma påverka värderingar eller val av frågor och hur denne tolkar svaren. Då jag inte haft någon prestige eller något att vinna på att förleda mig själv i denna undersökning så har detta, enligt min uppfattning inte varit något problem. Det viktiga var att vara medveten om att denna möjlighet funnits och ha detta med under arbetet.

Likaså måste autoetnografen akta sig för att oreflekterat framställa sina egna subjektiva erfarenheter som mer typiska än de kanske är – eller tvärtom, som speciellt märkvärdiga (Ehn & Löfgren, 2015:107).

Citatet förklarar detta på ett bra sätt då det är lätt att tro att de egna åsikterna är allmängiltiga.

Genom att, vilket tidigare nämnts, ha ansatsen att betrakta ur ett helikopter- eller utanförståendeperspektiv och använda tredjepersonsbegrepp ges forskaren större möjligheter att ge en mer objektiv bild av det som observeras. Det som är av stor vikt i just denna undersökning är att kunna fånga upp känslor och stämningar vilket just autoetnografen är ett utmärkt verktyg för, då det kommer åt mer subtila betraktningssubjekt som känsla och stämning. Återigen är det av stor vikt att inte låta sina egna känslor och erfarenheter påverka analysen av dessa. (Ehn & Löfgren, 2015:108).

## 2.4 Intervjuer

Som förberedelse inför studien använde jag mig av intervjuer för att skapa mig en uppfattning om studiens omfattning, behov och innehåll. Initialt hade jag en dialog med det andra observationssubjektet för att få dennes uppfattning om och inställning till att göra undersökningen men även möjligheten och tidstillgången till detta. Det visade sig att denne var positivt inställd till detta arbete och att det på frågan om tidsåtgång per inspelningstillfälle borde röra sig om 4-5 timmar för att nå det förväntade resultatet. Det diskuterades även att dela upp dessa tillfällen på två tvåtimmarspass för att på så sätt ge tillfälle till reflektion och därigenom skapa större underlag till diskussioner vilket skulle ge ett mer digert material att studera. Beslutet blev att följa den idén och göra totalt fyra tvåtimmarspass.

Intervjun inför det första inspelningstillfället innehöll frågor runt den metodik dessa producenter använde sig av för att veta hur observationen skulle struktureras. Dessa frågor kom att struktureras och formuleras med en öppen karaktär, eller enligt Yin, "flexibla och flytande och inte rigida" (Yin, 2006:117). Detta för att inte vara låst om intervjun skulle uppdaga information som skapar behov av att utforska en viss fråga djupare eller om det framkommer ny, oförutsedd information. Även för att med de öppna frågorna kunna vara flexibel, samt då det handlar om mellanmänsklig kommunikation på flera plan kan vara svårt att skapa en survey eller enkät som kan innehålla frågor som tillvaratar dessa behov. Detta då det är ett komplicerat ämne med många plan och bottenar.

Som skrivet ovan så hölls intervjuerna i en öppen och lågt strukturerad anda, ett medvetet val för att kunna variera frågor och möta under intervjun och sessionerna uppkomna frågor, intervjuerna blev även till delar i sessionerna, där frågor kunde dyka upp, framförallt förlagda till genomgångar i början och slut. Detta är en av fördelarna med att göra detta val av struktur att man får mer data att hantera och är just flexibel men att mängden data kan vara svår och kräva mycket arbete att behandla. I denna undersökning har dock detta inte varit ett problem.

## 2.5 Analysmetod och dess verktyg

För att på ett strukturerat sätt kunna analysera, utvärdera och besvara undersökningens frågeställning krävdes en genomtänkt analysmetod och verktyg, i detta fall var dessa verktyg Excel och videouppspelare för att behandla de data som samlats in. Dessa data är de inspelningar som gjorts under inspelningarna och transkriberats till skriven text för att senare analyseras tematiskt, vilket innebar att informationen behövde struktureras enligt olika teman.

Att kategorisera och sortera kommunikationen mellan deltagarna i olika typer, som till exempel med delar av CCM (Constant Comparative Method) vilket är ett begrepp inom "Grundad teori" (Glaser 2008). Detta passar bra som verktyg i denna undersökning då denna metod är kvalitativ och utgår från att vad forskaren erfar (kan) vara data i undersökningen. Biasutti (2015:3-5) har gjort i en studie där han studerar kreativitet och samarbete i ett rockband och då med specifikt följande faser när videorna studeras:

- (1) Immersion, djupstudie, där kommunikationen skärskådas i jakt på urskiljningsbara eller separerbara beteenden.
- (2) Kategorisering, där de identifierade beteendena delas in i olika kategorier så långt som möjligt.
- (3) Fenomenologisk reduktion, teman formas ur kategorierna.
- (4) Triangulering, är en metod som används i fallstudier där genom användning av flera källor, undersökningar eller typer av data för att få flera vinklar att betrakta det studerade. Biasutti (2015:3-5)
- (5) Interpretation, sista steget i modellen där all samlad information översätts, tolkas och värderas mot tidigare forskning.

Här krävdes ett grannlaga arbete då det var mycket information att gå igenom i form av både transkriberade videor samt även kortare intervjuer.

Detta inlån från grundad teori är att betrakta som en vägledning, dock har denna modell förenklats då det inte funnit något behov i denna undersökning för den granularitet, eller upplösning, som CCM, i sin helhet, ger.

Av dessa används mer eller mindre alla punkter, Immersion (1) när videorna analyseras och beteendena kategoriseras (2) enligt CCM (se fig. 1) för att reduceras (3) och temana formas. I denna undersökning är denna av underordnad betydelse då omfattningen är låg, i en större undersökning med fler deltagare och mer data att analysera är detta en viktigare punkt. Då undersökningen bygger på flera metoder ges möjligheten att triangulera, det är som tidigare nämnts en liten undersökning och ger inte ett lika stort utfall som om den hade varit mer omfattande. Den sista punkten (5) interpretation, har som beskrivits tidigare använts vid tolkning av det transkriberade materialet och när så behövts, åter granskat videomaterialet.

Då undersökningen betraktar samma fenomen från flera håll så anses det att de ger ett mer dynamiskt underlag. Till exempel kan ju ett liknande svar från flera källor innebära större validitet. (Yin, 2006:125–128)

En grundläggande förutsättning är att det finns en skillnad mellan musiker som spelar i grupp och hur producenterna i den genomförda undersökningen skapar sin musik. De senare skapar på ett sekventiellt sätt kontra gruppen som skapar i parallella spår. Vid de ingående musikproduktionssessionerna, är det en påtagligt större del verbal kommunikation än vid den undersökning som utfördes av Biasutti (Biasutti, 2015), detta gör att analysen av det insamlade datat inte går att analysera enligt samma metod som Biasutti använder. I stället görs en analys av den totala verbala och ickeverbala kommunikationen där antal ord och annan kommunikation (icke verbal) räknas och jämförs. Till detta analyseras kommunikationens innehåll och presenteras i resultatet.

## 2.6 Olika typer av kommunikation

Då den större delen av det analyserade materialet varit videoinspelningar har det varit möjligt att analysera flera typer och nivåer av kommunikation av verbal och icke-verbal typ vilka kan delas upp på olika sätt eller i olika typvärden. Det engelska ordet för detta är "modes" vilket på svenska är "modus" jag kommer att använda nedan.

De båda kommunikationssätten delas enligt Seddon & Biasutti sedan upp i 3 olika kategorier:

Kommunikationssätt (Modus)	Verbalt	Ickeverbalt
Instruktion	Instruktioner när och hur producenten skall spela/producera. Till exempel, "Nu spelar vi in refräng"	Skrivna instruktioner eller spelade instruktioner. Noter, tabulatur och annan instruktionstext.
Samarbete (Enskilt men mot ett gemensamt mål)	Producenterna tar gemensamt fram en strategi för produktionen av ett verk på ett fysiskt påtagligt plan. Till exempel, "Använd slideröret såhär"	I detta modus tolkas yttre eller sympatetiska signaler som nickar, pekningar och annat kroppsspråk för att uppnå samklang eller ett gemensamt resultat.
Samverkan (tillsammans mot ett gemensamt mål)	Tillsammans dialogiserar producenterna fram tolkning eller uttryck. Till exempel, "Om vi spelar såhär passar det bättre med stämningen i verket"	Inifrån kommande koppling eller empatisk samklang, I detta modus tas kreativa risker och kan skapa variationer i produktionen. Att kunna gå utanför trygghetszonen.

Fig 2 – Kommunikationssätt (Författarens tolkning)

## 2.7 Deltagare

De två deltagarna presenteras övergripande nedan:

**Michael Segersköld**, projektdeltagare, musikproducent och intervjuobjekt  
Michael har spelat musik i över 40 år, hans huvudinstrument är gitarr och bas men är dock inte musiker i någon professionell bemärkelse. Michael är autodidakt vad gäller instrument, arrangering, och musikinspelning.

**Kristofer Andersson-Lindh**, projektledare, musikproducent och uppsatsförfattare.  
Kristofer började spela trummor på den kommunala musikskolan i fjortonårsåldern för att sedan växla till sång och senare till gitarr och bas (utanför musikskolan). Kristofer har kandidatexamen i Musikvetenskap (180 hp) vid Linnéuniversitetet i Växjö. Till detta kan läggas enstaka kurser i musikteknik samt musikteori och praktik. Av intresse för denna undersökning då den innehåller ett stort mått av IT-tekniska lösningar, i form av hård och mjukvaror samt inte minst kommunikation över internet bör även nämnas att Kristofer har läst 60 Hp webb och grafisk design. I ett tekniskt perspektiv har han arbetat med IT sedan tidigt nittital i olika befattningar, detta nämnt för att ge en fingervisning om den tekniska förförståelsen inför projektet.

Som duo spelade de på nittitalet in ett sextiotal låtar i varierande genrer, mestadels mainstream rock och popcountry. De har av och till spelat i olika konstellationer tillsammans samt gjort enstaka inspelningar bland annat musik till film (ledmotiv).

## 2.8 Information till deltagare

Vid informationen för deltagare i denna undersökning beskrevs ungefärlig tidsåtgång, hur arbetet kommer att gå till och att det som förväntas av projektdeltagare är att kunna avsätta tid för detta.

De artistiska och upphovsrättsliga frågor som kommer ifråga vid framställandet av det klingande materialet skall räknas som deltagarnas gemensamma och att eventuella inkomster delas lika.

Deltagarna är informerade om forskningsetiska rådets riktlinjer och deltagares rättigheter med utgångspunkt ifrån de fyra grundkraven informations, samtycke, konfidentialitets och nyttjandekraven över hur undersökningen kommer att gå till. Intervjupersonen tillfrågades om denne var beredd att delta under de givna förutsättningarna med bland annat rätten att dra sig ur undersökningen om och när denne vill och att intervjuerna är skyddade från allmän insyn, vilket han svarade ja till. Avslutningsvis informerades deltagarna att det insamlade materialet inte kommer att användas av någon tredje part utan medgivande, dock kan resultatet detta arbete användas för vidare forskning. (Vetenskapsrådet, 2011:65-70)

## 2.9 Tekniska förutsättningar och plattformar

Det finns idag en uppsjö samarbetsplattformar specifikt för musikbruk men även andra mer generella plattformar som Skype, det finns plattformar som kräver betalning samt även Open Source varianter. Beroende av hur metoden skulle omsättas ställde detta olika krav på vilken teknik som kom att användas. Inriktningen var att gratis kommunikationsprogramvara skulle nyttjas, dels för att pröva hur väl dessa fungerar för ändamålet men även för att falsifierbarheten skall underlättas då ekonomi då inte



står i vägen för möjligheten att göra samma undersökning. Den till större delen sekventiella musikproduktionen som dessa producenter använt sig av har kunnat nyttja just denna typ av programvara då det ställs stora krav på ljudkvalitet i samtidig uppspelning

### 2.9.1 Lagring

Inför undersökningen har ett flertal olika lagringslösningar såsom Googledrive, Dropbox, Onedrive, Gobbler och iCloud jämförts.

Lösning	Integrering (OS/Logic)	Utrymme	Rankning (1-5)	Motiv/Kommentar
Google drive	App + Webb	15 GB	1	Tillräcklig storlek, lättarbetad
Dropbox	App + Webb	2 GB	2	För liten yta
Onedrive	App + Webb	5 GB	3	För liten yta
Gobbler	App + Webb	∞	5	Fungerar ej
iCloud	App + Webb + Integrerat i OS	5 GB	4	För liten yta

Tabell 1. Ranking, 1-5, varav 1 är högst, värderingen är gjord efter användar och funktionstest. (Författaren)

Ett flertal av dessa lösningar utvärderades och Google drive var det bästa alternativet då denna kan användas integrerat med Logic, Apples digitala inspelningsprogram. Då Logic är den plattform detta projekt kommer att arbeta med är Google Drive därför det mest aktuella. Gobbler som är ett specifikt samarbetsverktyg för att spara arbetsfiler från till exempel Logic eller Ableton Live är prövat men det har inte visat sig funktionellt trots att mycket tid lagts på support och felsökning.

### 2.9.2 Samarbetsplattformar (visuell/audiell kommunikation)

Som i fallet med valet av lagringslösning har här ett flertal plattformar värderats av vilka, Skype, FaceTime, Adobe Connect och ooVoo var de som ansågs vara mest lämpade efter en första gallring gjord av projektledaren.

Lösning	Integrering (OS/Logic)		Rankning (1-5)	Motiv/Kommentar
Factime	App		1	Inbyggt i Apples produkter
Skype	App		2	Kräver installation
Adobe Connect	App + Webb		3	Kräver extern partner
ooVoo	App		5	Skypeklon, kräver installation

Tabell 2. Ranking, 1-5, varav 1 är högst, värderingen är gjord efter användar och funktionstest. (Författaren)

Valet här föll på Facetime då detta är integrerat i Apples produkter och därför inte tillför något extra behov av support eller installationer. Något som saknas i alla dessa produkter är möjligheten att spela in de konversationer/videosamtal som förs. Till



detta behövs tredjepartsprogramvaror vilka kostar pengar och därför diskvalificerar sig ur perspektivet med att använda gratis programvaror.

### 2.9.3 DAW (Digital Audio Workstation)

Projektet har använt Apples Logic Pro X då det är en plattform båda musikproducenterna äger och kan hantera. Valet av plattform är inte avgörande då de flesta har liknande funktioner, men det underlättar att det är samma plattform då man kan dela projektfiler direkt utan exporter till ljudfiler till exempel. Det är även en kostnadsfråga då dessa program kostar flera tusen kronor men då valet av DAW spelar mindre roll för slutresultatet beslutade projektledaren att Logic var det bästa alternativet. Plugins och virtuella instrument kommer att vara Logics egna samt Toontracks EZ-drums, Superior Drums, EZ-mix och diverse Waves plugins. Här har inte någon begränsning uttalats men för enkelhetens skull används de inbyggda effekterna i Logic då det begränsar arbetet med att byta ut och ställa in de som kan skilja i de två producenternas datorer.

### 2.10 Projektets genomförande

Huvudpunkterna i projektet var de nedanstående, vilket också varit följden i vilket projektet utförs:

- Fråga om deltagande (Information om projekt och forskningsetiska rådets riktlinjer)
- Projektplaneringsmöte
- Intervju före inspelningarna (Ljudinspelning)
  - o Analys av ljudinspelning
    - Skriftlig dokumentation av verbal kommunikation
- Inspelning 1 (2 Fysiska möten 2 timmar/st, Videospelningar)
  - o Analys av video.
    - Skriftlig dokumentation av ickeverbal kommunikation
    - Skriftlig dokumentation av verbal kommunikation
- Inspelning 2 (2 virtuella möten, Videospelningar)
  - o Analys av video.
    - Skriftlig dokumentation av ickeverbal kommunikation
    - Skriftlig dokumentation av verbal kommunikation
- Intervju efter båda inspelningarna (jämförande)
  - o Analys av ljudinspelning
    - Skriftlig dokumentation av verbal kommunikation
- Analys av intervjuer
- Analys av videor

### 2.11 Sammanfattning av metoder som använts

För att komma fram till ett svar på frågeställningen har flera metoder använts i kombination:

*Fallstudier*, för att definiera de olika fallen, vilka i detta fall var inspelningssessioner med olika förutsättningar. Dessa observerades och spelades in på bildmedia.

*Autoetnografi*, där dessa observationer gjorts ur ett subjektivt förstapersonsperspektiv men även ur ett så objektivt som möjligt tredjepersonsperspektiv.

CCM, det systematiska verktyget, hämtat ur grundad teori, CCM, har använts för att få så mätbart resultat som möjligt. Här har det antal ord icke verbala uttryck som antecknats i transkriptionerna från de genomförda sessionerna ställts mot varandra för att hitta skillnader. CCM är ett verktyg som inte använts i hela sin komplexitet, för denna undersökning ansågs endast verbal och ickeverbal kommunikation vara aktuell.

Denna undersökning har genomförts med stöd av ett flertal samverkande metoder, i detalj beskrivet under kapitlet Metod. Detta har varit en förutsättning för att dels kunna hämta information ifrån flera vetenskaper men även för att dessa har fungerat bra för ändamålet. Med andra ord har denna undersökning en eklektisk bas att stå på, detta innebär även att undersökningen inte på något sätt trängt på djupet i någon av dessa vetenskaper eller områden. Det har dock varit ett grannlaga arbete att leta reda på de fakta som behövts för att göra denna undersökning vilket har breddat författarens förståelse för olika områdens likheter och olikheter. Det denna studie kan sägas tillföra den allmänna kunskapsbildningen är till exempel att pröva de teorier och metoder som använts tidigare, som autoetnografiska studier i musikvetenskaplig kontext, likaså fallstudier och i viss mån grundad teori. Detta stärker naturligtvis den vetenskapliga grunden vilket ger därpå vilande arbeten en ännu starkare förankring. Vidare ger det förhoppningsvis även en kortare och lättare startsträcka för liknande arbeten då en del av arbetet redan är gjort. Vad just detta arbete hanterar, distansarbete, är ju ett ämne som ligger i tiden, med en allt större skara människor som arbetar på distans, dels enskilt men även i grupp. Ett arbete som skulle vara viktigt ur ett musikvetenskapligt perspektiv vore att undersöka möjligheten att skapa ett slags standard för hur projektfiler i olika DAW skall se ut. Detta skulle underlätta distansarbete betydligt på samma sätt som liknande standarder gjort för till exempel ordbehandlings och kalkylprogram.

## 3 Resultat

I följande kapitel kommer resultatet av den bedrivna forskningen att redovisas alltså en beskrivning av hur det ovan beskrivna projektet utfördes.

### 3.1 Genomförande av inspelningarna

För att kunna jämföra de olika tillfällena och hur de olika metoderna påverkar kreativiteten har valet fallit på att fördefiniera vissa förutsättningar för skapandet av de klingande verken. Dessa förutsättningar sätts för att skapa begränsningar för att underlätta och snabba på skapandeprocessen. Om det fanns ett fritt val riskerar val av låt och analys ta för mycket av den ändå snäva tidsplan som satts upp. För att stagnation eller invänjning skall begränsas så kommer producenterna att producera två klingande verk, i genrer de är bekanta med.

- Genre och målbild bestäms på förhand (Vid bokning av tid)
- Resultatet skall vara en omastrad flerspårs slutmix
- Instrumentering är elbas, samt akustiska och elektriska stränginstrument samt sång. Inga begränsningar vad gäller antal eller modell/tillverkare av virtuella instrument.
- All kommunikation sker vid inspelningstillfällena (fysiskt möte) och vid virtuellt möte endast via de kanaler som valts. (Projekttagarna får inte ha kontakt mellan de två tillfällena rörande projektet.)
- De klingande verken skall slutföras vid det bestämda tillfället.
- Endast de inbyggda effekterna i Logic används under inspelningarna för att underlätta portabiliteten.

#### 3.1.1 Genre och målbild

Genren för Session 1 & 2 sätts till "Swamp rock" och målbilden är låten "A hundred and ten in the shade" av artisten John Fogerty (Hundred and ten in the shade, John Fogerty, Spotify), målbilden är just en målbild och skall alltså inte kopieras utan skapas i samma stil.

#### Genre målbild verk 1

**Genre:** Country rock/Swamp rock

John Fogertys band Creedence Clearwater revival tillhör genren country rock. Det stämmer även för Fogertys music under dennes solokarriär

**Country rock.** Countryrocken är en amerikansk typ av rockmusik som utvecklades på 60-talet i USA. En viktig del av denna disciplin är countrymusik. Framträdande instrument är förutom de i rockband vanligt förekommande elgitarr, bas och trummor, steelguitar och akustisk gitarr. Denna uppsättning kan även förstärkas med fiol, banjo och mandolin. (Oxford music online, Country rock)

För att vidare kategorisera detta verk vilket jag tycker hämtar mycket av instrumentering, känsla och stil från området kring Mississippideltat och creole/cajun

anser jag att det vetenskapligt orefererade inlägget på wikipedia nedan stämmer mer överens eller kompletterar beskrivningen av just denna låt.

**Swamprock** eller träskrock, har sitt ursprung i södra USA. (rateyourmusic.com/genre/Swamp+Rock/). Framträdande instrument är funkiga och mörka gitarrer vilka ofta färgas av tremoloeffekter. En av de första artisterna inom genren var Dale Hawkins med hitten Suzie Q. Samma låt blev även Creedence Clearwater Revival första hit 1968 samma år som swamprocken började dyka upp på topplistorna. "Polk Salad Annie" en låt skriven av Tony Joe White är en av de mest kända swamprocklåtarna. De namnkunnigaste swamprockarna är nämnde White och John Fogerty. Musikaliskt sett kan man säga att swamprocken är en mix mellan country, funk, blues och konventionell rock. (Wikipedia, Swamprock)

Genren för Session 2 sätts till "Country" och målbilden är låten "The river" av artisten Garth Brooks, målbilden är just en målbild och skall alltså inte kopieras utan skapas i samma stil.

## **Genre målbild verk 2**

### **Country 90-tal och specifikt Garth Brooks**

Garth Brooks var under 90-talet en mycket stor artist inom countrygenren i USA. Han fyllde stora arenor och sålde miljontals skivor.

### **Country**

Countrys ursprung är den vita (amerikanska) befolkningens folkmusik vilken i sin tur är en blandning av (den tiden) populärmusik, irländska och keltiska fiollåtar traditionella ballader och även musiken som kom med slavar från Afrika men även de europeiska migranternas medhavda musiktraditioner. Skivindustrin och den framväxande radiomediet förvandlade denna musik till en kommersiellt gångbar genre med namn som "hillbilly" med en gammaldags stämpel. Under cirka hundra år har countrys utvecklats till en genre med god försäljningsframgång men håller kvar i sina traditioner och jordnära uttryck även om man den även fortsättningsvis återspeglar landsbygdens avfolkning och utveckling. (Oxford music online, Country)

### **Garth Brooks**

Med början 1989, gjorde en mängd olika samverkande faktorer att countrymusiken fick ett oväntat uppsving. Många nya, mycket talangfulla artister tillsammans med nya sätt att marknadsföra, bland annat kanalen CMT, Country Music Television (ett slags MTV för country), fick en annan mer precis kontroll över detta marknadssegment. Det rådande konjunkturen och politiska klimatet öppnade vägen för denna genre. Just Garth Brooks drog till sig fans med sin blandning av moderniserad traditionell country och arena rock. Hans konserter erbjöd samma upplevelse som de samtida rockgrupperna och musiken hämtade inspiration från George Strait likväl som Journey. (Oxford music online, Country)

#### **3.1.2 Beskrivning av förfarande för inspelning vid de fysiska mötena.**

Vid denna inspelning träffas de båda producenterna i en hemstudio ägd av Michael Segersköld.

### 3.1.2.1 Fysisk session 1

Vid detta tillfälle skall referenslåten vara genomlyssnad och instrumentering, ackord och uppbyggnad analyserade. Även texten skall vara genomläst och analyserad. Detta för att fortare kunna komma in i skapandet.

När första sessionen är klar sparas projektet ner och var och en får en kopia för enskild lyssning, analys och idégenerering. Observera att ingen kommunikation får förekomma mellan de två tillfällena. Deltagarna tecknar ner sina funderingar inför nästa session.

### 3.1.2.2 Fysisk session 2

Denna session börjar med en kort rekapitulation av förra inspelningen samt vad som hänt tiden mellan de två tillfällena.

Filer synkroniseras och musikaliska idéer och liknande diskuteras. När inspelningarna är klara diskuteras dessa igenom och hur dessa har fortlöpt, kommentarer om hur resultatet blev och vad som har förbättringspotential ur ett musikaliskt och tekniskt perspektiv.

## 3.1.3 Beskrivning av förfarande vid de virtuella mötena.

### 3.1.3.1 Virtuellt möte 1

Tillgår på samma sätt som den fysiska men med skillnaden att här sker dialog över internet. Filer som spelas in måste delas via Google Drive och läggas in i Logic om deltagare behöver kunna göra egna pålägg under sessionen.

### 3.1.3.2 Virtuellt möte 2

Ingen större skillnad mot det första virtuella mötet med tillägg av rekapitulation av det första virtuella mötet.

## 3.2 Verktyg för att analysera det inspelade materialet

För att kunna analysera det inspelade videomaterialet har jag använt en metod hämtat från Grundad Teori, kallad CCM, beskriven under stycket 2.5.

### 3.2.1 Verk 1, inspelningssession 1, i fysisk närhet

Musikerna möttes i den hemstudio som ägs av projektdeltagaren och är fysiskt placerad i dennes hem. Sessionen började med att videoutrustningen monterades och funktionstestades på en så gynnsam plats som möjligt. Då rummet är förhållandevis litet och kameran har en begränsad brännvidd blev den slutligen inte optimal men ändå godtagbar då deltagarna gick att se större delen av tiden samt att ljudupptagningen var mycket bra.

Det verk som valts som utgångspunkt för skapandet gick igenom och musikernas analyser av verket (Hundred and ten in the shade), diskuterades och jämfördes och samsyn nåddes i hur arbetet skulle genomföras. Det beslutades att samma tempo och låtstruktur på verket skulle användas. Den skapande metoden kan beskrivas som sekventiellt progressiv, alltså skapad del för del, och i det mesta singulär och endast delvis parallellt, skapades musiken av en musiker i taget med kreativa kommentarer från den andre musikern. Det var även tillfällen då musikerna spelade tillsammans för att prova olika varianter av ackord och melodier.

Trummor skapades i Logic vilket tog cirka 60 minuter, därefter skapades ett gitarrkomp till vers, stick och refräng. När sessionen var slut sparades projektet till det gemensamma lagringsutrymmet på internet.

### **3.2.2 Kreativitet mellan verk 1,- inspelningssession 1 och 2, i närhet**

Mellan de två inspelningstillfällena skrevs text och sång lades på den befintliga inspelningen av projektledaren. Detta för att spara tid och för att få ett underlag till nästa sessions skapande verksamhet.

### **3.2.3 Verk 1, Inspelningssession 2, på distans**

Denna session började med att föregående session rekapitulerades och erfarenheter utbyttes, som till exempel att båda tyckte att den tidigare sessionen hade avlöp väl och att det hittills producerade materialet var godtagbart. Det diskuterades även tekniska funktioner som bland annat hur bra den trumplugin som använts lämpat sig för inspelningen. Därefter lades bas och slidegitarr till. Som bas valdes ett av de ingående virtuella basinstrumenten som finns i Logic Pro. Tidigt gjordes även ett percussionspår med shaker och tamburin. Sångspåren flyttades över till det gemensamma projektet för gemensam lyssning och analys. Basspelet förfinades och anpassades bland annat till sång i refränger. En av de delar som tog mest tid, ca 30 minuter, var att hitta slidemelodierna, detta då gitarristen var ovan vid slidespel på detta sätt. Sångstämmor diskuterades och lades på. Problem med medhörning skapade en del spilltid. Här engagerades båda musikerna och diskussioner om hur stämmor skulle göras och båda musikerna turades om att vara tekniker och producent (ur ett coachande perspektiv). Det färdiga verket lyssnades igenom, en kort sammanfattning gjordes och nästa inspelningstillfälle planerades.

### **3.2.4 Verk 2, inspelningssession 1, på distans**

Denna session började med att diskutera igenom den förra inspelningen och vilka för och nackdelar man upplevt med teknik och val i inspelningen. I analysen kom många frågor om vilka instrument (virtuella och fysiska). Därefter börjar analys av denna sessions förlaga/målbild och genomgång av de analyser som gjorts av dessa. Utbyte av erfarenheter och olikheter i analys, till exempel instrument som uppfattats olika eller inte uppfattats alls lades till i analysen inför dagens arbete. Diskussioner om teknik, specifikt internetuppkopplingar och hur den befintliga (ADSL och trådlösa, WLAN) har vissa begränsningar i överföringen. Detta då det visat sig vid det förra tillfället att det var mycket väntan och att det är svårt att avgöra om överföringen från den andra datorn är färdig, vilket kan inverka negativt på slutresultatet och arbetsprocessen om viktiga filer saknas. Arbetet denna gång visade sig bli mer uppdelat och arbete på var sitt håll blev mer framträdande med denna teknik. Detta medförde långa passager av tystnad i inspelningarna med korta avbrott för frågor och uppmaningar av dels musikalisk natur men även av teknisk och rent social natur, även om den senare är mindre än när producenterna arbetar separerat än vid arbete på samma plats. Vid avslutningen av denna session gjordes en guidning av var och hur projektet skulle sparas för att den skulle vara åtkomlig för vidare arbete från båda platserna i lika versioner. Till sist bestämdes tid för nästa inspelningssession.

### **3.2.5 Verk 2, inspelningssession 2, på distans**

Session 2 började med att den aktuella versionen av verket laddades upp från den ena musikerns dator till den gemensamma lagringsplatsen vilket drog ut på tiden, cirka 25-30 minuter, vilket skapade en grogrund för teknikdiskussion samt medförde en viss

frustration då verket har en sluttid. Då hela projektet kopierades upp från den lokala hårddisken ställde detta krav på bra bandbredd samt snabb hårdvara. Denna ofrivilliga väntetid skapade dock utrymme för vad som hade skapats, upptäckts och andra idéer som kommit under den förlupna tiden mellan sessionerna, här smög sig även diskussioner om andra pågående projekt in. Efter cirka halva tiden var en av deltagarna tvungen att starta om sin dator då tekniska problem gjort att den inte längre levererade optimal prestanda. När alla nedladdningar var klara fortskred arbetet med tidigare uppdelning, vissa musikaliska funderingar om ackordsbyten och instrumentval löstes vid kortare samtal. Arbetet på var och ens projektfil avslutades och dessa lades upp på den gemensamma lagringsytan för vidare bearbetning. Sångpålägg gjordes men körer och vidare arbete med att finbearbeta ljudbilden bedömdes inte nödvändigt för att sessionen skulle fylla sitt syfte som underlag för detta arbete.

### 3.2.6 Intervju efter avslutade inspelningar

Denna intervju blev mycket kort då mycket av de diskussioner som fortgick före, under och efter inspelningarna gav tillräcklig information. En kommentar är dock värd att citera då den sammanfattar undersökningen på ett bra sätt.

(Det är) alltid lättare att arbeta face-to-face med bollande av idéer etcetera....  
Det var lite ensamt under session 2, typ" (M)

-Sammanfattande intervju efter sessionerna.

## 4 Analys

### 4.1 Resultatdiskussion

Musikproduktion kan anta många skepnader, varav en av de senare är musikaliskt samarbete på distans. Det som tidigare var en fysiskt mellanmänsklig produkt kan idag vara ett resultat av ett eller flera hopp i tid, plats och teknisk miljö. Arbeta kan göras parallellt eller sekventiellt på samma stycke musik. Om stycket behöver till exempel ett piano eller en insats av en mongolisk strupsångare så kan detta ordnas utan större tekniska svårigheter, förutsatt att den musiker eller artist man har behov av kan bli distribuerad digitalt.

Traditionellt har musikinspelningar varit mer bundna till en fysisk plats med ett antal musiker inrepeterade på ett eller flera klingande verk vilka sedan spelats in vid en gemensam session, med fler eller färre pålägg eller omtagningar. Förändringar i denna struktur har skett i och med den digitala teknikens intåg och utbredning. Idag kan en person som äger en smartphone skapa musikaliska verk av mycket hög kvalitet. Enkla mobiltelefoner eller surfplattor kan spela in en stor mängd spår och simulera instrument som tidigare var förbehållna ett fåtal personer, Steinway, Bösendorferflyglar, stråkorkestrar och hela popband kan användas utan större kostnad eller behov av att fysiskt förflytta sig. Något som tidigare krävde logistik, kontakter och stora kostnader i fråga om lokalhyror, musikerlöner, inköp eller hyra av dyra instrument.

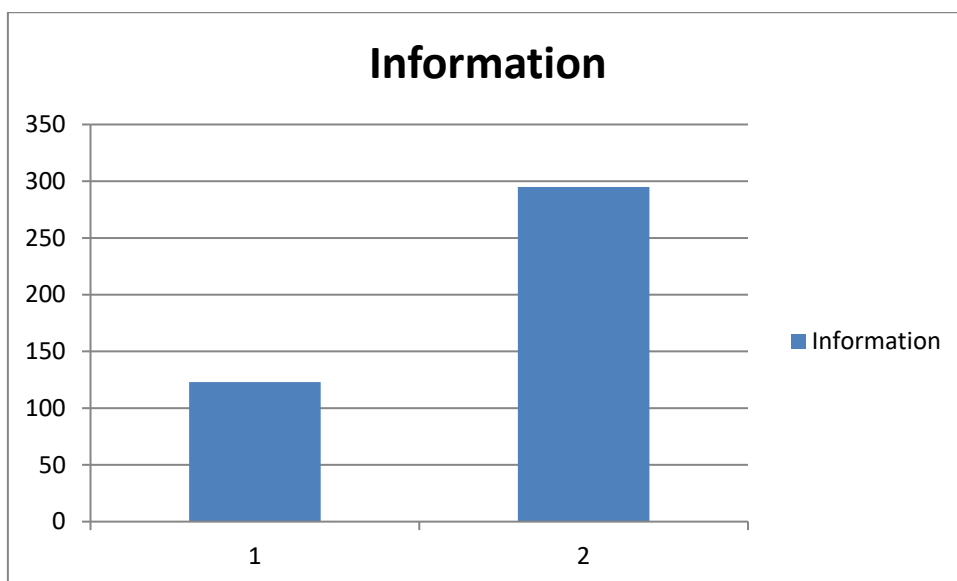
Det som undersöks i detta arbete är hur ett par musikproducenters kreativitet påverkas av att arbeta på distans med internet som bärare av kommunikation istället för luften och ljuset i rummet, frågan som ställs är:

- Påverkas skapandet i musikaliskt samarbete av det digitala infrastrukturella gapet och i sådant fall på vilket sätt?

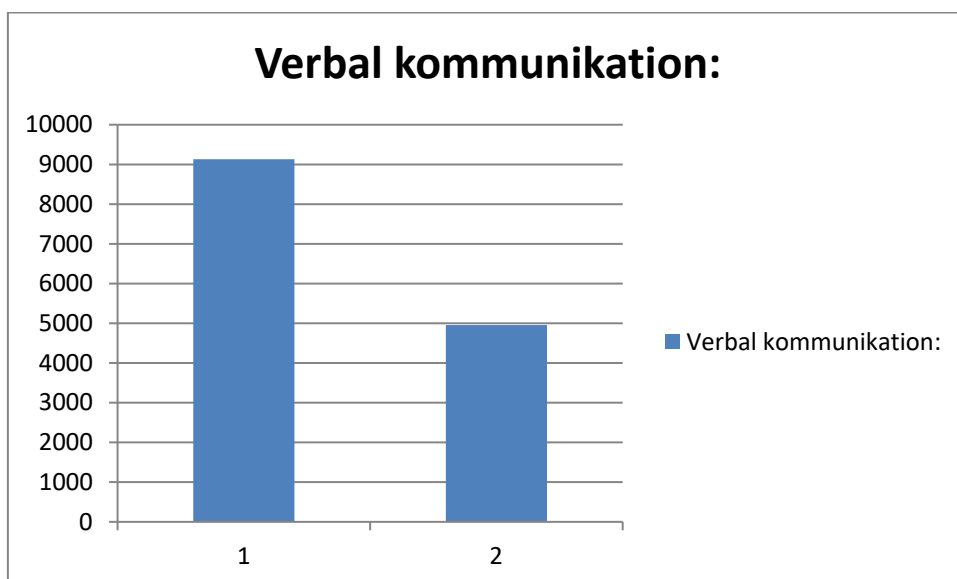
Musikproducenterna hade en gemensam åsikt efter det att projektet var slutfört, och det var att upplevelsen att göra musik utan att vara fysiskt på samma plats var opersonlig och omständlig. Det var naturligt och enkelt när man producerade på samma plats blev vid distanssamarbetet konstlat och krångligt då producenterna inte på ett enkelt sätt såg eller hörde vad den andre spelade eller gjorde vid datorn.

## 4.2 Mätresultat

*Sammanställning av transkriberade sessionsprotokoll.*

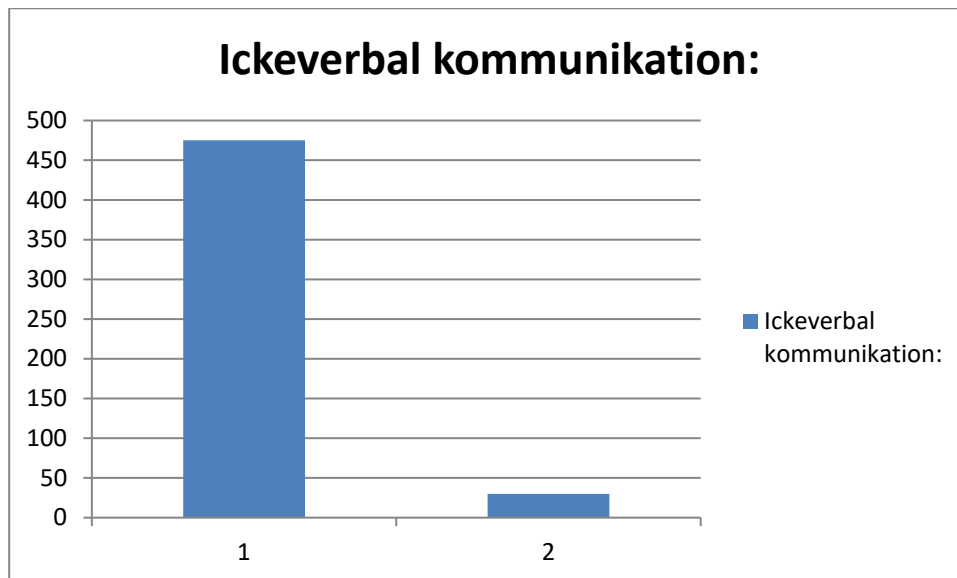


*Figur 2 Information*



*Figur 3 Verbal kommunikation (Författaren)*





Figur 4 Ickeverbalt kommunikation (Författaren)

Inspelning	1	2	
Information	123,00	295,00	ord
Verbal kommunikation:	9133,00	4956,00	ord
Ickeverbalt kommunikation:	475,00	30,00	förekomster

Figur 5 Tabell Information och kommunikation (Författaren)

#### 4.2.1 Tolkning av mätresultaten

Vid inspelning 1 krävdes mindre än hälften förekomster av typen "information" för att skapa slutresultatet vilket med stor sannolikhet beror på att producenterna satt i samma rum. I rummet kunde de visa sin avsikt och mening med olika musikaliska eller tekniska val på ett mer handgripligt sätt genom att använda datorn eller spela på instrument och på ett mer ickeverbalt sätt vilket avspeglar sig i Tabell 1.

Att den verbala kommunikationen vid distansarbetet minskade beror enligt min mening på att, dels skapade distansarbetet ett annat arbetssätt där arbetet var uppdelat mellan producenterna på ett mer klart och tydligt sätt. Vilket även stärker mängden förekomster av typen information vid inspelning 2 då detta sätt krävde fler instruktioner för att deltagarna skulle kunna producera respektive delar.

Att den verbala kommunikationen endast var drygt hälften vid inspelning 2 beror på att producenterna i mycket större grad arbetade självständigt och med uttalade arbetsuppgifter något som var mer flytande vid inspelning 1 men skedde på ett ickeverbalt plan. Det upplevdes även som om det var svårare att kommunicera över Facetime eftersom det inte är lika klart vem som skall sända. De ord som sägs blir mer konkret inriktade jämfört med inspelning 1 då det där upplevdes vara mycket enklare att använda ord för att beskriva vad som skulle uppnås. Till exempel, konversationen:

(M) Har du funderat någonting på körerna?

(K) Nej, nja, raingrejen kan vara ännu mer hysterisk

(K) Raaaaaaain, så ska det gärna vara körer som ligger under och över. Men sen så vet jag inte hur vi ska göra.

(K) Det kan vara bara Raaaaaaain, så[...] (Inspe­ling 1, Session 2)

Ovanstående citat är ett exempel på den verbala kommunikation som var mer frekvent under inspelning 1 än under arbetet med inspelning 2. Dialogen fungerade bättre när producenterna befann sig på samma plats och den dialog som användes där framstår som mer otvungen och lätt jämfört med den som försiggick i inspelning 2. Den undersökta gruppen med musikproducenter går inte att direkt jämföra med en grupp som skapar musik tillsammans vare sig i fysisk gemenskap eller på distans då dessa spelar ihop parallellt i tiden och musikproducenterna i denna undersökning skapar musiken på ett mer sekventiellt sätt. Detta sekventiella musikskapande går att jämföra med arbetsgrupper på företag, som arbetar i grupp mot ett eller flera gemensamma mål. Just arbetandet mot gemensamma mål är enligt Sawyer (Sawyer, 2003:167-168), en förutsättning för att gruppen skall kunna hamna i "flow" vilket är det närmaste jag kan komma i förklaringen av den "skapande nerv" eller "kreativa eter" som flödar mellan personer som skapar grupp vilket är utgångspunkten för detta arbete. Efter den sista inspelningen nämner båda musikproducenterna att det var mycket svårare att uttrycka sig och att det överhuvudtaget var svårare att få "flyt" i inspelningen. Detta var inte fallet i den första, gemensamt lokaliserade inspelningen (Inspelningssession 1 & 2 låt 1, transkription) vilket enligt mig beror på att båda subjekten är vanare vid den typen av samarbete. Detta syns även tydligt i videorna. Resultatet av de i tabellen införda mätdata visar att kommunikationen nästan helt uteblir under de skapande stunderna (inspelningsmomenten).

### 4.3 Analys av samarbetet

Det framträder tydligt vid analysen av de videoinspelningar som gjorts att samarbetet skiljer sig markant. Ett exempel på detta är att vid de inspelningar där musikerna är på samma plats uppstår en gemenskap och en mer öppen skapandemiljö. Vid distanssamarbetet uteblev denna och gemenskapen nästan helt. Analysen av de båda skapade verken kan uppfattas bära spår av detta då båda musikproducenterna kände sig mer nöjda med den första produktionen.

Frågan som ställdes där var: Vilken av inspelningarna var den bästa (är ni mest nöjda med) ur ett musikaliskt och produktionsmässigt perspektiv? Svaret på detta vara att den första inspelningen var mest tillfyllest. Den upplevelse hos producenterna som avspeglar sig om kreativiteten vid de olika sessionerna är tydlig i både verbal och ickeverbal kommunikation. Det är även tydligt att de åtta punkter som tidigare beskrivits för att flow skall uppstå uppnås i de två första sessionerna men inte alls finns i de två som gjordes på distans, anledningen till detta bör vara den sista punkten i listan på sidan 13, "*Upplevelsen ger omedelbar feedback*", denna feedback uteblev i stort sett helt. Anledningen till att fler av de åtta punkterna uppnåddes beror enligt min tolkning på att gruppen hjälper varandra till koncentration och prestation då det är lättare till feedback och de små signaler som går förlorade i det internetburna mediet. Det som nämns om "groupflow" i kapitel 1.4.3.1 får en intressant vinkel här där det är en musiker som spelar och den andra inbegrips i denna grupp som en coach eller aktiv lyssnare vilket skiljer sig från ordinarie gruppmusikaliska övningar. Men rollen är viktig för att "flowet" skall inträffa. De roller som tas upp här kan växla fort, t.ex. när den musiker som spelar byter roll till att bli "tekniker" eller mer precist den som trycker på "record" och sköter nivåer. I en mer traditionell betydelse, när

musikern spelar och producent/tekniker sköter tekniken och ger feedback är de rollerna mer cementerade och inte lika påtagliga.

#### 4.4 Slutsats

Frågan:

- *Påverkas skapandet i musikaliskt samarbete av den teknik som används vid distansarbete över internet och i sådant fall på vilket sätt?*

Detta arbete har efter granskning av de videoinspelningar som gjorts och analys av den kommunikation som växlats före, under och efter inspelningarna, gett följande resultat.

Som tidigare skrivits så är det med tydlighet visat att de olika modellerna, samarbete på samma plats och distanssamarbete över internet påverkar den undersökta gruppens skapande processer. Det förefaller som om när musikproducenterna är på samma plats blir det lättare att kommunicera både med verbal kommunikation och ickeverbal kommunikation. Det är även tydligt att behovet av kommunikationstypen information är högre vid skapandet på distans, vilket kan anses bero på att samarbetet sker på ett mer separerat, enskilt skapande, att var och en i gruppen gör sina uppgifter för sig. Man påverkas inte av de/den andra i gruppen då instruktionerna varit tillräckligt tydliga för att man skall kunna skapa i sitt eget "rum", eller på sin egen plats. Och de små och ibland subtila signalerna i den ickeverbala kommunikationen uteblir i stort sett helt vid distanssamarbetet vilket skapar en stämning av just distans.

En framgångsfaktor som gjort att inspelningarna har gått relativt smärtfritt och enkelt och kopplar samman med resonemanget kring flow är även att de två punkterna "Klara mål" och "Sätt och metod att nå målen är klara" förenklade undersökningens genomförande.

Analysen av samarbetet i helhet blir att skapandet i det undersökta musikaliska samarbetet påverkas av det digitala gapet jämfört med samarbete i det gemensamma rummet. Detta svar gäller bara för den i denna undersökning undersökta gruppen. Det skulle kunna vara ett annat resultat i en annan grupp eller om den här undersökta gruppen blev mer van vid distansarbete. Möjligen spelar valet av verktyg för distansarbete in på det funna resultatet och kanske kunde blivit annorlunda om andra använts men då de i grunden har ungefär samma funktionalitet så verkar detta inte rimligt. Det är snarare så att den mänskliga närheten har en viktig funktion i detta. De verktyg som använts vid de sessioner där distansarbete har gjorts är i stort sett samma verktyg som används vid "ordinarie" distansarbete som t.ex. samarbete med dokument (googledrive), eller videokonferensmöten (facetime, skype). Dessa är inte speciellt avpassade för musikbruk och detta kan spela in i den skapande situationen då det är svårt att spela parallellt på grund av svarstider och fördröjningar i nätverk och datautrustning. Men som tidigare nämnts så har detta arbete skett mer sekventiellt, att delar spelats in efter varandra, vilket är en vanlig metod i hemstudiosammanhang. De begränsningar som verktygen skapar kan även vara en del i den kreativa process som använts för att skapa de verk som gjorts. Något som förmodligen har större inverkan på skapandet är snarare att den mänskliga närheten har en viktig funktion i

detta. Dock ligger detta utanför detta arbete och kan möjligen följas upp av senare arbeten på samma tema.

Slutligen skulle jag vilja ta upp den autoetnografiska metoden som använts i detta arbete, utan vilken det hade blivit svårt att sätta sig in i och identifiera vad som händer vid skapande i grupp. Genom att vara närvarande och en del av samarbetet har jag kunna se, känna och värdera sådant jag svårligen skulle kunnat göra genom att bara observera utifrån som t.ex. hur upplevelsen av att sitta i samma rum som den man skapar tillsammans med och hur detta skiljer sig från när man inte gör det.

#### 4.5 Slutord

I efterhand ter sig detta arbete ha skapat sin egen väg genom olika metoder, undersökningar, rapporter och arbeten. Den karta vars topografi och infrastruktur som var skriven på förhand fick revideras då nya områden uppenbarade sig vilket har berikat och gjort att detta arbete intressant och lärorikt. Men i huvudsak har planen som gjordes från början hållit men med undantag för misskalkylering av tiden som behövdes till forskning då det just varit en eklektisk uppgift. Då den var eklektisk och alltså hämtade metod och teori från olika områden krävdes mer tid att skapa metod och underbygga teori inför analys då det var ett större vetenskapligt fält att analysera och lära sig. En av de lärdomar jag kan dra av detta arbete är att tekniken inte klarar av att överbrygga det fysiska avstånd som skiljer deltagarna åt vid distansarbete och att tekniken fortfarande inte är riktigt mogen att ersätta det fysiska mötet. Det kan dock vara så att den undersökta gruppen inte är tillräckligt van vid verktygen och att de kanske skulle mogna in i dessa och att processerna i deras skapande kanske förändras för att på ett bättre sätt fungera i den digitala kommunikationsåldern. Eller så kommer tekniken att förändras med till exempel virtuell verklighet och allt som kommer i dess kölvatten. Dock fungerar de två olika modellerna utmärkt i kombination, att musikproducenterna träffas vid ett första tillfälle och skapar grunderna och senare använder sig av fildelning och videokonferenser etc. för att slutföra produktionen.

#### 4.6 Vidare forskning

De finns mycket som skulle kunna forskas på i detta. Framförallt så är kreativitet i grupp mycket intressant och detta kopplat till teknik är ur mitt perspektiv mycket intressant. Det vore även intressant att tillsammans med utvecklare av programvara för distanssamarbete undersöka vad som skulle kunna åstadkommas på området. Detta ur ett musikvetenskapligt perspektiv med musikern/producenten i fokus samt ur tekniskt perspektiv där en plattform tas fram för att underlätta samarbete på distans.

### 5 Tack

Jag vill återigen rikta ett tack till min familj som står ut med min ibland vandrande blick och ett lätt frånvarande uttryck i då jag svävar iväg i långa tankebanor om kommunikation och teknik.

Collien Siri har även under detta arbete varit en mycket bra moderator som hållit koll på när det är dags för rast.

För ett moraliskt musikaliskt stöd har jag denna gång att tacka Bob, Kaptenen och Olle J. (Steven, you're not forgotten).

Sen naturligtvis Micke, min vapendragare sedan 90-talet, utan dig hade detta inte varit möjligt alls.

Jag tackar även Karin H och Karin LE på Lnu för er hjälp, ert stöd och er uthållighet.

Ibland funderar jag på vad det är som driver mig att utstå denna typ av prövningar men ännu har inget svar utkristalliserats ur ovisshetens dunkel och det får jag tacka för även det..

Till nästa gång.  
Prorsum!

## 6 Referenser

### 6.1 Litteratur

Ahrne, Göran och Svensson, Peter (2015) (red), *Handbok i kvalitativa metoder*, Stockholm: Liber

Alkenäs, Dan (2014), *Mitt komponerande, kreativitet och teknik: Studie av den egna kompositionsprocessen*. Magisteruppsats, Örebro Universitet

Biasutti, Michele (2012), *Group music composing strategies: A case study within a rock band* < <https://search-proquest-com.proxy.lnu.se/docview/1220685807?accountid=14827> > (2017-07-11)

Biasutti, Michele (2015), *Creativity in virtual spaces: Communication modes employed during collaborative online music composition*. < [http://ac.els-cdn.com.proxy.lnu.se/S1871187115300146/1-s2.0-S1871187115300146-main.pdf?tid=65a357b2-660c-11e7-a311-00000aacb35e&acdnat=1499759089\\_522760ef25d9943b5a0134cb4aab10eb](http://ac.els-cdn.com.proxy.lnu.se/S1871187115300146/1-s2.0-S1871187115300146-main.pdf?tid=65a357b2-660c-11e7-a311-00000aacb35e&acdnat=1499759089_522760ef25d9943b5a0134cb4aab10eb) > (2017-07-11)

Bloom, Arvid J, Skutnick-Henley, Paula (2005) *Facilitating Flow Experiences Among Musicians*, *The American Music Teacher*; Apr/May 2005; 54, 5; Social Science Premium Collection s. 24

Burnard, Pamela (2012), *Musical creatives in practice*, Oxford: Oxford University Press  
Ehn, Billy och Löfgren, Orvar (2015). *Kulturanalytiska verktyg*, Malmö: Gleerups

Glăveanu, Vlad. Petre. (2011). *How are we creative together?: Comparing sociocognitive and sociocultural answers*. *Theory & Psychology*, 21(4), 473–492 < [http://eprints.lse.ac.uk/38611/1/How%20are%20we%20creative%20together%20\(Isero\).pdf](http://eprints.lse.ac.uk/38611/1/How%20are%20we%20creative%20together%20(Isero).pdf) > (2017-03-25)

Nijstad, Bernard., Stroebe, Wolfgang. & Lodewijkx, Hein. (2002). *Cognitive stimulation and interference in groups: Exposure effects in an idea generation task*. *Journal of Experimental Social Psychology*, 38, 535-544  
<[https://www.researchgate.net/publication/222184514\\_Cognitive\\_Stimulation\\_and\\_Interference\\_in\\_Groups\\_Exposure\\_Effects\\_in\\_an\\_Idea\\_Generation\\_Task](https://www.researchgate.net/publication/222184514_Cognitive_Stimulation_and_Interference_in_Groups_Exposure_Effects_in_an_Idea_Generation_Task)> (2017-07-11)

Patel, Runa & Davidsson, Orvar (2015). *Forskningsmetodikens grunder*, Lund: Studentlitteratur

Paulus, Paul B. & Nijstad, Bernard A (2003), *Group creativity: innovation through collaboration*  
<<http://eds.b.ebscohost.com.proxy.lnu.se/eds/detail/detail?vid=2&sid=eddd7a57-3388-4470-ad0b-1bc2fb4bfceb%40sessionmgr120&hid=103&bdata=Jmxhbm9c3Ymc2l0ZT1lZHMtbGl2SZyZ29wZT1zaXRI#AN=lineu.651795&db=cat00750a>>. (2017-02-28)

Pearce, Jon M, Ainley, Mary, Steve Howard (2004), *The ebb and flow of online learning*, Elsevier Ltd  
<<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563204000366>> (2017-06-20)

Sawyer, Keith R (2003), *Group creativity, Music, Creativity, Collaboration*, Mahwah, New Jersey LEA Publishers

Sawyer, Keith R (2011), *Extending Sociocultural Theory to Group Creativity*, *Vocations and Learning*, Volume 5, Issue 1, pp 59–75, Springer Link <<https://link.springer-com.proxy.lnu.se/content/pdf/10.1007%2Fs12186-011-9066-5.pdf>> (2017-07-11)

Seddon, Fredrick A, Biasutti, Michele (2009), *Modes of Communication Between Members of a String Quartet* <[https://www.researchgate.net/publication/258187569\\_Modes\\_of\\_Communication\\_Between\\_Members\\_of\\_a\\_String\\_Quartet](https://www.researchgate.net/publication/258187569_Modes_of_Communication_Between_Members_of_a_String_Quartet)> (2017-07-19)

## 6.2 Elektroniska källor

### Internet och hemsidor

Fogerty, John, *Hundred and ten in the shade*, Spotify <<https://play.spotify.com/track/1UKy4HxNljV3IDHfT5Ak9B>> (2017-07-18)

Oxford music online, Country/Garth Brooks,  
<[http://www.oxfordmusiconline.com.proxy.lnu.se/subscriber/article/grove/music/A2244075?q=Garth+brooks+genre&search=quick&source=omo\\_gmo&pos=6&start=1#firsthit](http://www.oxfordmusiconline.com.proxy.lnu.se/subscriber/article/grove/music/A2244075?q=Garth+brooks+genre&search=quick&source=omo_gmo&pos=6&start=1#firsthit)> (2017-07-19)

Oxford music online, *Countryrock*  
[http://www.oxfordmusiconline.com.proxy.lnu.se/subscriber/article/grove/music/A2240561?q=creedence+clearwater+revival+genre&search=quick&source=omo\\_gmo&pos=1&start=1#firsthit](http://www.oxfordmusiconline.com.proxy.lnu.se/subscriber/article/grove/music/A2240561?q=creedence+clearwater+revival+genre&search=quick&source=omo_gmo&pos=1&start=1#firsthit) (2017-07-18)

Rate your music, music genres, *Swamp rock*  
<https://rateyourmusic.com/genre/Swamp+Rock/> (2017-07-18)

Glaser, Barney G, *The Constant Comparative Method of Qualitative Analysis*  
<<http://groundedtheoryreview.com/2008/11/29/the-constant-comparative-method-of-qualitative-analysis-1/>> (2017-08-10)

Vetenskapsrådet, *God forskningssed*, <<https://publikationer.vr.se/produkt/god-forsknings-sed/>> (2017-07-09)

Wikipedia, *Genre Swamprock*, <[https://sv.wikipedia.org/wiki/Swamp\\_rock](https://sv.wikipedia.org/wiki/Swamp_rock)> (2017-07-17)

## 6.3 Musik

Brooks, Garth, 1992, *The River*, Singel, Liberty 57765

## 6.4 Inspelningar och intervjuer

Intervju före uppsats, Inspelning,

Videospelning 1, Session 1, Transkription (2017-07-25)

Videospelning 2, Session 1, Transkription (2017-07-27)

Videoinspelning 1, Session 2, Transkription (2017-08-11)  
Videoinspelning 2, Session 2, Transkription (2017-08-12)  
Sammanställning av transkriberade sessionsprotokoll (2017-09-02)