

Kreativ ljudplanering i grupp

En studie i ljudarbetet för musikalen Playme

Janne Sivonen

Examensarbete

Mediekultur

2010

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	2933
Författare:	Janne Sivonen
Arbetets namn:	Kreativ ljudplanering i grupp – En studie i ljudarbetet för musikalen Playme
Handledare (Arcada):	Mats Nylund
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Temat för mitt examensarbete är kreativt ljudarbete som görs i grupp. Syftet med detta examensarbete är att studera hur ljudteamet arbetar i en teatermusikalproduktion. Jag studerade med deltagande observation en grupp som gjorde ljudeffekter till musikalen Playme som hade premiär den 9.9.2009 på Svenska Teatern i Helsingfors. Jag var själv medlem i gruppen och hade en aktiv deltagares roll. Jag jämför mitt material som jag samlat i min dagbok med Paul E. Plseks och Raimo Niemistös teorier om kreativitet och gruppdynamik. Ur materialet framgår det tydligt att gruppen som studeras har många kreativa sätt att arbeta på. Det framgår också att det är viktigt att arbetsledningen förstår vad som hör till personalens arbetsbild och hur det dagliga arbetet är upplagt. Min slutsats är att kreativiteten i den studerade gruppen fanns i kombinationen av individuellt- och grupparbete.</p>	
Nyckelord:	musikteater, musikaler, ljudeffekter, ljudplanering, kreativitet, grupparbete, deltagande observation
Sidantal:	39
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	1.6.2010

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media Culture
Identification number:	2933
Author:	Janne Sivonen
Title:	Creative sounddesign in a team – A study in the soundproduction of the musical Playme
Supervisor (Arcada):	Mats Nylund
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>The theme for my thesis is creative sounddesign done in a team. My aim is to study the work of the sound department in a theater musical production. My method was participant observation and I studied a team that produced the soundeffects to the musical Playme that opened 9.9.2009 at Svenska Teatern in Helsinki. I was part of the group that I studied and had the role of an active participant. I compare my material that I collected in my diary to theories about creativity and group dynamics by Paul E. Plsek and Raimo Niemistö. From the material it is clear that the team that was studied had many creative methods. An important implication is that the management must have a clear understanding about what kind of work the sound team has and how their daily work is set up. My main conclusion is that the creativity in the studied group took place in the combination of individual and team work.</p>	
Keywords:	Theatre, musical, sounddesign, creativity, teamwork, participant observation
Number of pages:	39
Language:	Swedish
Date of acceptance:	1.6.2010

INNEHÅLL

1	Introduktion	7
1.1	Bakgrundsinformation - Playme	7
1.2	Motiv	8
1.3	Syfte	8
1.4	Frågeställningar	9
1.4.1	Centrala frågor	9
1.5	Avgränsningar	9
2	Metod och teoretisk referensram	10
2.1	Metodbeskrivning	10
2.1.1	Problem med metoden	11
2.1.2	Materialbeskrivning	12
2.1.3	Hur skriver man en bra arbetsdagbok?	12
2.1.4	Bilder	13
2.1.5	Problem med dagboken	13
2.2	Teori	14
2.2.1	Kreativitet.	14
2.2.2	Gruppen	15
2.2.3	Kreativitet i gruppen	16
3	Resultatredovisning	18
3.1	Beskrivning av ljudteamet och arbetsfördelning	18
3.1.1	Ljudeffektgruppens arbetsflöde	20
3.1.2	Gruppens arbetsfördelning	25
3.2	Kreativitet och kommunikation	26
3.2.1	Problemlösning i gruppen	26
3.2.2	Förväntningar	27
3.2.3	Intern och extern kommunikation	28
3.2.4	Kreativitet i ljudproduktionen	29
3.2.5	Hinder och stöd i arbetet	29
4	Diskussion	33
4.1	Diskussion och slutsats	33
4.1.1	Förslag till vidare forskning	34

Källor.....	35
Bilagor.....	36
Bilaga 1 – Teknisk ordlista	36
Bilaga 2 – Figur: Playme som ett kommunikationsnätverk.	37
Bilaga 3 – Lista på ljudeffekter till Playme den 24.8.2009	38

1 INTRODUKTION

Inom film ser ljudteamets arbetsfördelning ut på ett visst sätt sedan länge. Det finns en ljudplanerare som är chef för avdelningen och flera ljudtekniker som alla har sitt specialområde som de arbetar med. I stora produktioner kan det till och med finnas någon som endast gör t.ex. pistolskott. I teater är själva begreppet ljudtekniker relativt nytt i och med att teater traditionellt har varit en konstform där man inte behövt förstärkning för att höras. Under 50-talet började man första gången använda förinspelade ljudeffekter i teaterstycken och under de senaste åren har allt flera regissörer förstått vikten av ljudberättande. Moderna teatermusikaler bygger på avancerad mediateknik och speciellt då det används mycket multimedia är grupparbete ett måste för att fördela arbetsuppgifterna vettigt.

Inom finlandssvensk teaterproduktion är det oftast ljuddesignern själv som står för mixning av bandet, sången, talet och ljudeffekterna. Modern teknologi gör det möjligt att göra avancerade programmeringar och för slutproduktens skull är det även motiverat att arbeta fram ett trovärdigt ”sound”. Inför musikalen Playme på Svenska Teatern bildades en arbetsgrupp som gjorde ljudeffekter till pjäsen. Detta för att ljudplaneraren bättre skulle kunna koncentrera sig på helheten och ”soundet”. Gruppen arbetade under ljudplanerarens ledning och hade en utomstående expert som handledde ljudeffektarbetet.

I mitt examensarbete kommer jag att som medlem i denna grupp observera gruppens dynamik och arbetsmetoder.

1.1 Bakgrundsinformation - Playme

Artisterna till musikalen valdes genom en video-uttågning på nätet. På basen av självproducerade videon kunde man på en internetsida rösta på sin favorit. De som fått mest internetröster valdes till lokala talangtävlingar, varifrån de bästa kom till en final som ordnades i januari år 2009 på Svenska Teatern i Helsingfors. I finalen valde en jury ut vilka som skulle få vara med i musikalen Playme. På nätet ordnades även en låttävling där en låt valdes till att vara med i musikalen. På basen av de personer som valts till musikalen formades sedan vissa av musikalens slutliga nummer.

Intrigen handlar om identitet och makt. Alex är en ung datanörd som håller på och utvecklar ett dataspel, Playme, där man dyker in i sin fantasi och kan göra vad som helst eller vara vem som helst. Han gör också dj-mixar åt sin bror Marx som arbetar som dj på klubben Q som ägs av mediamogulen Zetterman. Zetterman är trött på Marx gamla mixar och vill ha något nytt. Nina är en flicka som vill bli en stor stjärna och söker sig till Q för att skapa karriär. Hon går inte med på de krav som Zetterman ställer henne, och blir utslängd från klubben. Hon träffar Alex som visar henne spelet där hon kan se sina drömmar bli sanna, men Marx drar ut strömmen och Nina blir kvar i spelet. Marx stjälar det ofärdiga spelet av sin bror och ger det åt Zettermann. Zettermans stab flippar ut då de provar spelet som inte fungerar och Alex och Marx kommer överens om att lura in Zetterman i spelet för att kunna rädda Nina. Zetterman går in i spelet och det förstörs på grund av hans vilda fantasi. Alex räddar Nina ur spelet och hon förstår att det är viktigast att vara sig själv.

Scenografin i Playme består av en rund trappa och videoskrämar, och hela föreställningen kan beskrivas som showbetonad. Projektet är ett av de dyraste som någonsin gjorts i finlandssvensk teater.

1.2 Motiv

Mitt motiv med detta arbete är att studera hur ljudteamet i en teatermusikal fungerar tillsammans. Ofta är ljudplanering för teater ett individuellt arbete med tanke på den skapande ljudprocessen, men i Playme har man valt att inkludera hela ljudteamet i processen för att fördela på arbetsbördan och för att överföra kunskap om ljudplanering för musikal till nästa generation. Jag tycker att det är väldigt intressant och vill förstå vilka saker som påverkar ljudplanering på en teater.

1.3 Syfte

Mitt syfte med arbetet är att studera hur ljudeffektgruppens arbete fungerade, och att studera gruppens kreativitet. Ljudarbete i en teater hör utan tvivel till de arbetsbilder som man brukar kalla för ”creative industries”, och genom att studera gruppens kreativitet tror jag kunna komma till kärnan av vad ljuddesign på teater handlar om.

1.4 Frågeställningar

För att göra mitt syfte enklare att närma sig har jag fastställt några centrala frågor som jag utgår ifrån i min studie. Med hjälp av dessa frågor vill jag också bättre definiera och avgränsa mitt arbete.

1.4.1 Centrala frågor

I mitt examensarbete använder jag mig av följande frågor för att fördjupa mig i ämnet.

- Hur kommer kreativitet fram i en grupp som gör ljudeffekter?
- Vilka förväntningar finns det på gruppen?
- Vilka möjligheter och hinder påverkar gruppens kreativa arbete?

Det finns många saker som påverkar ljudarbetet i en teatermiljö. Jag vill fokusera mig på den kreativa processen i ljudarbetet, och försöka förstå vad som är kreativt i arbetet.

1.5 Avgränsningar

Jag vill studera ljudeffektgruppens arbete, och dess individers förhållande till varandra och resten av produktionsteamet. Jag tänker inte utvärdera själva arbetet, och inte heller behandla resten av personalen, förutom i den mån den påverkar gruppens arbete.

2 METOD OCH TEORETISK REFERENS RAM

2.1 Metodbeskrivning

Mitt mål med valet av metod är att kunna dyka djupt in i mitt forskningsobjekt. Gruppen som arbetar med ljudeffekterna består av tre personer. Hela produktionen består med scenteknik och skådespelare inräknade av ca 40-50 personer med väldigt olika arbetsuppgifter.

Eftersom mitt examensarbete handlar om kreativt arbete i grupp och jag själv redan från början var med i gruppen som jobbar med ljudeffekterna anser jag det vara en naturlig följd att som forskningsmetod använda deltagande observation, som är en kvalitativ forskningsmetod.

Kvalitativ forskning är en forskningsmetod som är nära besläktad med hermeneutik. Man söker efter essensen och innehållet. Den kvalitativa forskaren söker efter vad som ”egentligen pågår” (Ely m.fl. 1997:58). Med kvantitativa metoder får man fram olika statistiska sanningar och kvantitativa storheter. Ofta uppfattas kvalitativa och kvantitativa metoder som motsatser, men ofta kan de användas för att komplettera varandra. (Wikipedia 2009: Kvalitativ forskning)

Enlig Ely anser man med deltagande observation oftast;

... direkt observation och samverkan, intervjuande, filmande och analys av anteckningar lika väl som studiet av andra människoskapande saker och förhållanden (Wolcott, 1988:192). (Ely m.fl. 1997:49)

Deltagande observation kan vidare delas in i olika grader av deltagande och typer av observation. Dels handlar det om hurdan social roll observatören har i gruppen som observeras, och hur medvetna de är om den forskning som pågår. Detta är också en viktig etisk fråga; är det etiskt rätt att bedriva sin forskning med den rollen man har tänkt sig? Generellt är det etiskt klarast då de som forskas själv få vara medvetna om det, medan det ibland av praktiska orsaker är svårt. Då jag fick det bekräftat att jag skulle vara med i ljudeffektgruppen i Playme och idén om mitt examensarbete föddes frågade jag av min närmaste förman och ljudteamet ifall det går att jag studerar ljudeffektgruppens process. Alla gav sitt godkännande och efter det pratade jag inte så mycket om min forskarroll.

Man kan också dela in observatörens roll i subjektiv och objektiv. Man måste dock komma ihåg att en observation aldrig kan vara fullständigt objektiv, men det går att försöka göra den så litet subjektiv som möjligt genom att observatören själv blir medveten om vilka saker som påverkar honom och arbetar mot en mera objektiv infallsvinkel (Ely m.fl. 1997:61).

Under själva produktionen var min deltagande roll fullständig/total, dvs. jag var en självklar del i den arbetande gruppen, och min insats förväntades vara lika stor som alla de andras. Ely m.fl. hänvisar till Wolcott som kallar detta för den aktiva deltagaren. Denna form av deltagande observation är inte vanlig, men motiverad då forskaren redan är medlem i den grupp han forskar i (Aaltola m.fl. 2001:132).

Min forskning fokuserar sig på en liten grupp och dess dynamik, och den data som jag förväntade mig kunna samla under processen var svår att förutse. Därför var jag i datainsamlingskedet beroende av mitt omdöme för att kunna anteckna de saker som var viktiga för ämnet. Den subjektiva rollen gav mig frihet att själv kunna välja vilket material som kändes viktigt och anteckna de saker som var de mest intressanta.

2.1.1 Problem med metoden

I en forskning är målet att få fram någon ny information. Som observatör är det viktigt att man kan anteckna även saker som upplevs självklara av deltagarna. Möjliga problem med mitt projekt är att jag redan är en viktig del av gruppen, och det kan hända att jag inte kan se utanför sammanhanget, utan fäster mig vid alltför små detaljer. Det är också möjligt att det finns beteende mönster i arbetsgruppen som jag deltar i som jag inte märker eftersom jag vant mig vid dem.

Det största problemet med deltagande observation är forskarens dubbla roll som observatör och deltagare. Hur skiljer man på dessa roller? Rantala menar att en observation aldrig blir helt objektiv, och att man istället skall försöka arbeta emot sin egen subjektivitet, så att man blir medveten om sina egna uppfattningar i en situation och lämna dem utanför. Han noterar även att det är frågan om en process vars mening är att utveckla sina frågor och svar. (Ely m.fl. 1997:61)

2.1.2 Materialbeskrivning

Mina metoder för att samla in data var de som man oftast använder i deltagande observation. Jag försökte föra så noggrann arbetsdagbok som jag kunde, och dessutom spara olika versioner av arbetet som vi jobbar med. Jag använde kameran i min mobiltelefon för att ta bilder. Eftersom dagboken kommer är min primära källa var det därför ytterst viktigt att kunna skriva en dagbok som är vetenskapligt hållbar. Jag behövde alltså i anteckningsskedet ha klart för mig vad som skulle vara viktigt för min forskning och vad jag behöver anteckna för att föra en systematisk arbetsdagbok med tillräckligt med data av högt värde och intresse för att senare kunna dra några slutsatser ur den.

Det är viktigt att man uppnår en situation där man kan delta och observera utan att det skall kännas märkligt för resten av deltagarna (Aaltola m.fl. 2001:134). Samtidigt är det viktigt att kunna anteckna så mycket som möjligt, och så noggrant som möjligt. (Ely m.fl. 1997:55). På grund av att arbetet som ljudtekniker innebär mycket arbete på dator och mitt första arbetsredskap var min personliga dator så var det ett väldigt naturligt ”anteckningsblock”. Jag kunde ostört föra anteckningar och skriva upp viktiga detaljer medan vi arbetade, istället för att vänta tills efter själva mötet eller arbetsdagen för att skriva upp mina anteckningar. Den mest effektiva arbetsperioden var lite mera än en månad (3.8-9.9 2009) och ju närmare premiär (9.9.2009) det blev, desto längre och mera hektiska dagar blev det också. Processen blev allt mera tidskrävande mot slutet och då gick mitt arbete som gruppmedlem före min forskarroll. Det betydde att jag inte aktivt under dagarna förde dagbok, utan skrev ner små punkter som jag efter arbetsdagen fyllde ut.

Spradley lägger ut några huvudpunkter för den deltagande observatören. Enligt honom kräver observation högt engagemang och närvaro, men också neutralitet. (Aaltola m.fl. 2001:58)

2.1.3 Hur skriver man en bra arbetsdagbok?

Enligt Aaltola m.fl. kommer man långt med att följa dessa frågor i sin materialinsamling.

- Själva växelverkan

- Vem
- Vad gjorde de
- Vad sa de
- Andras reaktioner
- Uttalad information
- Kontextinformation
- Situation
- Tid
- Omgivning som påverkar
- (Aaltola m.fl. 2001:134ff)

Lofland och Lofland föreslår att en aktiv deltagare skall använda dessa frågor som utgångspunkt för sin materialinsamling: (Ely m.fl. 1997:56)

- Vem är han?
- Vad gör han?
- Vad tror du han menade med det?
- Vad är det de ska göra?
- Varför gjorde han så?
- Varför görs det?
- Vad händer efter ___?
- Vad skulle hända ifall ___?
- Vad tycker du om ___?
- Vem är ansvarig ifall ___?
- Vad händer? Inte varför det händer.

Om man jämför dessa två listor, så inser man att det finns många likheter. Man skulle kunna säga att man redan i anteckningsskedet måste filtrera bort mycket sådan information som inte alls är väsentlig, medan man hela tiden måste anteckna det som sker, och kunna redan då analysera situationen och anteckna det viktiga.

2.1.4 Bilder

Jag använde även min kameratelefon för att ta produktionsbilder av olika skeden. Den tekniska kvaliteten på bilderna kunde vara bättre, men jag anser att den är tillräcklig för att kunna ge en inblick i arbetsmiljön.

2.1.5 Problem med dagboken

Den stora frågan angående arbetsdagbok är hur man ska kunna skriva ner de rätta sakerna. Frågorna i kapitel 2.1.3 fungerade som en påminnelse om vilka saker som var viktiga. Under slutet av produktionen led dagboken på grund av den stressiga arbetsbilden.

2.2 Teori

I detta kapitel går jag igenom de viktigaste teorierna om kreativitet och grupp, och gruppens kreativitet. Med hjälp av denna tidigare forskning kommer jag sedan att i kapitel 3 diskutera mitt material med hjälp av den teoretiska grunden.

2.2.1 Kreativitet.

Hur mäter man kreativitet? Hur kan man bli kreativ? Ordet kreativitet härstammar från det latinska ordet *creare* som betyder "att skapa". Begreppet kreativitet är så brett att det finns många definitioner på det beroende från vilken vinkel man ser på det. Kreativitet som fenomen har forskats av bl.a. beteende-, och socialpsykologi och ur ekonomiska och administrativa synvinklar. Paul E. Plsek sammanfattar kreativitetsforskaren Joseph McPhersons och sina egna idéer om kreativitet för att nå en enkel definition;

"Kreativitet är det att människor som låter sig själva tänka flexibelt lyckas koppla ihop och omforma kunskap för att skapa nya, ofta överraskande idéer som andra tycker att är användbara." (fri översättning) (Plsek 1997:28)

I motsats till rutinmässigt tänkande ses kreativt tänkande som något bra och eftersträvansvärt. Markku Wilenius skriver i sin monografi *Luovaan taloutteen - Kulttuuriosaaminen tulevaisuuden voimavarana om kreativitet i organisationer*. Han noterar att fokusering på teknologi kommer att ändra om till fokusering på hur man använder teknologin, och då behövs det kreativitet. Det är viktigt att inse att kreativt tänkande inte bara betyder flexibelt tänkande och fri association, utan att det krävs mycket arbete för att komma till kreativa slutsatser. Analytiskt och kreativt tänkande går hand i hand med fantasi då det gäller kreativt tänkande (Plsek 1997:29).

Vad är skillnaden mellan kreativitet och innovation? Dessa termer används ofta i kors, och båda har under de senaste åren blivit så kallade "buzz-words", det vill säga populära ord för att beskriva allt som är nytt, fint och bra. Om kreativiteten finns på tankeplanet så finns innovationen i det som borde följa de kreativa tankarna, dvs. den praktiska tillämpningen. Plsek definierar innovation som;

"En innovation är den första praktiska och konkreta tillämpningen av en idé, framförd så att den hämtar brett utomstående erkännande till en individ eller organisation" (själv översatt, Plsek 1997:29)

Det finns många teorier för att hitta den perfekta kreativa arbetsprocessen. Plsek har samlat ihop flera av dessa metoder och föreslår åtta punkter som en vägkarta till kreativitet (Plsek 1997:54):

1. Pausa och iaktta
2. Fokusera på några enskilda områden
3. Definiera områdena mycket allmänt
4. Hitta originella idéer genom nya associationer mellan tidigare kända fakta
5. Uppmärksamma, rymma, framåtrörelse
6. Granska de idéer som får dig att skratta
7. Kom ihåg att det inte finns rätt eller fel
8. Utför åtminstone några av idéerna du kommit på

Man kan förstå kreativitet ur en social och intellektuell kontext. En kreativ process är sällan individuell, utan ett samspel mellan den kreativa individen och social växelverkan. Därför är det viktigt att även känna till hur social växelverkan, i vårt fall gruppen, fungerar. (Koskennurmi-Sivonen & Seitamaa-Hakkarinen 2006)

Eftersom detta arbete inte räcker till för att beskriva alla olika vinklar på kreativitet har jag valt att fokusera mig på den forskning som blivit gjord om kreativitet i grupper och arbetsliv.

2.2.2 Gruppen

De mest centrala teorierna om grupp finns inom socialpsykologin och sociologin. Socialpsykologin studerar allmänt kulturella fenomen och individens förhållande till sin omgivning. I gruppen möts individerna och samverkar. Enligt Raimo Niemistö kunde man identifiera en grupp som en mängd människor som delar regler eller motiv, eller som har en viss växelverkan, rollfördelning eller ledarskap (Niemistö 2004:16). Man kan studera gruppen strukturellt och dynamiskt. Med struktur menar man då former och modeller, och med dynamik menar man känslor och innehåll. Gruppen kan även beskrivas ur ett yttre och inre perspektiv. Då gruppen är en del av en större grupp eller organisation ser man den utifrån. När man ser på gruppen ur individens perspektiv, som en psykodynamisk process, ser man den inifrån. (Niemistö 2004:9ff) Det finns många olika typer av grupper som har helt olika syften, t.ex. sociala grupper, psykoterapi- och rehabiliteringsgrupper. Jag inriktar mig på arbetsgrupper.

En arbetsgrupp har vissa specifika omständigheter som oftast fylls. Gruppen är medveten om sitt yttre mål, och är ofta inte spontan utan tillsatt just för en specifik uppgift. Medlemmarna i en arbetsgrupp har gjort ett arbetsavtal och borde veta vad målet är med deras arbete. Arbetsmotivation har en stark koppling till att man förstår sitt mål. (Niemistö 2004:34-38)

Medlemmarna i en arbetsgrupp har olika roller. Det finns de officiella (arbetsstruktur) och inofficiella (socialt spontana) rollerna. Dessa roller definierar en individs plats i gruppen och hur den uppfattar de andra. Ur fördelningen av dessa roller följer även maktförhållanden, känslomässiga förhållanden och standardförhållanden (Hur borde ett förhållande se ut i gruppen?) mellan medlemmarna. (Niemistö 2004:118-128)

Man kan beskriva en grupps kommunikation med hjälp av nätverks-, kedje- och stjärnmodeller. I dessa modeller framkommer hierarki och gruppdynamik. Niemistö (2004:117f) konstaterar att en grupp som fungerar som ett decentraliserat nätverk är mycket effektivare i att nå komplicerade mål än en grupp som är uppbyggd enligt t.ex. stjärnmodellen.

2.2.3 Kreativitet i gruppen

Kreativitet behöver inte vara knutet till en individ. Den bäst kända gruppkreativitetsteorin är metoden brainstorming (övers. hjärnstormning eller idékläckning). Detta är en idé om hur man som en grupp kan nå nya tankebanor. I brainstorming slänger man fram idéer utan att kritisera, och fokuserar på så mycket idéer som möjligt. Först i ett senare skede väljer ut de bästa idéerna. Det finns många forskningar där man kommit fram till att brainstorming inte gör en grupp mera kreativ eller effektiv på grund av olika problem som finns i metoden. Man har ändå märkt att det höjer andan hos deltagarna som ofta tycker att det är en bra metod. (Wikipedia 2010:brainstorming, Nylund & Agnesdotter 2009:76)

Man kan konstatera att det kreativa i en grupp inte behöver vara förknippat med en viss metod. Nylund & Agnesdotter (2009:67f) konstaterar att kommunikation och kollektiva processer är centrala för det kreativa tänkandet och att "Det är genom kommunikation som individen blir delaktig av idéer, kunskaper och färdigheter." De tillägger även att

det för kreativitetens skull är bra att ha en grupp med blandade kön, nationaliteter, bakgrund, kunskap och färdigheter.

Kulturen i gruppen är viktig för hur spontana eller kreativa idéer får plats. Finns det plats för nya och annorlunda idéer eller omkullkastas de genast? En kreativ arbetsplats kan beskrivas med orden frihet, tillit, mångfald och utmaning (Nylund & Agnesdotter 2009:68). Motsatsen till detta är ifall gruppen upplever att de utsätts för tvångsarbete (jmf Niemistö 2004:176).

3 RESULTATREDOVISNING

I detta kapitel ämnar jag beskriva det relevanta i det material som jag samlade under produktionstiden. Vad som är relevant bestämmer jag utifrån mina centrala frågor, och även mina hjälpfrågor som jag använde i dagboken.

För att läsare ska förstå utgångsläget för gruppen som studerades är det motiverat att beskriva vilka arbetsskeden och uppgifter som finns i ljudarbetet i en teater i en större teatermusikalsatsning som Playme, och hur de kopplas till resten av processen. Jag väljer att fokusera på uppgifterna i ljudeffektgruppen som studerades, men förklarar även kort andra roller för att läsaren skall förstå situationen.

3.1 Beskrivning av ljudteamet och arbetsfördelning.

I ljudteamet fanns följande personer:

- Andreas ”Stanley” Lönnquist – Ljudplanerare
- Henkka Niemistö - Handledare
- Hanna Mikander – Effektgrupp
- Janne Sivonen – Effektgrupp
- Anton Lindblom – Effektgrupp, mikrofontekniker

Andra personer som ljudteamet har nära kontakt med:

- Regissör
- Scenograf och ljus(video)-designer
- Backtrack- och musikproducent
- Musikalisk ledare
- Kapellmästare
- Bandmedlemmar
- Skådespelare

Man kunde diskutera ifall de personer som arbetade med musikproduktionen och musiken i pjäsen också borde räknas som ljudteam, men för mitt arbete som fokuserar sig på ljudeffekterna väljer jag att behandla musiksidan som en skild grupp.

Ljudplanerare

Ljudplaneraren har övergripligt ansvar för produktionens ljudbild. Ljudplanerarens arbetsuppgifter kan beskrivas som dels konstnärliga och dels tekniska, även om det inte

alltid enkelt går att skilja på dessa. Ett djupt tekniskt kunnande kan ju även uppfattas som konstnärligt. Huvudpoängen är att ljudbilden skall stödja berättandet med hjälp av de ljudverktyg som man har till förfogande (förstärkt dialog, musik, ljudeffekter).

Till den tekniska delen hör planering av ljudåtergivningsystem och signalkedja (ljudlogistik) och till den konstnärliga delen hör byggandet av sound. En stor del av tiden i en musikal går även till programmering av VCA-grupper (se bilaga för ordlista).

Handledare

Gruppen hade en handledare/konsult med stor erfarenhet inom ljudarbete och teater. Handledaren användes som bollplank och gav goda råd och idéer.

Backtrack- och musikproducent

Backtrack-editeraren arbetade med att producera och göra ändringar i backtracket. Eftersom backtracket bestod av upp till 24 spår, och musiken ändrar mycket under repetitionsperioden måste det editeras, och ofta behöver ändringar göras till nästa dags repetition.

Mikrofontekniker ("mikkikalle")

Mikrofonteknikerns uppgift är att under musikrepetitioner och föreställningar sköta om de trådlösa mikrofonerna ("myggorna"). Mikrofonteknikern lyssnar på mikrofonerna i ett eget system och hinner ofta vidta åtgärder före publiken hinner märka något. I den studerade gruppen arbetade en av gruppmedlemmarna även som mikrofontekniker, vilket påverkade dennes insats i ljudeffektarbetet under repetitionsperioden.

Ljudeffektgruppen

I Playme fick ljudeffektgruppen ta hand om alla förinspelade ljudeffekter. Handledaren gav råd och idéer. Gruppen fick stor frihet av ljuddesignern att arbeta fram en ljudvärld som skulle passa pjäsen. Gruppens ansvar var att planera, producera och programmera ljudeffekterna till sitt slutliga medium, så att de var en del av ljudvärlden och ljudsystemet i pjäsen.

Scenograf, ljus- och videodesigner

I Playme var scenografen, ljusdesignern och videodesignern samma person. Scenografin bestod i huvudsak av videoskrmar. Det betyder att kärnan i det visuella finns i videoinnehållet. I mitt arbete kallar jag honom för ljusdesigner.

3.1.1 Ljudeffektgruppens arbetsflöde

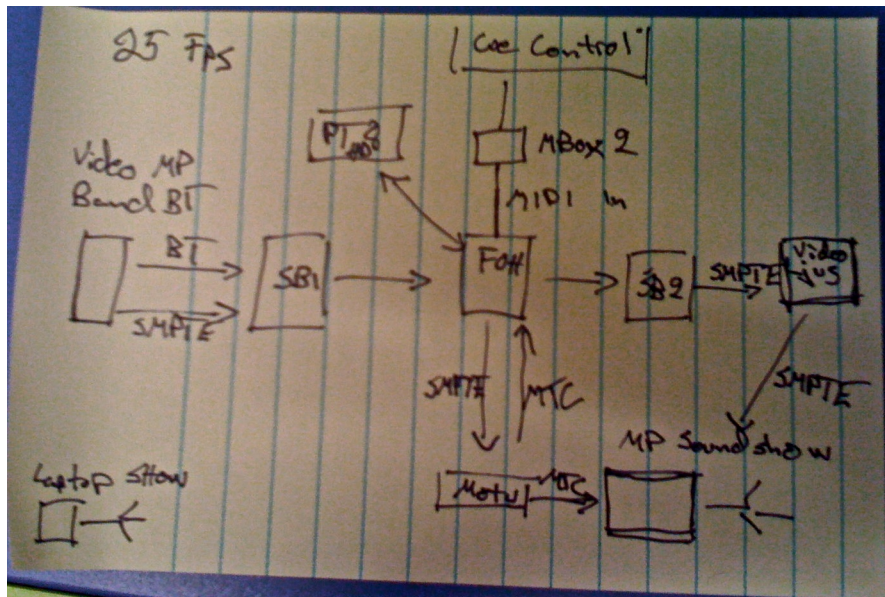
Man kan dela in produktionen av Playme i följande tydliga skeden:

- Planering
- Förproduktion
- Repetitioner
- Generalrepetitioner
- Premiär
- Föreställningar

Planering

Planeringen sker under en längre tidsperiod, då saker om produktionen så småningom klarnar så att ljudarbetet kan planeras enligt det. I Playme sträckte sig planeringsskedet från mars till maj. Under planeringsskedet läggs de grundläggande tekniska specifikationerna på plats. Ljudplaneraren behöver ta ställning till frågor som; Hurdan pjäs är det fråga om (talpjäs – musikteater – musikal)? Hurdan kommer orkestern att vara? Hur många roller med repliker finns det? Alla dessa frågor kan man beskriva med en huvudfråga som behöver svaras på under planeringsskedet. Hurdant ljud behövs det? På basen av svaren till dessa frågor måste man sedan utvärdera den befintliga tekniken och budgeten och se till att den förväntade ambitionsnivån kan förverkligas.

I Playme var det från början klart att det var fråga om en pop-rockmusikal som vill tala ett ungdomligt språk. Det skulle användas backtrack med tidskod och ljudvärlden behöver mycket ljudeffekter. Tanken föddes om att det skulle vara fint ifall man kunde ha ett större team, för att kunna fördela arbetsbördan kring ljudarbetet bättre.



Figur 1. Första skiss på tidskods distribution.

En musikal med backtrack där en stor del av ljuset och videomaterialet är synkat till musiken med tidskod kräver en vettig distribution av tidskoden. Bilden (figur 1) är en första skiss av distribution av tidskod från ett av ljudteamets möten i maj. I skissen ser man distributionen av tidskod från backtracket till mixerbordet och därifrån vidare till ProTools (inspelning och virtual soundcheck), Qlab (ljudeffekter) och ljusbordet (som även styr video).

Förproduktion

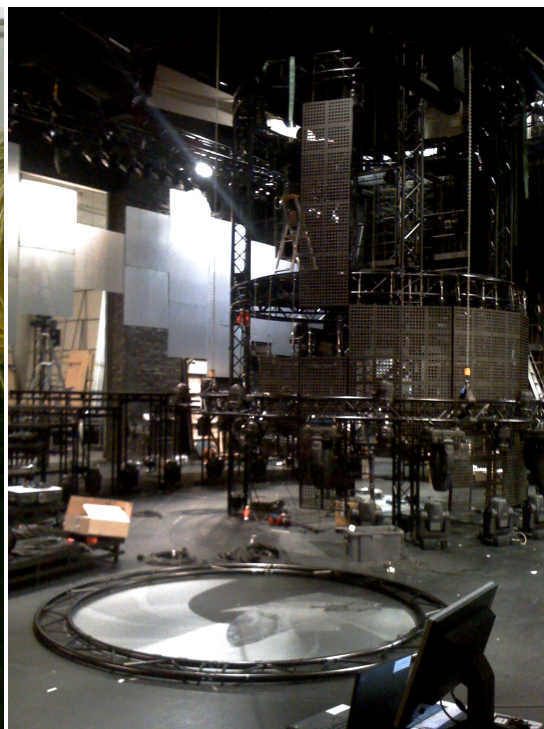
Under förproduktion producerades ljudeffekter inför repetitionerna. Man kan säga att förproduktionen började under de sista veckorna i maj, och fortsatte med full effekt i augusti (3-18.8). I maj gjorde effektgruppen upp en lista på ljudeffekter på basen av manus och en träff med regissören. Den stora frågan i det här skedet var – hur ska det låta? I listan skrevs upp alla ljudeffekter som gruppen visste om, vilken känsla man ville uppnå med den effekten och idéer om hur man kunde hitta olika ljud (inspelning/effektbibliotek).

Gruppen diskuterade flitigt referenser till filmer, reklamer och spel som har motsvarande element i sig. Filmer som inspirerade gruppen var t.ex. The Matrix, Minority Report, The Game, Avatar trailer, Tron Legacy concept trailer. Gruppen talade om olika reklamer och visade snuttar åt varandra. Dessa referenser i populärkultur fungerade som bakgrundsarbete; hur låter dataspel och datorvärldar i populärkultur? Hurdana ljud tycker vi själva att är tuffa?

Under våren gjorde gruppen också fältinspelningar för att prova ifall man kunde använda ljud av Helsingfors metro och tågtrafik som element i spelets startljud (se figur 2).



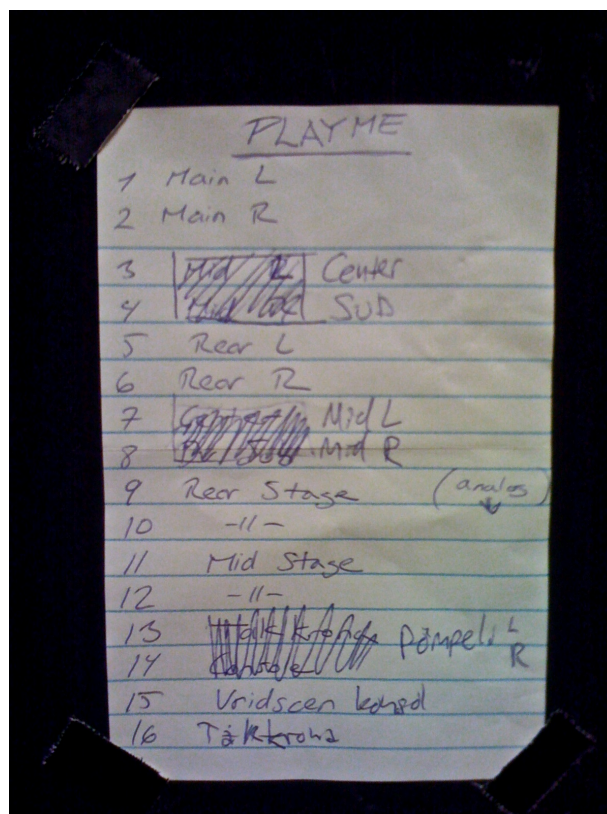
Figur 2. Fältinspelning av metro i surround.



Figur 3. Bygge av scenografi.

Arbetet avbröts för sommaren och den egentliga ljudeffektproduktionen började den 3 augusti. Gruppen märkte snabbt att de behövde ett eget utrymme där de kunde koncentrera sig utan att hela tiden bli störda. Detta hittades snabbt i teaterns källarvåning där det fanns ett ledigt repetitionsutrymme dit gruppen byggde en egen studio. De första dagarna gick åt till att installera behövlig programvara på alla datorer och ta reda på tidtabeller för repetitioner. Samtidigt byggdes scenografi och videoprojiceringar på scenen (figur 3).

Under de två första veckorna (3-17.8) i augusti arbetade effektgruppen intensivt i studion. Gruppen hade några möten med ljudplaneraren och handledaren där de spelade upp de ljud som de har gjort och fick feedback. Ett möte hölls även den 11.8 med regissören där man diskuterade ljudeffekterna och spelets natur i pjäsen. Tidvis kände gruppen att de inte kom någonstans då de arbetade med ljudeffekterna. Hanna och Janne följde den 11.8 med en genomgång på stora scenen och fick mycket nya idéer och det blev enklare att fortsätta arbeta.



Figur 4. Post-It lapp med slutlig kanallista för ljudeffekterna.

Förutom produktionen av själva effekterna fastställdes det tillsammans med Stanley exakta kanaler för ljudeffekter och deras signalväg till högtalare. I bilden ovan (figur 4) kan man se hur effektkanalerna efter en korrigering artade sig. Ljudeffekterna spelades upp i ett 16 kanalers system som ungefär motsvarar ett 7.1 surround med extra högtalare på scenen, i scenografin och i salongen för att ge ökat djup och riktning för önskade effekter.

Repetitioner

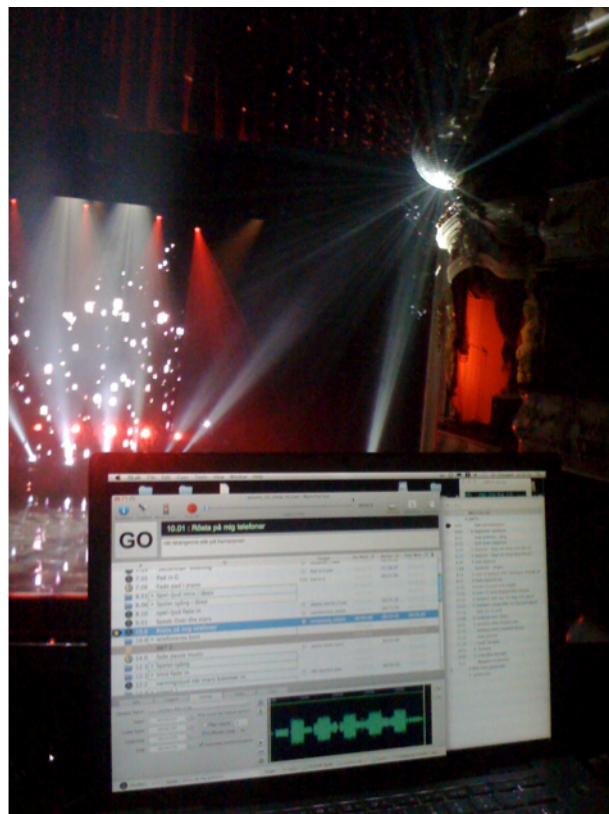
Tisdagen den 18 var första repetitionsdagen med mikrofoner och band och från och med då förväntade sig regissören att få börja höra också ljudeffekter. Den 19.8 flyttade effektgruppen upp från studion till stora scenen. Repetitionsperioden är den mest hektiska delen av ljudprocessen.

En vanlig dag kom effektgruppen till teatern till klockan 9. Klockan 10-14 var scenen reserverad för koreografi och regi. Mellan klockan 15 och 19 programmerades ljus, mixades musik och gjordes ljudeffekter. Klockan 19-22 var det repetition med mikrofoner och orkester. Under repetitionerna spelade gruppen upp de ljudeffekter som blivit insatta i Qlab. Under repetitionerna ändrade man också programmeringar (nivåer,

tidsinställningar) där det behövdes, och ibland måste man gå in och editera ursprungsfiler för att kunna göra önskade ändringar. Janne ansvarade för programmeringen av Qlab. Hanna håller koll på manuset och antecknade ändringar samt gjorde ändringar i effekter där man måste gå in i logic-projekten för att editera något. Anton hjälpte till enligt förmåga genom att editera ljudeffekter då han inte var upptagen med mikrofonjobbet. Mellan repetitionerna delade ljuset, Stanley och effektgruppen på salongen så det blev ibland trångt om tid att mixa. Många helt nya effekter kom till under repetitionsprocessen och de måste göras mellan repetitionerna. Som bilaga (Bilaga 3) finns listan på ljudeffekter som den såg ut den 24.8.2009. I listan finns scener och sidnumreringar enligt manuset, en kort beskrivning av ljudeffekten och stick där det behövs. Man kan notera att t.ex. ”standup explosionen” och ”zettermans skratt” i scen 17 ströks ur den slutliga pjäsen.

Generalrepetitioner, 4-8.9.2009

Man har tre generalrepetitioner med provpublik före premiär då det inte mera sker några stora ändringar. I verkligheten ändras det ofta ännu på scener, och speciellt inom avtekniken kan det ännu i sista hand komma ändringar i programmeringar eller material. På grund av tidsbrist i slutskedet körde Janne ljudeffekterna som gruppen hade gjort under repetitionerna till och med premiären. Först efter det gick han med Stanley igenom och slog ihop mixerbords och ljudeffekts programmeringar.



Figur 5. Sista justeringar i Qlab före tredje generalrepetitionen.

Premiär

I och med premiären den 9.9 slutade effektgruppens arbete.

Föreställningar, 11.9.2009 – 15.5.2010

I t.ex. Westend och Broadway är ljudplaneraren med i produktionen ända tills premiär. Efter premiären har denne antagligen att göra med samma produktion endast om det ordnas en ny premiär på ett annat ställe eller om det sker större förändringar. Annars sköts körningen av musiker av husets egen personal eller skilda tekniker. På Svenska Teatern deltar ljudplaneraren i körningen av pjäserna. Ungefär en vecka efter premiären började Janne lära sig att köra föreställningen.

Målet är att varje föreställning ska följa den konstnärliga och tekniska vision och standard som blev lagd under bygget av pjäsen. Detta är en stor utmaning eftersom många saker ändras. Bandmedlemmar och skådespelare byts, rytmen och tempot i pjäsen fördjupas med tiden. Varje föreställning kan och borde också leva med publiken som alltid är unik. Ur en ljudoperatörs synvinkel är kanske den största utmaningen musiker som byts ut.

I min uppsatts tänker jag inte diskutera föreställningsperioden vidare eftersom gruppen som jag studerar upplöstes i och med premiären. Diskussionen om hur en föreställning utvecklas med tiden och hur det påverkar det ljud-tekniska genomförandet är dock ett mycket intressant ämne.

3.1.2 Gruppens arbetsfördelning

När det intensiva skedet började i augusti hade gruppen inte diskuterat intern arbetsfördelning. I några möten listade gruppen upp vilka saker som skulle behöva göras, och försökte sätta dem i viktighetsordning. Efter det valde varje medlem spontant en sådan punkt som de kände sig bekväma med. Denna arbetsfördelning föddes väldigt spontant. När effektproduktionen började och gruppen hade gjort upp en lista över effekter som behövde göras föreslog Hanna att hon skulle börja med ambiensmattorna till spelet i pjäsen, Janne ville arbeta med spelets in och ut-ljud (start&stopp) och Anton valde några punkteffekter som behövde arbetas fram. Redan från början kunde man se en rätt tydlig rollfördelning, som man kan säga att höll ända till slutet.

- Hanna – söka ljud, editera, komponera ambienser, administration (vem gör när, vad finns att göras)
- Janne – söka ljud, editera. Samla ihop effekter och mixa & programmera Qlab.
- Anton – söka ljud, editera

Förutom ljudeffektgruppen hade medlemmarna andra uppgifter och roller i förhållande till musikalen. Anton fungerade som mikrofontekniker under musikrepetitioner (alla repetitioner under de sista veckorna) vilket gjorde att han inte helhjärtat kunde delta i effektarbetet under repetitionerna. Hanna var heltidsanställd på teatern och hade vissa andra skyldigheter att ta hand om förutom ljudeffektarbetet. Janne assisterade vid behov ljudplaneraren och mikrofonteknikern vid bygge och kabeldragning. Detta kan kallas för multipla uppgiftssystem (Rice 1969:132f). (jmf Niemistö 2004:115f)

3.2 Kreativitet och kommunikation

3.2.1 Problemlösning i gruppen

Det finns många olika typer av problem men även sätt att komma förbi dessa. Ett vanligt problem som även den studerade gruppen hade var att man fastnade i något viss skede. (jmf ”stuck thinking” Plsek 1997:58)

I Playme har en av karaktärerna skapat ett spel som tar över ens fantasi då man loggar in i spelet. Spelet heter ”Playme”. Då karaktärerna loggar in i spelet byter åskådaren perspektiv in i karaktärens huvud och det var viktigt att kunna stöda denna förflyttning med ljudet. Gruppen satte stor tid på att hitta ett bra ljud för inloggningen. De olika gruppmedlemmarna tog turvis an sig inloggningen allt efter att de andra hade arbetat på det en tid utan att känna att de kom någonstans. Tanken bakom att cirkulera uppgifter var att det gav nya idéer när en ny människa satt in sin egen vinkling på att hitta rätt typ av ljud. Hakkarainen (2003:391) beskriver detta som ”kompletterande expertis”, där de olika gruppmedlemmarna bygger på det tidigare arbetet för att klättra upp för en ”funktionell stege”.

De första exemplen av inloggningen var en robot-aktig röst som sade ”playme”, men alla i gruppen kände att det inte var bra, även om det var det bästa som de kommit på dittills. I diskussion med Henkka och Stanley diskuterade gruppen spelets röst och man

konstaterade att en ”robotröst ur en sci-fi film från 70-talet” inte riktigt passar in i Playme-konceptet. Moderna dataröster är mycket naturliga och vänliga. Till den slutliga ”playme-logon” användes regissörens egen röst som lämpade sig mycket bra som spelets röst. Ordet ”playme” bandades in flera gånger i olika farter för att skapa en ”musig” effekt.

I ett skede när gruppen kände att inte fick tillräckligt mycket gjort blev de gemensamma pauserna en viktig stund att kunna diskutera problem med lösningar och kunna ventileras och skämta om jobbiga saker. Handledaren gav även ett väldigt bra råd per telefon; ”Då det är som mest bråttom så är det effektivaste man kan göra att ta en paus.” Detta är helt i linje med de punkter som Plsek föreslår som riktlinjer för att uppnå ett kreativt arbetsflöde (Plsek 1997:54ff). Det intressanta är att gruppen kände en slags skam för pauserna. Man kunde säga att det fanns en outtalad rädsla för att man hade längre pauser än man egentligen borde, och att man borde arbeta istället. Man motiverade pauserna genom att kalla dem för ”palaver”, och konstaterade att de var mycket nyttiga för produktiviteten. Det hände ofta att någon i gruppen föreslog ”nu borde vi nog ta en palaver” då resten i gruppen genast instämde.

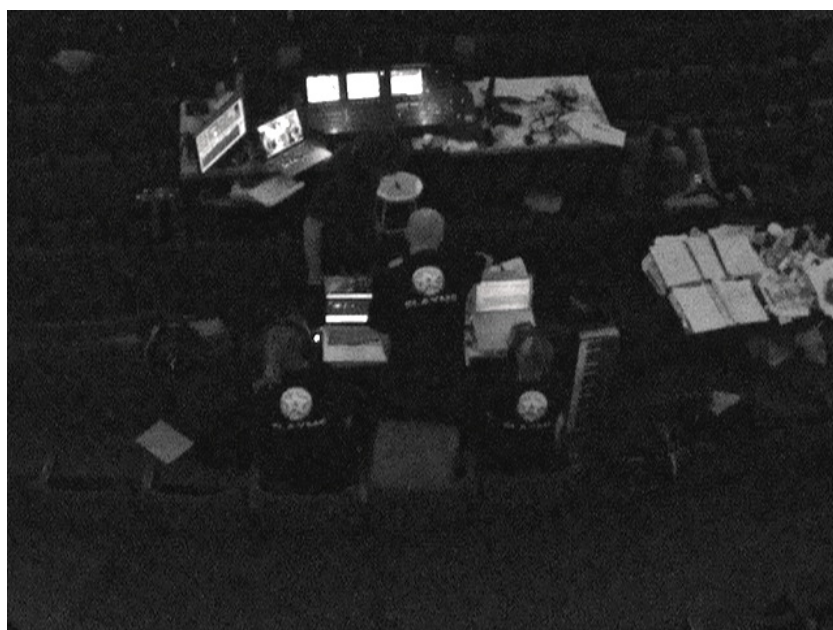
3.2.2 Förväntningar

Överlag kan man säga att effektgruppen mycket tidigt var på samma linje med ljudplaneraren och regissören om hur pjäsen skulle låta. Ibland måste en ljudplanerare göra om en stor del av sina effekter för att de inte motsvarar den stil som regissören har tänkt, men i Playme hände inte detta, utan regissören var från början mycket nöjd med de effekter som presenterades henne.

Regissören hade från början några ljud som hon tyckte att var viktiga. Det enskilda ljud som hon pratade mest om var ”vinden”. För effektgruppen tog det ganska länge innan en bra vind hittades. Först sökte Janne fram olika typerns naturliga inspelningar av vind för att ha några alternativ, men ljudplaneraren och musikansvariga önskade något som var mera ”digitalt” och ”synth-aktigt”. Den slutliga vinden bestod i princip av en brusgenerator med automatiserad ekvalisator och panorering för att nå rätt stiliserad effekt.

3.2.3 Intern och extern kommunikation

Fysisk arbetsmiljö påverkar möjligheten att kommunicera och vem man kommunicerar med. Efter att gruppen flyttade till salongen då musikrepetitionerna började upplevde alla att en ny växel sattes i. Effektgruppens arbetspunkt låg på parketten precis bakom ljusdesignerns och bredvid regissörens arbetsbord (se figur 6.). Denna placering var för effektgruppens del motiverad av enkla tekniska skäl; då man mixar ljud i surround är det bäst att sitta i mitten. Fördelarna med denna plats var bra kontakt till regissören och ljusdesignern samt en central position där man snabbt hörde om ändringar som påverkade t.ex. tajmning av effekter (jmf Kaye & Lebrecht, 2009:131f). Nackdelarna var försämrad kontakt till ljuddesignern som satt en våning upp vid mixpunkten och även en brist på arbetsro på grund av den centrala positionen. På bilden ser man att två av gruppen använder hörlurar. Dessa användes inte bara för att höra vad man arbetar med, utan också för att stänga av yttre ljud för koncentration. Ibland var hörlurarna inte alls ens kopplade.



Figur 6. Bild på effektgruppens arbetsplats i salongen.

Playme var den största och dyraste produktion som någonsin gjorts på Svenska Teatern. På grund produktionens natur är kommunikationen mellan de olika människorna som arbetar med musikalen en intressant punkt. Det finns olika kommunikationsmodeller (jmf Niemistö 2004:117f) som beskriver grupper hierarki och sätt för information att

gå fram. Man kan förklara en musikalproduktion bäst med hjälp av den decentraliserade nätverksmodellen. I bilaga 2 finns en illustration över kommunikationsnätverket i Playme. Illustrationen baserar sig på ”vem måste tala med vem för att kunna göra sitt arbete ordentligt”. Även om det finns tydliga hierarkier där t.ex. regissören har det sista ordet i många saker så framgår det ur figuren hur den verkliga kommunikationen sker på många olika plan.

3.2.4 Kreativitet i ljudproduktionen

I slutet av andra akten i Playme går mediamogulen Zetterman in i spelet och fantiserar en gigantisk klubb. Alex har modifierat spelet så att det ska krascha så att han sedan kan rädda Nina som fastnat i spelet. Spelets krasch hade arbetsnamnet tornado. Det var länge öppet ifall bandet skulle spela live musik eller om hela sekvensen skulle komma från band. För att kunna få musiken och ljudet att ”gå sönder” på ett önskat sätt valdes det ganska sent att hela tornadon skulle komma från band. Det är den sekvens i hela musikalen som har mest ljudeffekter. På skärmarna snurrar bilder från tidigare scener i pjäsen och på scenen står människor som betar sig helt galet.

Henkka hade gjort en råversion av tornadot. Janne som klippte ihop tornadot hade svårigheter och tillsammans arbetade de under generalrepetitionerna fram den slutliga versionen. Janne tyckte att han bara gjorde som han blev tillsagd att göra, och kände sig inte speciellt nyskapande då tornadon gjordes. Var går skillnaden mellan att skapa eller bara göra som man blir sagd? Man kan konstatera att det som process var ett kreativt sätt att arbeta, där Henkka slängde fram massor med idéer och Janne använde dem som gick att genomföra och editerade ihop tornadot. Man kan även vidare konstatera att alla inblandade inte behöver känna sig kreativa för att slutresultatet skall vara något användbart. I detta fall var det samarbetet som skapade det nya, inte deras individuella insats i sig själv.

3.2.5 Hinder och stöd i arbetet

Två veckor före premiären uppstod på teatern en situation där alla fastanställda fick övertidsförbud. För att förstå detta i sin kontext ska man tänka på att arbetsdagarna för ljudteamet under repetitionsperioden blir långa oberoende av hur bra man skulle planera

sitt arbete. Repetitionerna på scenen hålls klockan 11-15 och 19-22 varje dag, och detta blir tillsammans åtta timmars arbetsdagar. Under repetitioner är det nästan omöjligt att göra ändringar i ljudmixen och programmeringar eftersom det ofta skulle avbryta repetitionen med oönskade ljud eller avbrott. Därför görs ändringarna i ”lunchpausen” på eftermiddagen eller efter sista repetitionen på kvällen. Effektgruppen tog effektivt till vara på även de tysta timmarna på morgonen eftersom få i den tekniska produktionsgruppen arbetade före morgonrepetitionen. Redan denna beskrivning av tidtabellerna borde få en att förstå att ett övertidsförbud i det skedet då musikalen måste ”göras färdig” kan vara en ödesdiger stöt för motivationen i produktionsteamet.

Man föreslog bland annat åt ljudplaneraren att man skulle ”[...] sitta två vid mixerbordet, eller arbeta i skift så att det skulle gå snabbare?” Denna kommentar tyder på att ledningen inte förstått vad grundläggande ljudarbete går ut på i en teater. Man kan inte sitta två människor vid ett digitalt mixerbord då det ska programmeras. Det är som att två människor samtidigt ska skriva varsin essä på samma dator med samma tangentbord. I diskussionerna som uppstod på teatern kring övertidsförbudet sades det bland annat att ”Det är som att komma till ett krigsfält då man kommer på jobb på morgonen.” Denna kommentar visar på den atmosfär som övertidsförbudet orsakade. Det fanns goda orsaker till övertidsförbudet, men dessa är helt irrelevanta för den effekt den gav åt atmosfären och motivationen.

Ett påtagligt hinder under ljudarbetet i de flesta teaterproduktioner är tidspress. Det finns många möjliga orsaker till tidsbrist och man kunde nästan säga att det hör till arbetsbilden att arbeta under hård tidspress. Två veckor innan premiären märkte effektgruppen att regissören började be om nya ljudeffekter på nya ställen, ofta i scenbyten. Listan på ljudeffekter som ännu skulle ändras eller produceras var lång och många av regissörens önskemål kändes omotiverade. Henkkas tips var att regissörer ”[...] ofta ber om mera ljud, men det som de egentligen behöver är mindre”. Hanna märkte också att många ställen dit det önskades ljudeffekter ännu saknade ljus eller video, och gruppen valde att fokusera på sin tidigare arbetslista i första hand, eftersom många av regissörens önskemål antagligen inte skulle behövas när scenbytena var ljussatta. Detta var fallet och det kunde enkelt ha blivit mycket extra arbete om inte gruppen hade hållit rätt fokus.



Figur 7. Slayme skjorta. scenografi i bakgrunden.

Den allmänna gruppkänslan i effektgruppen och inom ljudteamet var mycket stark. En bra gruppanda är mycket viktig för komplicerade grupparbeten, som till exempel ljudarbetet för en musikal.

En av både orsakerna och följderna till den goda gruppkänslan var en helt egen humor inom gruppen. När ensemblen och många andra i produktionsteamet fick playme-kläder, men effektgruppens kläder blev försenade, tillverkade man av Playme logon en egen liknande logo med en fem uddig stjärna (pentagram) och texten ”slayme” (eng. slå ihjäl mig, se figur 7). Denna logo trycktes på skjortor åt ljudteamet och blev snabbt en succé. Många av skådespelarna uttryckte intresse av att köpa likadana men man sade åt dem att man inte kan köpa den, för den måste förtjänas. Underförstått så var det alltså bara ljudteamet som förtjänat rätten att bära Slayme-skjortan.

I slutskedet av repetitionsperioden började Anton översätta några av låtarna till spanska, och ljudteamet framförde på personalens julfest låten Jueguemue (”play me” på spanska). För avstängningsljudet till spelet i pjäsen bandades det in logo-speaken och några andra repliker baklänges. Baklänges talandet blev efter det ett återkommande ämne som man hade roligt åt.

En gemensam s.k. ”inside” humor är viktig för tillhörigheten i gruppen. Med hjälp av den blir gruppen starkare och har enklare att arbeta tillsammans.

Effektgruppen fick väldigt fria händer av både regissören och ljudplaneraren, och också mycket stöd. Regissören poängterade ofta hur viktigt ljudet var, och detta kändes för ljudteamet som en mycket positiv kommentar; ”det vi gör e viktigt och de vi har gjort hittills är bra”. Man kan konstatera att detta förtroende mot effektgruppen höjde motivationen och ambitionen. Det var roligt att jobba när man visste att ens arbete är uppskattat.

4 DISKUSSION

4.1 Diskussion och slutsats

Det är bevisat att trivsel i arbetet har en stor roll för motivation och kreativa tankebanor. Därför är det bland teaterledning och andra chefer, som arbetar med ljudplanerare och tekniker, viktigt att ha förståelse för den kreativa processen och känna till ljudarbetets grunder. Mitt exempel på övertidsförbudet visar på att det här är en sak som kunde utvecklas på Svenska Teatern. Hela produktionskedjan skulle dra nytta av att cheferna är insatta i olika arbetsrollers uppgifter.

Efter att designprocessen slutat konstaterade effektgruppens handledare att ”det var en av de mest kreativa ljudprocesser som jag har varit med om på länge”. Varför sade han så? Vad gjorde processen kreativ?

På basen av de exempel och situationer som jag i mitt arbete lyft fram kan man se att många av effektgruppens metoder finns beskrivna i litteratur om kreativt arbete i grupper, även om inte effektgruppen i sig själv var medveten om teorier som behandlar kreativitet i grupper. Där det fanns behov för nya sätt att arbeta så hittade man på ett sätt som fungerade, som till exempel att cirkulera svåra ljudeffekter mellan olika medlemmar så att alla kunde pröva och ge sin insats i det problematiska ljudet.

När kändes arbetet kreativt? Jag märkte under morgnarna då ingen annan i tekniken ännu var på plats att jag fick väldigt mycket saker gjorda jämfört med då hela effektgruppen var på plats och ljudplaneraren satt och mixade bandet samtidigt som ljusplaneraren programmerade belysning och projiceringar. Det är klart att ingen av de som arbetade i ljudteamet ensam kunde ha åstadkommit det som gruppen gjorde. Man kan inte svara på frågan om kreativiteten i ljudarbetet i Playme fanns på det individuella planet eller i grupparbetet. Rätt svar är en slags kombination. På grund och med hjälp av kommunikation mellan olika individer blandas olika bakgrunder och förutsättningar och skapar nya tankar som inte skulle ha funnits utan samarbetet.

Ljudvärlden är mycket mer komplex och låter mycket bättre än vad som skulle ha varit möjligt utan ett sådant grupparbete som har blivit beskrivet i detta arbete.

4.1.1 Förslag till vidare forskning

För mitt arbete har jag studerat ljudavdelningen och närmast en liten grupp inom ljudavdelningen som gjorde ljudeffekter. Det skulle vara mycket intressant att kartlägga en hel produktions kommunikationsmönster. I en teaterproduktion behöver nästan alla tala med alla och en sådan forskning skulle hjälpa förståelsen för vilka maktförhållanden, officiella & inofficiella roller samt förhållanden som finns i en teaterproduktion.

KÄLLOR

- Aaltola Juhani m.fl. 2001. *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 1, metodin valinta ja aineistokeruu: virikkeitä aloittelevalle tutkijalle*. PS-kustannus, 217 s. ISBN 952-451-030-8
- Ely Margot m.fl. 1997. *Kvalitativ forskningsmetodik i praktiken – cirklar inom cirklar*. Studentlitteratur, 264 s. ISBN 978-914-437-111-5
- Hakkarainen, Kai. 2003. Kollektiivinen älykkyys. *Psykologia* 38 (6): 384-401.
- Lebrecht, J. Kaye, D. 2009, *Sound and Music for the Theatre, The Art and Technique of Design*, 3 uppl., Oxford: Focal Press, 322 s.
- Niemistö, Raimo. 2004, *Ryhmän luovuus ja kehitysehdot*. 6 uppl. Tammerfors: Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus. 200 s. ISBN 951-45-8143-1
- Nylund, M. och Agnesdotter, L. 2009. Nyhetens ursprung – Idéer, kreativitet och redaktinösmöten på en dagstidning. *Nordicom-Information*, nr. 31 (2009) 1-2, s. 65-79
- Plsek, Paul E. 1997 *Creativity, Innovation, and Quality*. ASQ Quality Press. Milwaukee. 316 s. ISBN 0-87389-404-9
- Rice, Albert. 1969, Individuella processer och intergrupprocesser. I: Jern, S. Boëthius, S.B. Hidman, U. Högberg, B, red. *Grupprelationer – Texter om förhållandena mellan individ, grupp och organisation*, 2 uppl., Natur och Kultur, Stockholm, s. 125-152.
- Wilenius. 2004. *Luovaan Talouteen. Kulttuuriosaaminen tulevaisuuden voimavarana*. 2 upplaga. Edita Publishing Oy, 250 s. ISBN 951-37-4029-3

Elektroniska källor

- Koskenurmi-Sivonen och Seitamaa-Hakkarainen. 2006. *Luovuus*. [www] Hämtad 10.5.2010 Tillgänglig:
http://www.mlab.uiah.fi/polut/Luovuus/teoria_luovuus.html.
- Wikipedia. 2009. *Kvalitativ forskning* [www]. Hämtat 20.5.2009. Ändrat 11.3.2009. Tillgänglig: http://sv.wikipedia.org/wiki/Kvalitativ_forskning/
- Wikipedia. 2010. *Brainstorming* [www]. Hämtat 13.5.2010. Ändrat 11.5.2010. Tillgänglig: <http://en.wikipedia.org/wiki/Brainstorming>

BILAGOR

Bilaga 1 – Teknisk ordlista

Backtrack - Förinspelad musik som spelas upp från en dator eller ett playback-system. Används ofta kombinerat med live-band för fetare sound med livskänsla. Kan vara flerkanaligt (tex 24 diskreta spår) för att möjliggöra livemixning av de instrument som är förinspelade, och har då ofta både klick och tidkod på egna spår.

Cue - eng. se stick

IEM - (In Ear Monitoring) Öronsnäcka för monitorering för artist.

Mediaserver - Datorbaserad videouppspelning med realtidseffekter, oftast kontrollerar man mediaservern med ett ljusbord.

MIDI - Musical Instrument Digital Interface. Protokoll som gör det möjligt att skicka digital information mellan musik-ljud-och ljusapparater. Med ett MIDI-meddelande kan t.ex. ett ljus-stick integreras med tillhörande ljudeffekt så att timningen alltid är samma.

Mygga (knapp) - Teknisk slang för miniatyrmikrofon som tejpas i pannan eller på kinden på skådespelaren. Används oftast i kombination med trådlösa system, så att skådespelaren kan röra sig fritt.

Showcontrol - Programvara med hjälp av vilken man styr programmeringar i mixerbordet, ofta är dessa även kopplade till uppspelningen av ljudeffekter. Qlab är ett showcontrol-program som möjliggör avancerade tidslinjer som kombinerar ljud, MIDI, video och tidkod.

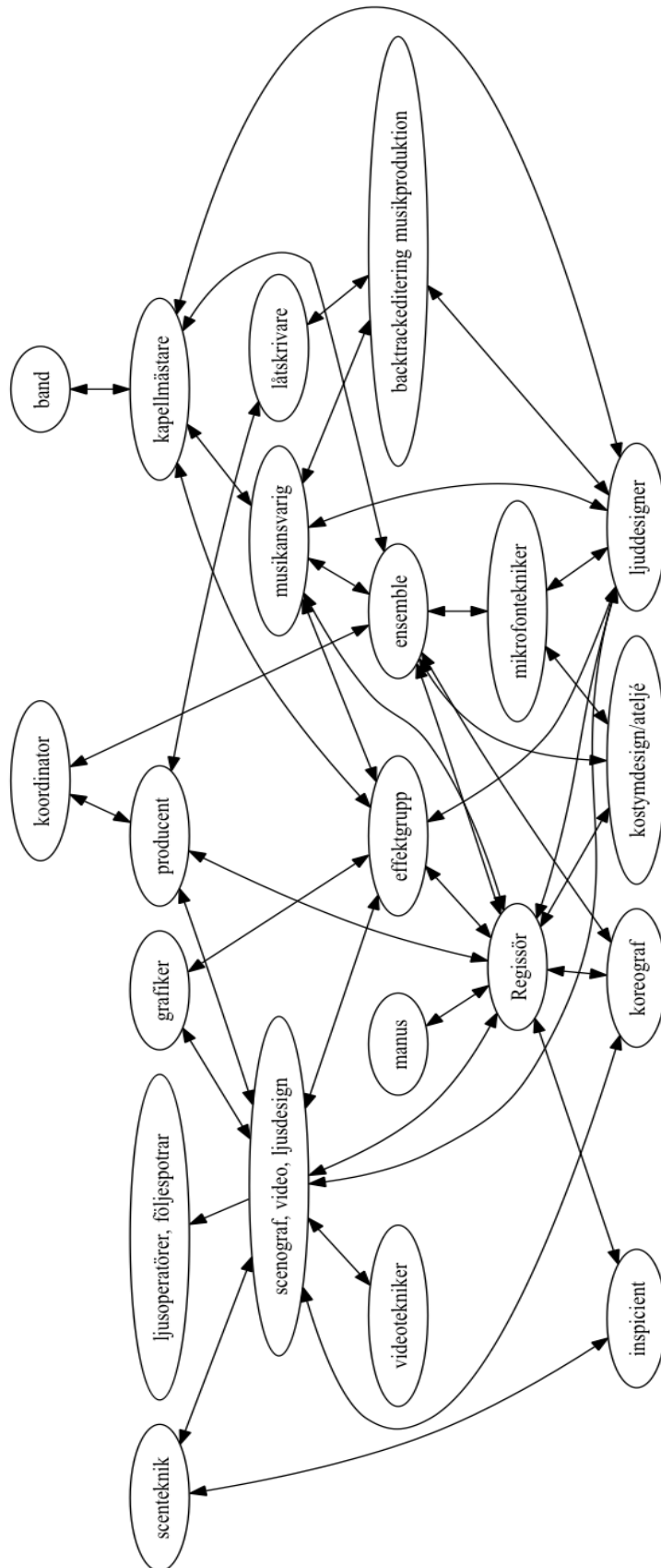
Stick (eng Cue) - teknisk slang för ett moment då något i skall hända, t.ex. en ljudeffekt eller ett ljusbyte.

Surround - Högtalarsystem som är placerat kring publiken och möjliggör ljudbilder som omringar publiken.

Tidkod (SMPTE) - Digital tids-signal (format timme:minut:sekund:frame HH:MM:SS:ff) sparas oftast som ett skilt spår i backtracket och distribueras till bla. ljud- och ljusbord för att programmera ljud och ljusändringar som alltid följer med musiken.

VCA grupp - (Voltage Controlle Amplifier) Volymregel till vilken man kan gruppera flere kanaler i mixerbordet och som går att programmera. Används för att göra förstärkningen av dialog med hjälp av myggor möjlig genom att minska antalet kanaler man behöver ha översikt över på en gång.

Bilaga 2 – Figur: Playme som ett kommunikationsnätverk.



Bilaga 3 – Lista på ljudeffekter till Playme den 24.8.2009

AKT 1

SCEN 1 (s.3) (intro där spelet introduceras + "Play Me")

I mörker intro sekvens (keyboard + långt spelstart + "PlayMe"), sen kommer direkt musan på

SCEN 2 (s.5) (gatan utanför Q + "Welcome to my World")

SCEN 3 (s.10) (ett litet omklädningsrum + "Se mig som jag är" kort version)
NÅGO?

SCEN 4 (s.13) (Zettermans kontor + "Jag vill ha allt")

Ljud till spott som söker Zetterman

SCEN 5 (s.16) (Body Q + "Drömmen om mig")

Lo Fi club musa som bakgrundsmusik, sub sub sub, fade out vid "Drömmen om mig"

SCEN 6 (s.25) (Hemma hos Alex som jobbar på spelet + "Dags att börja leva ditt liv")
spelplotter, modemljud etc. + amb (kolla modem tonart så att det passar låten)

+ "PlayMe" distant

modem under pauserna i låten

SCEN 7 (s.30) (Zettermans kontor, tittar på audition tapes + "Jag äger dig" + "Visa vad du kan")

Audition tape sekvens

viskningar Zetterman Zetterman Zetterman..... under biisin (s.31)

kontraktsljud

någo efter att Nina avbryter biisin (s.34), typ hotfullt när Zetterman blir argare

SCEN 8 (s.36) (Nina på gatan, Alex och spelkaraktärerna + kort "Det handlar om mig"
+ "Allting är möjligt än"

Q: ... "en helt ensam tjej" -> "PlayMe" med mera eko

spelamb + modemljud just före "Allting är möjligt än börjar"

SCEN 9 (s.42) (Over The Stars på Q)

Zetterman Over The Stars speak "Ladies and gentlemen. Welcome to the Q....."

SCEN 10 (s.43) (Over The Stars på Q)

(s.45) telefoner

"söndrig skiva" dist som kommer samtidigt som musan dör ut

AKT 2

SCEN 11 (s.49) (Over The Stars resultat)

stapelljud -> be video av ljusdesigner, röd, orange, gula staplar

SCEN 12 (Nina går in i spelet + "Se mig som jag är")

efter Q -> Alex och Nina förbereder sig för spelet -> spelplotter (någo)

när scenen vrider -> blanda in spelplotter med musiken som feidar

(när musan feidat ett svagt distant "PlayMe")

fade ner spelamb så att det int täcker pratet efter att spelet startat

Q: Alex: "är du förberedd?" spelstart + PlayMe + spelamb, fade bort efter första versen

vind swoosh före Nina: "Vad är det som händer"

efter sången spelamb, + efter "lyssna Alex, lyssna" -> vind + publik jubel, höj publiken vid Marx: "Alex!"

Q: Alex: "Jag loggar ut nu" -> spelet stängs av

SCEN 13 (s.59) (Marx och Alex käbblar, Nina förs bort av spelkaraktärerna + kort "Dags att börja leva ditt liv")

Q: Marx (s.) "Du bara sitter där och spelar" -> start + PlayMe

Q: "Ditt spel" -> effekt synt (Ditt spel woow.... Du ska ge mig ditt spel)

Under biisin spelplotter när Nina spelar uppe på hissen

Spelet stängs av: Nina förs bort av spelkaraktärerna, vind på musiken

SCEN 14 (s.62) (rep på klubben Q)

SCEN 15 (s.65) (Zetterman o. Marx + "Jag är hardcore arg på dig")

Efter "Jag är hardcore arg på dig" -> Global marknadsföringskampanj (10s.) Q: Zettermans hand

Ljud av dominospel och foton: FUTU FUTU FUTU FUTU, som bryts ut i bitar i salen under vridningen till 16

SCEN 16 (s.69) (Gata + "I'm Fucked Now")

Efter "I'm fucked now" under dialogen någo hip hop amb?

Vid vridningen till scen 17-> spelplotter + Liquid Nitrogen

SCEN 17 (s.72) (Zettermans kontor, gayna inne i spelet "Äntligen")

spelplotter (liquid nitrogen)

Q: drar ut sladden -> reversed start + "PlayMe" (snabbare) -> tystnad

Q: Zetterman: "Slå på strömmen nu!" -> Spelet på + gay amb -> bounca glitter track till surround + takkrona, OCH mera gay suckar

Q: Elliot: "Superduper" -> kling sjömansklocka

fade out spelamb när musan startar

i standup explosion

spel av zuip + "PlayMe" (Alex stoppar spelet)

banda Zetterman som skrattar + "tack" (s.77)

SCEN 18 (s.79) (Zetterman inne i spelet)

Geir speak + spelstart och "PlayMe"

SCEN 19 (s.80) (Nina är i limbo)

Ninas spelamb + vind

SCEN 20 (s.82) (Hemma hos Alex, Nina räddas + "Det handlar om mig")

Spelstart + "PlayMe" + amb

swoosh-wooh när Nina "byter rum" (spelkaraktärerna lyfter bort henne Nina: lämna mig inte) + spelamb bort