

Audiodramat *Caretaker 24/7*

– min learning-by-doing process speglad mot dramaformens tradition och moderna branschråd

Vincent Saares

Examensarbete för Scenkonstpedagog (YH)-examen

Utbildningen för scenkonst

Jakobstad 2021

EXAMENSARBETE

Författare: Vincent Saares

Utbildning och ort: Scenkonstpedagog, Jakobstad

Handledare: Tuuja Jänicke

Titel: Audiodramat *Caretaker 24/7* – min learning-by-doing process speglad mot dramaformens tradition och moderna branschråd

Datum: 30.3.2021

Sidantal: 29

Bilagor: 0

Abstrakt

Denna kvalitativa fallstudie analyserar effekterna av att man lär sig skapa audiodrama genom learning-by-doing metoden. Jag har granskat vad och hur jag lärde mig medan jag skrev, ljudplanerade, regisserade och editerade mitt första audiodrama *Caretaker 24/7* som var mitt konstnärliga slutarbete för Yrkeshögskolan Novia. Uppbackad av min handledare, litade jag på min intuition under min kreativa process. Jag utförde mina icke-empiriska studier av den, för mig, nya dramaformen först efter mitt eget verks premiär.

För fallstudiens tolkning har jag först beskrivit mina egna erfarenheter med stöd av mitt manus och min arbetsdagbok. Sedan sökte jag distans till min egen upplevelse genom flera yttre källor. Min genomgång av audiodramats historia, från de första direktsända scenföreställningarna till dagens globala podcast-boom, satte mitt audioverk i en kulturkontext. För analysen av vad min process lärde mig, speglade jag den mot röst- och ljudteorier, moderna övningar i att skapa audiodrama samt mot analyser av learning-by-doing metoden.

Min slutanalys visar att learning-by-doing metoden lämpar sig väl för kreativa processer. Metoden hjälpte mig skapa ett eget ljudmässigt mångsidigt audiouttryck samtidigt som jag övade samma slags färdigheter som en professionell handbok lär ut. Rätt baskompetens garanterar en learning-by-doing metods effektivitet. Med undantag av en del tekniskt kunnande, hade jag rätt baskompetens. Jag ser att teknisk eller faktabaserad kunskap stöder en debutants ofta unikt kreativa process, medan innehållsövningar riskerar styra uttrycket för mycket.

Språk: svenska

Nyckelord: hörspel, audiodrama, learning-by-doing, manuskript, kreativ process

OPINNÄYTETYÖ

Tekijä: Vincent Saares

Koulutus ja paikkakunta: Esittävän taiteen koulutusohjelma, Pietarsaari

Ohjaaja(t): Tuuja Jänicke

Nimike: Audiodraama *Caretaker 24/7* – learning-by-doing menetelmäni verrattuna alan traditioon ja nykyoppeihin

Päivämäärä 30.03.202 Sivumäärä 29

Liitteet 0

Tiivistelmä

Tällä kvalitatiivisella tapaustutkimuksella analysoin audiodraaman oppimista learning-by-doing menetelmän avulla. Olen tarkastellut mitä ja miten itse opin, kun kirjoitin, äänisuunnittelin, ohjasin ja leikkasin ensimmäisen audiodraamani *Caretaker 24/7*, joka oli taiteellinen lopputyöni Novia-ammattikorkeakouluun. Ohjaajani tukemana luotin vaistooni luovassa prosessissani. Tutkin minulle uutta draamamuotoa ei-empiirisesti vasta ensi-iltani jälkeen.

Tapaustutkimukseni tulkintaa varten olen ensin kuvaillut omia kokemuksiani käsikirjoitukseeni ja työpäiväkirjaani tukeutuen. Hain sitten etäisyyttä kokemuksiini useiden ulkoisten lähteiden kautta. Tutkimalla audiodraaman historiaa ensimmäisistä suorista teatteriesityksistä nykyajan globaaliin podcast-boomiin sain audiotekstilleeni kulttuurikontekstin. Tulkitakseni monipuolisesti oman prosessini opetuksia, peilasini kokemuksiani eri ääniteorioihin, audiodraaman nykyharjoituksiin sekä learning-by-doing -menetelmän analyysiin.

Loppuanalyysini väite on, että learning-by-doing -menetelmä sopii luoviin prosesseihin. Metodini avulla löysin oman, äänellisesti monipuolisen audio-ilmäisuni. Prosessin aikana harjoittelin myös samanlaisia taitoja, joita ammattilaiskäsikirja opettaa. Tehokas learning-by-doing -prosessi vaatii oikeaa perusosaamista. Ainoa perustieto, joka minulta puuttui, oli tekninen. Näen, että puhdas faktatieto tukee ensikertalaisen usein ainutlaatuisella tavalla luovaa prosessia, kun taas järjestelmälliset sisältöharjoitukset saattavat liiaksi ohjata ilmaisua tiettyyn suuntaan.

Kieli: Ruotsi

Avainsanat: kuunnelma, audiodraama, learning-by-doing, käsikirjoitus, luova prosessi

BACHELOR'S THESIS

Author: Vincent Saares

Degree Programme: Bachelor of Performing Arts

Supervisor(s): Tuuja Jänicke

Title: The Audio Drama *Caretaker 24/7* – my learning-by-doing process compared to industry tradition and today's teachings

Date	30.03.2021	Number of pages	29	Appendices	0
------	------------	-----------------	----	------------	---

Abstract

This qualitative case study analyses the effects of creating an audio drama through the learning-by-doing method. I have examined what and how I learned from writing, sound designing, directing and editing my first audio drama, *Caretaker 24/7*, which was my graduation work for Novia University of Applied Sciences. Supported by my supervisor, I trusted my intuition during my creative process. I conducted my non-empirical audio drama studies only after my own opening night.

For the case study part, I first described my experiences by referring to my audio drama script and my work diary. I then sought distance to my own experiences through multiple outside sources. My research into the history of audio drama, from the first live broadcastings of stage plays to the current podcast boom, placed my audio drama in a cultural context. To deepen my analysis, I juxtaposed my process with audio drama theories, with professional audio drama exercises and with analyses of the learning-by-doing method.

My final analysis shows that the learning-by-doing method is well-suited for creative processes. The method enabled me to find my own versatile audio expression and to practice similar skills to those exercised in a professional handbook. Right basic skills ensure the effectiveness of a learning-by-doing process. The only type of basic skill I lacked was technical. My analysis suggests that factbased knowledge supports a newcomer's often uniquely creative process, while systematic content exercises might steer the expression a bit too much.

Language: Swedish

Key words: radioplay, audio drama, learning-by-doing, scriptwriting, creative process

Innehållsförteckning

1	Inledning: Vad jag undersöker och varför.....	1
1.1	Drama för örat.....	1
1.2	Begreppsdefinition.....	2
1.2.1	Radioteater, hörspel eller audiodrama?.....	2
1.2.2	Learning-by-doing som begrepp.....	2
2	Metod och material.....	2
2.1	Hur analysera en learning-by-doing -process?.....	2
2.2	Yttre källor och egna anteckningar.....	3
3	Historik: Från 1920-talets radioteater till dagens podcast.....	4
4	<i>Caretaker 24/7</i> – en spontan arbetsprocess.....	6
4.1	Hur manuskriptet utvecklades.....	6
4.1.1	Struktur genom filmdramaturgi.....	6
4.1.2	Handledning som gav kreativ frihet.....	7
4.2	Röst- och ljudregi under en pandemi.....	10
4.2.1	Att rollbesätta i sin närkrets.....	10
4.2.2	Inspelning i en källarstudio.....	11
4.3	En kämpig editering och harmoniska naturljud.....	12
5	Analys: Learning audiodrama by doing?.....	15
5.1	Handbokens arbetsmetoder och mina.....	15
5.1.1	Att lära sig skapa manuskript och säljbrev.....	16
5.1.2	Kunskap om inspelning och postproduktion.....	20
5.2	Kategorisering av röster och ljud.....	22
5.3	Min arbetsprocess som learning-by-doing metod.....	25
6	Avslutning: Slutsatser och lärdomar.....	27
	Källmaterial.....	30

1 Inledning: Vad jag undersöker och varför

1.1 Drama för örat

Audiodramat intresserar mig för att publikens fantasi bidrar till verket. När ett drama görs för örat skapar varje lyssnare sina egna bilder i huvudet. Med all fokus på ett sinne kan publikens upplevelse bli speciellt intim och personlig. När man läser en roman sätts fantasin igång av skrivna ord och när man lyssnar på ett audiodrama gör röster och ljudeffekter detsamma. Tekniken med att spela in och editera påminner däremot om film. I audiodramer kan man dessutom, som i animationer, röra sig i vilka miljöer som helst utan stora produktionsbudgetar.

När Covid-19 satte stopp för min plan att göra en kortfilm som slutproduktion på Yrkeshögskolan Novia, valde jag att skapa mitt första audiodrama istället. Att skriva, spela in, regissera och editera en för mig ny dramaform för första gången, blev också intressant som pedagogisk process. Jag speglar min arbetsprocess mot mina lärdomar och dramaformens tradition. Min forskningsfråga är: Vilka är effekterna av att man lär sig en ny dramaform genom learning-by-doing metoden? Följdfrågor blir: Vad lär man sig? Hur påverkar metoden skapandet? För tolkningen av min process, har jag studerat den pedagogiska metoden samt audiodramats historia, teori och moderna läror.

I min skriv- och regiprocess hade jag ett gott stöd av min handledare Tuuja Jänicke som har en lång erfarenhet av att regissera scen- och audiodramer. Hon är doktorand i teatervetenskap på Helsingfors universitet, dramalärare på finska yrkeshögskolor och jobbar också som terapeut. Med en så sakkunnig handledare vågade jag lita på hennes råd att följa min magkänsla i skapandet. Hon såg en styrka i att dramaformen var ny för mig och var nyfiken på hur någon som vuxit upp med hörlurar, förverkligar ett eget audiodrama. Som terapeut hade hon också expertis för det tema jag valt att behandla: psykiskt illamående. *Caretaker 24/7* handlar om en ung man som borde minnas hjälpa sig själv för att inte gå under då han hjälper andra med deras problem. Ett tema som behandlas är balansen mellan att vara lojal mot andra och mot sig själv.

Idag talar många om audiodramats guldålder. En av dem är författaren Angelica Cabral som tackar podcast boomen: "In fact, we're entering something of a golden age of radiodramas, thanks to the podcastboom." (Cabral, 2017). Trots det nya intresset verkar det råda en brist på forskning i ämnet. Kulturforskaren Eike Huwiler påpekar att hörspel fortfarande ofta analyseras som litteratur och inte som en egen akustisk konstform. (Huwiler, 2005 s. 50). För att hålla en dramaform levande är det viktigt att diskutera och analysera den. Jag vill öka kunskapen om audiodrama i allmänhet och hoppas att mitt examensarbete också kan uppmuntra andra att göra drama för örat.

1.2 Begreppsdefinition

1.2.1 Radioteater, hörspel eller audiodrama?

Traditionellt har man på svenska kallat dramaformen "radioteater" och konstverken "hörspel". Här använder jag den nyare termen "audiodrama" som både säger att det rör sig om konst för örat och att verket är fiktion. "Radioteater" kopplar, enligt mig, för starkt till scenen. Produktionsprocessen kommer närmare filmer och dramaserier eftersom audioverk spelas in, editeras och distribueras elektroniskt. Också inom audiodramat går det tekniska kunnandet hand i hand med det kreativa, vilket jag tydligt fick erfara under min egen produktionsprocess.

1.2.2 Learning-by-doing som begrepp

Jag använder termen learning-by-doing i sin engelska form. Eftersom jag skriver om en aktiv "doer"-process blir den svenska termen "erfarenhetsbaserad inläring" för passiv. Den direkta översättningen "att lära sig genom att göra" skulle bli för klumpig att använda. Den amerikanska pedagogikprofessorn Hayne W. Reese påpekar att principen learning-by-doing i allmänhet anses komma från filosofen John Dewey, men att redan Platon talade för metoden. (Reese, 2011, s. 2).

När termen är ett attribut, till exempel i "the learning-by-doing principle" har Reese bindestreck mellan orden, annars inte. Jag använder begreppet enligt Reeses skrivsätt och definition. Reese säger att principen handlar om lära sig genom att handla själv istället för att observera andra eller läsa andras instruktioner: "Learning by doing means learning from experiences resulting directly from one's own actions, as contrasted with learning from watching others perform, reading others' instructions or descriptions, or listening to others' instructions or lectures." (Reese, 2011, s. 1). Det var så jag lärde mig göra drama för örat.

2 Metod och material

2.1 Hur analysera en learning-by-doing -process?

Tolkningen av min arbetsmetod utgår från den amerikanska psykologiforskaren Bill Gillhams beskrivning av induktiva, kvalitativa fallstudier. Enligt honom går dessa ut på att man analyserar ett enskilt fall, för att komma till insikter på ett allmänt plan. (Gillham, 2000, s. 101). I detta arbete analyserar jag min arbetsprocess genom att spegla den mot olika källor. Jag utgår inte från en viss hypotes, utan söker nya insikter under analysen. Därför kan arbetet kallas en induktiv, kvalitativ fallstudie. Jag gör heller ingen konstnärlig värdering av mitt audiodrama *Caretaker 24/7*, utan granskar det endast i relation till dess utvecklings- och produktionsprocess. För att förstå hur

arbetsprocessen formade mitt första audiodramas uttryck och vad den lärde mig om dramaformen, granskar jag mina erfarenheter mot audiodramats historia, teorier och branschråd samt mot den pedagogiska learning-by-doing metoden.

Enligt den svenska ekonomiforskaren Johan Alvehus är en jämförelse ändå bara ett första steg: "En analys får inte stanna vid att konstatera att likheter och/eller skillnader finns. Den bör gå vidare från detta och ställa ytterligare frågor." (Alvehus, 2013, s. 108). För att fördjupa min tolkning växlar jag i min analys mellan mina reflektioner, läsning av eget material, läsning av yttre källor, nya egna reflektioner och så vidare. Denna slags växelverkan rekommenderar både Gillham och Alvehus för fallstudiers analysdel. Jag har sökt, men inte hittat specifika metoder för att vetenskapligt analysera egna konstnärliga produktioner. Alvehus tar inte ens upp möjligheten, medan Gillham kort nämner att den som tolkar en egen kreativ verksamhet är privilegierad i sin tillgång till information:

An influential use of case study process analyses is when the researcher researches their own creative activity. Such a researcher is in a privileged position: for one thing they're 'on hand' at all times. He or she also has privileged access to thoughts, insights, mental 'discoveries' which an external researcher could only achieve with difficulty. (Gillham, 2000, s. 90)

2.2 Yttre källor och egna anteckningar

Till mitt källmaterial hör vetenskaplig och annan faktalitteratur samt artiklar på internet. De flesta av artiklarna är publicerade av rundradiobolagen Yleisradio (Yle), Danmarks Radio och brittiska BBC samt av olika universitet. Min huvudkälla gällande audiodramat är medieprofessor Richard J. Hands och dekan Mary Traynors *The Radio Drama Hand Book* (2011). Boken är indelad i två delar. Den första *A Contextual Guide to Radio Drama* behandlar audiodramats historia och teori. Den andra delen *A Practical Guide to Radio Drama* är en handbok för blivande professionella audiodramaskapare.

För att förstå mer om learning-by-doing -processer hänvisar jag till artiklar av pedagogerna och forskarna Ulrich Boser, Hayne W. Reese och Roger C. Schank. Som stöd för min kvalitativa metod har jag verk av tidigare nämnda forskare: Bill Gillhams *Case Study Research Methods* (2000) och Johan Alvehus' *Skriva uppsats med kvalitativ metod: en handbok* (2013). En viktig teorikälla är Eike Huwilers artikel om audiodramaforskning *Storytelling by Sound: A Theoretical Frame for Radio Drama Analysis* (2005). Av webb-artiklarna har endast de av Reese och Huwiler sidnumrering.

Till mitt eget, privata källmaterial hör mitt audiodrama *Caretaker 24/7*, dess manuskriptversioner och editeringsplaner samt mina anteckningar och bilder kopplade till arbetsprocessen. I materialet ingår också anteckningar från mina samtal och mailkorrespondenser med min handledare Tuuja

Jänicke. Materialet finns både i digital och i pappersform. Hädanefter hänvisar jag i detta arbetsbrödtext till min handledare som Jänicke. Då jag hänvisar till mitt slutgiltiga manuskript är källan "Saares, 2020". Tillsammans utgör de övriga dokumenten det som i min lista på källmaterial kallas "Arbetsdagbok". Källan anges som "Saares, 2021" och saknar sidnumrering.

3 Historik: Från 1920-talets radioteater till dagens podcast

För att i analysdelen kunna sätta mitt första audioverk i en kulturkontext, går jag igenom dramaformens rätt så västerländska historia. Audiodramats utveckling började parallellt i Europa och i USA under tidigt 1920-tal med att pjäser sändes "live" på radio. De första direktsända verken var ljudversioner av teaterpjäser. Tretimmars scenföreställningar gjordes om till fyrtio minuter då man tänkte att lyssnarna inte orkar fokusera längre tid. Som konstform förnyades audiodramat speciellt på europeiska public service-bolag, med brittiska BBC i spetsen. Brittiska Richard Hughes anses vara den första audiodramaförfattaren. Han var 23 år då hans "listening play" *A Comedy of Danger* direktsändes på BBC år 1924. I en kolgruva går ljuset och karaktärerna navigerar med livet på spel i mörkret. (Hand & Traynor, 2011, s. 16). Enligt Hand och Traynor var det typiskt för de första radiodramerna att man rörde sig i mörker, att någon var blind eller att en berättare förklarade händelser lyssnaren inte kunde se. Det var som om man tänkte på filmer där någonting saknades. (Hand & Traynor, 2011, s. 44).

Småningom utvecklades audiodramat till en egen, stark konstform. I Tyskland ordnades år 1927 en tävling för professionella författare att skriva "hörspiel". Där kopplades audiodramat länge till litteratur, poesi och kända författare. En av dem var Bertolt Brecht som var speciellt intresserad av de interaktiva möjligheter radion erbjöd. (Huwiler, 2005, s. 46). Också BBC blev en viktig arbetsplats för författare. Den blivande nobelpristagaren, dramatikern Harold Pinter livnärde sig som ung på sina radiodramer och Samuel Beckett skrev sin första pjäs med en kvinnlig huvudroll *All that Fall* (1957) för BBC. (Hendy, 2015). Efter att den bärbara transistorradion spreds under 1960-talet blev lyssnandet ofta en "secondary activity", något man gjorde vid sidan av annat. Då utvecklades audiointriger som var lätta att följa och hade färre karaktärer. (Hand & Traynor, 2011, s. 8).

I USA utvecklades tidigt audiodramat som underhållning med koppling till filmindustrin. Röstroller gav filmstjärnor en möjlighet att spela mot sin vanliga type casting. Lux Radio Theater sände åren 1934-1955 populära audiodramer som sponsorerades av tvåbolaget Lever Brothers. De första produktionerna var ljudversioner av Broadway-framgångar, men man gick snabbt över till att göra adaptationer av populära Hollywood-filmer. Rösterna gjordes ofta av filmernas stjärnor, vilket höjde dramaformens status. (Hand & Traynor, 2011 s. 19). Senare blev också radiothrillerserier populära.

Historiens mest kända audiodrama är ändå Orson Welles' fiktiva dokumentär *War of the Worlds* (1938) som gjordes så autentiskt att panik utbröt i USA då lyssnarna trodde att en riktig invasion från Mars pågick. Enligt Hand och Traynor kunde också radions första faktagrogram upplevas som så verkliga att de blev skrämmande. De hade en "alarming reality". (Hand & Traynor, 2011, s. 24).

Finlands första hörspel var svenskt. Det sändes år 1926 på Yle och var en direktsänd radioversion av August Strindbergs *Paria*. (Jansson, 2016). Drygt 60 år senare blev Yles svenska Radioteater internationellt känd för sina hörspel som ansågs förnya konstformen. Radioteaterns långvariga dramaturg Janina Jansson beskriver utvecklingen som en revolution driven av unga förmågor. Bland dem som gjorde naturalistiska föreställningar som blev legendariska, nämns min handledare Jänicke. Under vårt samarbete, drev hon inte mitt uttryck mot något visst håll, utan lät mig hitta mitt eget uttryck, såsom hennes generation gjort tidigare. Jag illustrerar med ett citat som både visar hur en konstform förnyas och hur man i Finland sökte sig tillbaka till autenticiteten:

När jag kom till huset under senare hälften av 80-talet var Radioteatern inne i en otroligt dynamisk förändringsprocess. En ny generation skådespelare och regissörer höll på att erövra teaterfältet. De inledde ofta sina karriärer på Radioteatern. Marcus Groth, Patrik Drake, Gunilla Hemming, Christian "Fjudde" Lindblad, Tuuja Jänicke, absurdisten Anders Larsson... Det gemensamma för många av dem var en vilja att skaka av sig varje uns av teaterdamm. I stället ville man göra "radioteater som inte låter som radioteater". Målsättningen var att den lyssnare som slumpmässigt knäppte på radion skulle kunna tro att det var en bit av verkligheten hen lyssnade på. Många av den tidens naturalistiska föreställningar har blivit legendariska. (Jansson, 2016)

Förändringsprocessen ledde småningom till att den finlandssvenska Radioteatern blev känd i Europa. Under femton år vann avdelningen internationella pris varje år. Många av dem gick till regissör Solveig Mattsson. Hon beskriver hur den digitala teknikens snabbhet och exakthet gav konstformen nya möjligheter. Av framgångarna lyfter hon fram science fiction-hörspelet *Inbjudan till resa* (1998) som "Matrix före Matrix". (Thelestam, 2017). Alla genrer var välkomna. Trots den globala framgången, drabbade Yles sparåtgärder på 1990-talet speciellt hårt Radioteatern som under några år gick ner från 52 till 9 årliga premiärer. (Jansson, 2016).

Under 2000-talet har audiodramat blivit allt populärare igen. Danska DR Dramats internationellt framgångsrika TV-serier *Brottet* (2007) och *Borgen* (2010) har fått egna audioversioner. (Axelbo, 2015). De klassiska brittiska serierna *Doctor Who* och *The Avengers* gjordes för radio på 2010- och 2020-talet. Enligt teknologiforskaren Richard Brooks var 2012 året då nya lyssnargrupper i USA som aldrig hört traditionell radio, fann audiodramat. Sociala medier spred information om dem snabbt och man fick lätt tillgång till mängder av audiodramer via sin smarttelefon. (Brooks, 2020).

Up until 2012 new digital productions in the US often drew on audiences familiar with the earlier radio tradition. However, this was fast changing. The bundling of the iTunes app on iPhones and

growth of social media brought new listeners, who were discovering audio drama for the first time. (Brooks, 2020)

I april 2020 hade det amerikanska podcastbolaget Wayland Productions zombie-serie *We're Alive* (2009) laddats ner 200 miljoner gånger. Seriens skapare Kc Wayland kommenterade då med att audiodramat lever i underhållningsformens nya guldålder: "The audio drama field has exploded over the last several years, and we're excited to help push the next golden age of entertainment" (www.werealive.com). Idag är audiodramat en populär underhållningsform som lockar nya skapare och lyssnare i alla världsdelar. Lyssnarna är varken bundna till radioapparater eller sändningstider och också en studerande kan bygga en egen ljudstudio.

4 *Caretaker 24/7* – en spontan arbetsprocess

4.1 Hur manuskriptet utvecklades

4.1.1 Struktur genom filmdramaturgi

Mitt första egna audiodrama *Caretaker 24/7* handlar om unga Ville som är en hjälpare eller "caretaker". Han ställer alltid upp för andra och mest för sin ångestfulla storasyster Sandra och sin deprimerade videospelkompis Anton – tills han själv riskerar gå i bitar. Tematiken är bekant för mig privat. Som arbetsmaterial för Antons och Sandras karaktärer hade jag digitala meddelanden jag fått och diskussioner jag fört. Här kom direkt en etisk fråga in. Ingen av mina förebilder talar svenska och en del bor utomlands, men jag var noga med att omarbete texterna tills personerna inte går att känna igen. Det jag behöll var känslan i innehåll och sätten att kommunicera. Så fann jag Antons sätt att signalera sitt illamående i korta repliker och Sandras i långa tankeflöden.

Trots att jag inspirerades av riktiga meddelanden, ville jag inte göra dokumentärdrama. Jag visste ingenting om att skapa audiodramer och tänkte att jag behöver en tydlig fiktionsbåge, också för att få distans till verkligheten. Till min hjälp tog jag "mainstream"-filmens klassiska struktur. Den finns i många versioner, men alla baserar sig Aristoteles' dramaturgilära. Min struktur i sex delar är speciellt inspirerad av Syd Fields treaktsmodell med två avgörande vändpunkter (Field, 1989). Jag illustrerar med ett klipp ur arbetsboken som visar strukturen och handlingen i mitt manuskript:

1. ANSLAG (Något intressant i början skapar förväntning.)
Videospel-ljud. Något personligt som sägs medan Ville och Anton spelar.
2. FÖRDJUPNING (Presentation av huvudkaraktärer och -konflikt.)
Ville svarar på Sandras och Antons hjälprop, eller hör dem åtminstone i sitt huvud.
3. VÄNDPUNKT I (Något avgörande händer, berättelsen får en ny riktning.)

Villes telefon blir i misstag hemma då han åker till landet. När han kommer tillbaka till stan och hör alla meddelanden går någonting sönder i honom. Han skriker, slänger grejer i väggen, gör vad...? Klagar en granne?

4. MITTPUNKT (Leder till "point of no return", handlingen trappas upp.)

Ville har vakat hela natten. Han orkar inte gå till jobbet. Han försöker ta ut en ledig dag på jobbet, men får höra att han inte har kvar några. Han tar ut en utan lön. Blir handlingsförlamad, orkar ingenting. Pandemin råder, han förlorar sitt jobb. Han försvinner i sig själv.

5. VÄNDPUNKT II (Huvudkaraktären handlar på ett avgörande sätt som leder till en svårare konflikt. Man anar en lösning?) Ville umgås bara med sitt alter ego / inbillade caretaker. Dessa dialoger visar honom vägen till ljuset.

6. AVTONING

Dramats slut + surprise. syrran fattar något. Skall vara minimalistiskt.

(Saares, 2021)

I textens parenteser sägs vad det borde hända i dramat under olika punkter. Strukturplanens andra punkter förverkligades ungefär som planerat, men punkt 5, manuskriptets andra, avgörande vändpunkt, förändrades. I den slutgiltiga versionen får Ville på slutet hjälp av Sandra (som dittills bett om hjälp) och inte av sitt inbillade alter ego. Så fick också Sandra en både och syskonen en starkare relation.

4.1.2Handledning som gav kreativ frihet

Robert Arnold från Chatterbox Audio Theatre säger att man lär sig mycket om att göra hörspel bara genom att lyssna. Han menar att man skall höra både bra och dåliga hörspel för att förstå vad som fungerar och vad som inte gör det. (Hand & Traynor, 2011, s. 157). Just detta undvek jag att göra, uppbackad av min handledare Jänicke. När vårt samarbete började hade jag planerat min grundberättelse enligt filmstrukturens krav, men jag hade inte skrivit ut en enda scen.

Min research har visat hur Jänicke som ung var med och förnyade Yles audiodrama. Också inom sin fria teatergrupp Teatteri Venus har hon en lång erfarenhet av alternativa, kreativa processer. Det inspirerade att hon såg positivt på min brist på erfarenhet, vilket utdraget ur arbetsdagboken visar:

Tuuja tycker att man är fiffigast, mest öppen när man gör sina första grejer och ställer egna första frågor. Hon sade att om man håller kvar nyfikenheten så blir det inte schablonmässigt. Hon gillade att karaktärerna talar och kommunicerar digitalt och online via media, det är mer obekant för henne och intressant och bra, för det kan hämta något nytt till dramaformen. (Saares, 2021)

Jänickes kommentar fick mig att se värdet i att karaktärerna kommunicerar via digitala system. Jag fick också direkt stöd till att utgå från något självupplevt samt för att använda material ur verkligheten. Eftersom vi samarbetade under pandemin Covid-19, var största delen av vår dialog

virtuell. Jag mailade Jänicke material. Hon läste och bad om mer material som att få se scener utskrivna. Våra längre diskussioner fördes via den digitala mötestjänsten Zoom. Mitt mail från den 11.12.2020 innehöll min första synopsisversion. I texten hade jag lagt till öppna frågor med fetstil. Jag illustrerar med fyra klipp ur den texten:

Ville on the road. Han skall betala på en bensinmack med Mobile Pay och märker att mobilen blev hemma på klädhyllan. Perkele. Han betalar med ett bankkort. **Kan scenen göras och hur med bara Villes röst?**

-

En audiovärld av harmoniska natur- och andra landeljud. Ville njuter av att bada bastu, simma, grilla, lyssna på tystnaden ensam. **Hur vet vi det? Sjunger han på bryggan?**

-

Hemma hittar han sin mobil full av meddelanden. När han lyssnar på dem blir de som ett mardrömsljud i hans huvud. Meddelanden / kraven på honom accelerar. **Skall Antons och Sandras meddelanden korsklippas till en kakafoni i hans huvud?**

-

Han är ensam i ett mörkt rum. **Hur vet vi det? NU börjar en process där han bara möter sig själv. För han till exempel dialoger med en karaktär som inte finns i den synliga verkligheten?**

(Saares, 2021)

Jänicke besvarade aldrig frågor genom att säga hur jag borde göra, istället inspirerade hon mig att tänka vidare och själv söka svaren. Hon ville ju att jag som debutant skulle hitta mitt eget uttryck. I min arbetsdagbok har jag antecknat följdfrågor hon ställt som: "Vad pågår egentligen i Villes huvud när han är för sig själv?" och "Hur är Sandra och Anton jobbiga på olika sätt? Är det ett hot mot dem att Ville har ett eget liv?" (Saares, 2021).

Manuskriptet föddes så att jag först bearbetade Sandras och Antons repliker. När de började vara klara, formulerade jag snabbt Villes repliker för att stöda tanken att han var nära en burn-out. I en situation med någon som mår dåligt är diskussionen ofta akut och man måste reagera direkt. I en riktig situation skulle jag själv formulera mig med mer eftertanke. Villes roll vacklar länge mellan att stöda, "kompa" eller undvika de andra. Han gör sig också osynlig genom att inte säga så mycket.

När jag skrev ut manuskriptet fick varje person en egen färg. Så kunde jag snabbt se hur karaktärerna "kompade" varandra och hur helhetsrytmen blev. Sådana lösningar föddes intuitivt, för att jag måste uppfinna egna system när jag inte visste hur audioförfattare brukar göra. Här kopplade jag igen till filmen där rytmen och klippen mellan scenerna formar narrationen. Färgerna visade också snabbt hur mycket utrymme Sandra tog i Villes vardag jämfört med Anton. Jag bestämde inte på förhand hur långt mitt audiodrama skulle bli. Något kort och intensivt intresserade mer än något långt och meditativt. Längden blev 14 minuter och 46 sekunder.

De ljud jag ville använda skrev jag in i manuskriptet med blått. Jag återkommer i editeringskapitlet till ljudvärlden och berättar här bara om ett ljud som tidigt blev en del av dramaturgin. Ljudet som jag kallar "pling" signalerar på ett realistiskt, yttre plan att Sandra sänt ett sms. På ett inre plan blir "plinget" ett mardrömslikt stressljud för Ville. Också Antons dator fick ett eget "pling"-ljud. Jag illustrerar med ett utdrag ur manuset som visar "pling"-effekten och klippen mellan scenerna:

AKT II / Scen 3

Pling-datorn

ANTON_ Spela?

VILLE_

Sorry jag är på väg till landet. Måst ladda batterierna.

ANTON_

När är du framme?

VILLE_

Jag tar inte datorn med.

ANTON_

Blir du... över natten?

VILLE_

Till måndan. Jag borde börja packa nu.

ANTON_

Fyra dar. Ska du lämna mig ensam med mina tankar i fyra dar!

Pling-Sandra

SANDRA_

Innerst inne har du aldrig trott mig, därför måste jag upprepa det igen fast det är många år sedan. När Horror Hanna kom emot på gatan efter mitt självmordsförsök sade hon faktiskt på sitt charmfulla sätt "Aj, lever du ännu?". Tyvärr är detta inte fiktion. Hör av dig! Jag har massor att diskutera före måndan.

Pling-Sandra

SANDRA_

Såklart visste hon om mitt sammanbrott. Alla på teatern visste. Den som vänligen delgav mig detta var vår dramaturg. Hon sade det rakt ut, som av omtanke om mig. Kanske hon menade väl. Kanske mitt misslyckande ändå var ett bättre slutresultat den gången. Just detta är osäkert. Fråga vilken utslagen människa som helst.

VILLE_

Jag är varje dag glad att du lever. Vi rings på kvällen.

BERÄTTAREN_

Ville nämner inte att han skall till den lilla stugan vid havet de nyligen ärvt av sina föräldrar. Mobilen placerar han på den mittersta klädhyllan medan han packar färdigt.

(Saares, 2020, s. 4)

Dramats fjärde karaktär "Berättaren" började ta form när Jänicke och jag diskuterade olika sätt att kommunicera scenanvisningar till lyssnarna. Kan en berättare, helt fräckt bara läsa dem högt? En annan sak att lösa var hur Villes inre kris hörs. Till slut löste de två problemen varandra. Utdrag ur min arbetsdagbok:

Den inre rösten börjar kännas som en möjlig och t.o.m bra lösning. Scener som har känts svåra kan lösas så. Den hjälper berätta det som händer i rummet och inne i Ville. När berättaren har dialog med Ville börjar det bli som en självreflektering. (Saares, 2021)

Berättaren är först en neutral och informerande röst, men blir en karaktär med en egen vilja som också är Villes inre röst. Berättaren både skyddar och provocerar Ville. Till slut stänger Ville ut honom. Berättarens dubbla roll bröt också realismen som jag ville komma bort från. Typiskt för utvecklingsarbetet var att en spontan lösning ledde till en annan. Som kontrast till det spontana, var det tryggt att ha en intrigplan med filmstrukturens vändpunkter.

När Jänicke och jag diskuterade olika grader av realism funderade vi på Bertolt Brecht som jag länge uppskattat. Då visste jag inte ännu att han hade gjort audiodramer. Jag ville helt enkelt göra ljudvärlden stiliserad för att man som lyssnare hellre skulle fokusera på det som hände i Villes huvud än på realismen i hans omgivning. Den planen höll inte riktigt till slut. Många ljud dök upp spontant i manuset för att lyssnaren skulle förstå miljöbyten eller vad det hände i rummet. Eftersom sådant skulle bli klart i ett snabbt tempo, kunde ljuden inte vara för stiliserade.

4.2 Röst- och ljudregi under en pandemi

4.2.1 Att rollbesätta i sin närkrets

Inför valet av skådespelare, tänkte jag allra först på att deras röster borde vara tillräckligt olika för att lyssnaren inte skall blanda ihop dem. *Caretaker 24/7* hade också andra casting-utmaningar på grund av pandemins sociala restriktioner. Studion jag byggt i ett källarrum var inte stor. Hur många fick vara där samtidigt? I animationer och audiodramer är det möjligt att banda en röst i taget. Det kan göra tidsanvändningen effektivare och därmed spara kostnader. Jag hade ingen budget och mina skådespelare skulle jobba utan lön. Helst vill jag att de skulle spela in samtidigt. Det betydde att ensemblen måste fungera tillsammans både konstnärligt och socialt.

Själv har jag arbetat som röstskådespelare tre gånger. Som barn gjorde jag en telefonröst i thrillerserien *Operation Stella Polaris* (2003) som Yle samproducerade med Sveriges SVT. Tio år senare var jag den ena av två video- och röstskådespelare i Sanoma Pros språkpaket *På gång* (2014). Den andra skådespelaren var min klasskamrat Iris Sid som idag har studerat historia. Våren 2020 regisserade min bror Marlon Saares audiodramat *Den sista stunden* för Yrkeshögskolan Arcadas regikurs. Manuset byggde på en text av Edgar Allan Poe och hade två roller. Regissören Marlon tolkade den ena och jag den andra. I *Caretaker 24/7* bytte vi yrkesroller. Jag rollbesatte Marlon både som Anton och som berättaren. Min andra tidigare "röstkollega" Iris Sid blev Sandra.

Ingendera av mina skådespelare har skådespelarutbildning, men Iris och jag gjorde mycket teater tillsammans i gymnasiet. Marlon och jag har gjort filmer sedan lågstadiet. Båda har en äkthet och ett djup i sina personligheter och det tycker jag att hörs i deras röster. Jag visste också att vi skulle vara en fokuserad arbetsgrupp, vilket är viktigt i en studio. Efter att ha funderat på att skådespelares röster inte får påminna om varandra, gav jag alltså plötsligt en icke-professionell skådespelare två helt olika röstroller. Det kändes rätt i stunden, också med tanke på pandemin, och samtidigt riskabelt. Jag lät magkänslan styra.

Villes roll valde jag att göra själv. Jag ville göra rollen också för att den var mitt alter ego. När jag tog upp saken med min handledare Jänicke, förstod hon varför jag ville göra den, men hon bad mig också fundera på vad de dubbla rollerna skulle betyda för mig som regissör. Skulle jag stå ut med att lyssna på min egen röst i editeringen? Skulle det kännas bekvämt att avgöra om mina repliker behöver fler tagningar eller inte? (Saares, 2021). Jag var inte säker på svaren, men bestämde mig för att testa också detta. Tack vare hennes frågor var jag mentalt förberedd på situationerna.

4.2.2 Inspelning i en källarstudio

För att kunna banda in och editera mitt audiodrama skaffade jag ett ljudkort och den digitala arbetsstationen Reaper Audio Workstation. Mikrofonerna fick jag låna. Det blev mer tidskrävande än jag hade trott att få audiosystemet att fungera. Min handledare hade föreslagit att jag skulle testa olika scenversioner med skådespelarna innan jag bestämde mig för det slutliga manuset, men jag fick inte min tid att räcka till. Till slut hade vi bara en inspelningsdag.

Jag planerade inte in tester av olika dialogversioner eller improvisation i inspelnings schemat för *Caretaker 24/7*. Tidsbristen var en orsak. En annan var att jag själv började känna mig stressad. Jag ville inte att många versioner skulle komplicera editeringen för mycket. Alltså fortsatte jag på min strukturerade linje och utnyttjade inte den frihet en gratis studio kunde ha gett. Vår första genomläsning hade vi precis innan vi gick i studion. Både Marlon och Iris förstod direkt sina roller

och dramats idé. Tillsammans filade vi bara på några få repliker. Jänicke deltog under hela dagen som kommenterande observatör, vilket var ett bra stöd. Då teknik inte är hennes område hade hon bitt sin man, Jari Kauppinen delta i inspelningen. Han är professor i ljuddesign på Teaterhögskolan i Helsingfors och gav viktiga råd till exempel om mikrofonriktningar. Han hjälpte placera karaktärerna logiskt i stereobilden och i rätt avstånd till mikrofonerna.

Vi spelade in audiodramat två gånger i kronologisk ordning. Situationen påminde på sätt och vis om de första radiodramernas direktsändningar. Fast vi hade förstås möjlighet att ta om. Efter de hela tagningarna, bandade ni ännu några enskilda repliker på nytt. I studion var jag inte så aktiv som personregissör, utan blev mer en medskådespelare. Som Jänicke hade anat, hade jag som regissör svårt att höra mig själv. Däremot var jag nöjd med hur de andra skådespelarna jobbade. När vi tog om handlade det mer om att testa tempoväxlingar än om att testa olika tolkningar. I manuskriptet finns knappt alls traditionell dramatisk dialog. De flesta av Sandras repliker var digitala meddelanden som Ville hörde med hennes röst i sitt huvud. Anton talade om sitt illamående i korta repliker under videospelsessioner och berättaren fanns bara i Villes huvud. Båda mina skådespelare gjorde spontant den slags sakliga tolkningar jag sökte.

Som regissör grubblade jag mest på hur Marlons personliga röst skulle fungera både som berättare och som Anton i det färdiga verket. Jari Kauppinen såg det inte som ett problem eftersom audiovärlden skulle ha Villes perspektiv. Eftersom Ville hör Anton via sina hörlurar borde Antons röst ändå tekniskt göras smalare genom att röstens räckvidd begränsas i editeringen. Han såg också någonting positivt i att Villes inre röst, som började retas med honom, påminde om Antons röst. Den inre rösten var ju ändå inbillad och detta kunde ge en extra psykologisk nivå. Det var en inspirerande tanke.

4.3 En kämpig editering och harmoniska naturljud

Jag har tidigare använt videoediteringsprogram och är van att lära mig tekniska system genom att söka råd online. Därför vågade jag också bli mitt första audiodramas klippare. Eftersom jag ville arbeta med ett professionellt editeringssystem, hade jag installerat den digitala audiostationen Reaper. Snart visade det sig att jag hade varit för optimistisk. Editeringen blev en prövning på grund av att jag inte helt behärskade systemet. Audioprogram används mest i musikmixning och internets tutorvideor handlar om frågor kopplade till musikeditering. Här krockade mina två roller. Ljudteknikern borde ha fått fokusera på hur det tekniska skulle lösas i relation till det konstnärliga och regissören på att bygga helheter av röster och ljud i flera ljudspår av olika tagningar parallellt med att skapa dramats helhetsbåge. Det tekniska tog tid och energi av regissören.

Editeringsprocessen blev inte den lekfulla postproduktion där en glad debutant uppfinner nya kreativa lösningar.

Min första plan var att skapa också ljudeffekterna själv. Jag testade att spela in några, men var inte nöjd med resultatet. Ett ytterligare problem var att jag behövde sommaraktiga ljud för ett audiodrama som producerades under några veckor i december-januari. Lösningen blev att söka copyright-fria effekter på internet. De bästa sådana fann jag på online databasen Freesound, vars flesta ljud kan användas gratis och utan restriktioner. Jag lyssnade på mängder av ljudinspelningar som hyggliga entusiaster och ideella organisationer från hela världen delat med sig av. När något lät ganska rätt laddade jag ner ljuden. Sedan bearbetade jag dem tills de passade mitt audiodramas ljudvärld. Det blev en egen kreativ process att kombinera delar av olika ljud till nya helheter. Basen för min ljudvärld fanns ändå i manuskriptet där jag skrivit in ljuden i blått. Utdraget illustrerar detta:

AKT 3. VÄNDPUNKT 1 (En avgörande händelse ger berättelsen ny riktning)

Scen 1 Bensinmacken

Akustik från liten affärslokal.

VILLE

Jag tankade trean. Kan man betala med Mobile Pay?

BERÄTTAREN

Bensinmackens gråskäggige kassa nickar. Ville inser att mobilen ligger hemma på mittersta klädhyllan.

VILLE

Sorry, jag betalar ändå med bankkort. Sorry för mitt råddande.

Scen 2 Bilen

Billjud. Ville rivstartar, kör.

VILLE

Sorry för mitt råddande. Sorry, sorry, sorry.
Varför är jag så jävla trög?

Scen 3 På landet

LJUDVÄRLDEN HAR HÄR ETT LUGN:

Hett vatten kastas på bastu-ugn

Simmande

Klabbe slängs på eld.

Sjöfåglar.

Tystnad vid en sjö.

4. MITTPUNKT (Handlingen trappas upp)

Scen 1 Hemma igen

Dörr stängs.
Väska läggs på golvet. Pling-Sandra
Pling datorn.

BERÄTTAREN

Ville är hemma igen. Motvilligt närmar han sig klädsåpet och den mittersta hyllan där mobilen ligger.

(Saares, 2020, s. 5 - 6)

En viktig del av berättelsen är den första vändpunkten i den tredje aktens scen 3 "På landet" som finns i utdraget ovan. När Ville är ensam på stugan utan mobil, dator och andras krav kan han äntligen koppla av. Här blir dramats rytm lugnare. I min strukturplan (Se kapitel 4.1.1) fanns en första tanke på att Villes harmoni kunde visas genom att han sjunger på bryggan, men det började kännas konstlat. När man endast berättar med ljud kan det minsta nynnande få för mycket fokus och bli patetiskt. Under manusutvecklingen bestämde jag mig därför att berätta om Villes dagar på landet utan en enda människoröst. Scenens harmoniska ljudberättelse är en mix av bastu-, vatten- och fågelljud. Utdraget ur min arbetsdagbok visar hur jag funderade på scenen:

Scenen på landet måste vara tillräckligt lång för att man skall hinna gå in i Villes huvud, men inte så lång att berättandet stannar upp. Den symboliserar harmonin som ger honom lugn och frid och ro, men han är för långt inne i kaoset för att en snabb fix kan ge kraft att fortsätta som förut. Den får honom att stanna upp. Bra om publiken börjar visualisera egna naturminnen. Han andas ut en stund och publiken med honom, men sedan i stan blir allt värre igen. Han blir medveten om att han inte har någon tid för sig själv, utan att klara av att göra någonting åt saken. (Saares, 2021)

Eftersom jag ville att lyssnarna skulle visualisera sina egna naturminnen var det viktigt att de har en chans att känna igen naturljuden. För scenen på landet behövdes alltså finländska ljud som en vedeldad bastu och vattenfåglar man på riktigt kan höra vid en finländsk sjö. Allt det ordnade sig tack vare att Yles ljudarkiv lagts ut på databasen Freesound. Målet att få lyssnarna att skapa egna bilder i huvudet delar jag nog med andra audioskapare. Författaren Tyrone Guthrie uppmanade varje lyssnare att framkalla sitt eget, "speciella månsken" när de lyssnade på hans audiodramer. Hand och Traynor refererar till honom då de förklarar hur de som skapar audiodramer bara erbjuder stimulans. Det är lyssnaren som förvandlar upplevelsen till drama med hjälp av sin fantasi:

It is the act of listening which creates the drama. The writer and the production team provide stimuli, but the conversion of that information into drama is entirely dependent on the imagination of the listener.
(Hand & Traynor, 2011, s. 34)

Min harmoniska naturscen med Ville på landet är en av de längsta scenerna i hela hörspelet. När *Caretaker 24/7* hade haft premiär tyckte en lyssnare att den långa naturscenen kunde ha varit ännu

längre. Då tänkte jag att scenen hade fungerat. Lyssnaren hade varit vid en egen insjö och ville inte ryckas ur den stämningen, precis som Ville.

5 Analys: Learning audiodrama by doing?

5.1 Handbokens arbetsmetoder och mina

Caretaker 24/7 skapades under en learning-by-doing process som gav mig nya insikter inom flera audiodramaområden. Min tidigare erfarenhet begränsade sig till att skådespela med bara rösten. Nu har jag i praktiken fått testa manus- och regiarbetet samt att kombinera båda uppgifterna med att skådespela och ljudplanera. Efter att har jobbat med professionell audioteknik har jag insett att det finns en gräns för hur mycket nytt man hinner lära sig under ett projekt. Överhuvudtaget tog jag på mig så många uppdrag att processen blev tyngre än jag hade trott. Den frihet min handledare Jänicke erbjöd, kunde jag inte alltid använda. Friheten att styra helheten, begränsade friheten att experimentera.

Mitt första audiodrama var en slutproduktion för Yrkeshögskolan Novia med ett bestämt premiärdatum. Det betydde att processen måste hålla en viss tidtabell och sträva till en viss professionell nivå. En viktig lärdom blev att det för en debutant är riskabelt att ansvara för både tekniska och kreativa uppgifter när man har en tidtabell att följa. Audiodramat *Caretaker 24/7* kom ändå gott i mål och väckte positiva reaktioner hos sina första lyssnare. Nu när jag spelat upp ett eget audiodrama inför en publik, hör jag inte längre till de "fiffiga" debutanter Jänicke nämnde under utvecklingsprocessen (Se kapitel 4.1.2). Efter min premiär har jag bekantat mig med facklitteratur som hjälper mig tolka vad jag egentligen lärde mig under processen. I det här kapitlet jämför jag min egen arbetsprocess med hur audiodramats arbetsprocesser lärs ut.

Min huvudkälla blir Richard J. Hands och Mary Traynors *The Radio Drama Hand Book*. Boken tar upp alla delar av arbetsprocessen från manusutveckling och mikrofonriktningar till rolltolkning och marknadsföring. Jag jämför bokens uppgifter kopplade till skrivande med min utvecklingsprocess. Det var ju under utvecklingen mitt uttryck i huvudsak utformades eftersom förverkligandet följde mitt manuskript där ljudvärlden ingick tidigt. Boken ger också många tekniska och andra produktionsråd. Dem granskar jag inte lika systematiskt, utan mer som en helhet av nyttig faktakunskap.

Frågor som ställs är: Vad lärde jag mig och vad lärde jag mig inte under min praktiska process? Vilka av handbokens övningar kunde ha stött mitt eget uttryck och vilka kunde ha hämmat det? Hur hjälpte min learning-by-doing process mig hitta mitt eget audioutryck?

5.1.1 Att lära sig skapa manuskript och säljbrev

I Hands och Traynors handbok nämns redan under historikdelen att avsaknaden av bild sågs som ett handikapp när de första radiodramerna gjordes. (Hand & Traynor, 2011, s. 44). I bokens praktiska del återkommer författarna till ämnet. De skriver om motsättningen mellan audiodramats begränsning att bara uttrycka i ljud, med dramats gränslöshet att kunna uttrycka vad som helst. Principen "show, don't tell" ser de som ett möjligt hinder för nya audiodramaförfattare.

There is a peculiar dichotomy in audio drama between its *constraints* and its *limitlessness*. On one side, it is easy to become fixated by audio as a visionless form. In other words, the tiresome myth of its 'blindness' can become an obstacle, especially for an aspiring writer. This is partly because for the majority of creative writing, the traditional mantra is 'show, don't tell'.
(Hand & Traynor 2011, s. 103)

Trots att filmen var min ingång till audiodramat upplevde jag inte avsaknaden av bild som ett hinder. Det var ju hela utgångspunkten och därför just en intressant utmaning. Filmprincipen "show, don't tell" borde, enligt mig, inte överföras till audiodramat. Mina första frågor i synopsisskedet handlade om att beskriva händelser i ljud, men min koppling till film var enbart positiv. (Se kapitel 4.1.2). Jag kom igång med skrivandet tack vare filmens dramaturgiläror. Denna slags strukturhjälp för audiomanus går handboken inte in på.

I kapitel 4 presenterade jag min arbetsprocess i den ordning *Caretaker 24/7* skapades. När jag jämför min utvecklingsprocess med handbokens lektioner, följer jag bokens kronologi eftersom jag antar att övningarnas ordningsföljd skall stöda inlärningsprocessen. Den allra första uppgiften är att lyssna på radiostationers dramer och podcasts på webben för att förstå vilka audiogenrer som görs idag (Hand & Taylor, 2011, s. 22). Nästa lektion fokuserar på science fiction-genren. Man skall läsa H.G. Wells roman *War of the Worlds* och höra den version Orson Welles gjorde; för att sedan jämföra verken med varandra samt med andra berättelser om rymdinvationer. Från science fiction går boken till skräck-genren. Det gäller att lyssna på zombie-podcastserien *We're Alive* (2009) och sedan analysera hur genren använder våld och tystnad. (Hand & Taylor, 2011, s. 32).

Tystnad och pauser är viktiga i alla genrer och dem jobbade jag också med under editeringen, men inte utgående från ett genretänkande. Medan mitt drama formade sig hade jag inget behov av att placera det i någon viss genre. På dagens audiovisuella marknad tävlar globala strömningstjänster som HBO, Netflix och Amazon om publikens uppmärksamhet med nationella mediabolag. Det personliga blir det mest värdefulla. Journalisten Alejandro Medellin lyfter fram blandade ("mixed") genrer som en framgångsfaktor inom dramaserier. (Meddelin, 2020). Det skadar inte att kunna klassiska genrer när man skapar nya, men under processen var det befriande att inte alls tänka

genre. Att jag inte började min skrivprocess med att lyssna på andras exempel, såg min handledare som en specialstyrka. (Se kapitel 1.1). Också enligt min upplevelse var det rätt val.

Handbokens första övning i att producera material är att planera ett deltagardrama ("participatory drama") med utgångspunkt i läsarens närmiljö. Dramat skall aktivera lyssnare till förändring, vilket för tankarna till Bertolt Brecht. *Caretaker 24/7* bottenar i verkliga dilemman, men är inte interaktivt. Om jag hade skrivit och producerat *Caretaker 24/7* med resurser från ett public service-bolag som Yle, hade detta varit en möjlighet. Yles webb-serie *Sekaisin / Helt knäppt* (2016 - 2018) handlar om unga med svåra mentala problem. I samarbete med mentalvårdsföreningar grundade Yle inför premiären en *Sekaisin* chat-service för unga. (Aromaa, 2018). Med allt det nya jag skulle lära mig för mina olika uppdrag, skulle planeringen av något interaktivt ha splittrat för mycket.

Handbokens följande lektion handlar om att presentera egna innehåll. Också här är lektionen att lära av andras exempel: "How do companies or artists describe their own work in 'mission statements' or 'program descriptions'?" (Hand & Taylor, 2011, s. 88). Min learning-by-doing säljövning kom när Novias programblad behövde bild och text inför premiären. Eftersom alla andra slutproduktioner var scenföreställningar, ville jag signalera mitt format också i bild. Här dök mobilen upp, kanske som en följd av att min handledare sett de digitala ljuden som intressanta element. Jag illustrerar med bilden och texten jag skapade för programbladet, hämtade ur min arbetsdagbok:



(Figur 1, Saares, 2021)

Caretaker 24/7

Vänligen ta först på syrgasmasken själv innan du hjälper andra.

Slut ögonen i 15 minuter, men spetsa öronen. Möt Ville, en ung caretaker som är van att prioritera andras problem, men som nu håller på att försvinna själv. Hans fokus har hittills varit på spelkompisen Antons och storasystemen Sandras illamående.

Audiodramats manus är delvis inspirerat av dokumentärt material. Vad händer när en hjälpare själv behöver hjälp?

(Figur 2, Saares, 2021)

I handbokens senare, praktiska del, kommer de första skrivövningarna. Den första är att skriva två korta adaptationer. Den ena skall utgå från en välbekant fiktiv berättelse (som en saga) och den andra från en nyhetsartikel. Sedan skall man testa vilken konflikt som uppstår när en karaktär från vardera adaptationen möts. (Hand & Taylor, 2011, s. 109). Min tolkning är att uppgiften delvis vill sänka tröskeln för skrivandet genom att utgå från något konkret. Självt kom jag igång direkt tack vare mitt dokumentära material. Uppgiften övar också förmågan att skapa konflikter i enskilda scener, vilket traditionellt är viktigt i alla dramaformer. Under min process testade jag en annan metod. Jag försökte bygga spänningar genom att klippa mellan korta scener.

Min enda scen med en typisk konfliktbåge är slutscenen där Sandra kommer in på Villes balkong för att hon tror att han skall hoppa ner. Han vill först köra bort henne, men genom att flytta fokus på en myra, får hon honom att komma in i lägenheten. Caretaker-rollerna verkar vara ombytta, men i slutet är det ändå han som söker ett plåster till henne. Scenens stämning är lågmäld. För att den lakoniska dialogen skall få full effekt, har tidigare scener inte haft så mycket traditionell dialog eller konfliktbågar. Detta utdrag ur manuset innehåller scenens och dramats sista repliker:

VILLE _

Vad vill du mig?

SANDRA _

Har han klättrat ända hit alldeles själv? Eller är det en hon?

VILLE _

Ingen aning. Jag vet ingenting om myror.

SANDRA _

Ändå håller du en som gisslan i din hand. Vad är du för en humanist..

VILLE _

Jag hatar din ironi.

SANDRA _

Okej.

VILLE _ Okej?

SANDRA _

Okej att du säger det högt. Skall vi låta din lilla myra fortsätta sin färd i alla fall?

VILLE _

Vadå? Vart?

SANDRA

Vart som helst.. vidare... nånstans. Kanske till nästa balkong. Kanske grannen i sjätte våningen spillt socker där.

VILLE

Är det din tur att spela optimist nu?

SANDRA (till myran).

Kom, kom... Klättra vidare nu.

VILLE

Din fot blöder.

SANDRA

Det är inte så konstigt när du har en massa glasskärvor därinne på golvet.

Ur akustiken urskiljs t.ex. barn som ropar eller något.. (livet hörs!)

SANDRA

Skall vi städa tillsammans?

VILLE

Okej. Jag borde ha plåster nånstans.

(Saares, 2020, s. 10 - 11)

Handbokens övning i ljudberättande är att med hjälp av ljud beskriva en egen mardröm och ett livlöst föremål. (Hand & Taylor, 2011, s. 113). I min learning-by-doing process gjorde jag många ljudövningar. Några exempel: Potpurrit med Sandras och Antons "pling" blev Villes mardrömsljud och ljudscenen på landet hans harmonilandskap. Ett livlöst föremål som väcktes till liv fanns i en scen där Ville förstörde sin examensuppsats. Den realistiska versionen hade varit att trycka på datorns delete-knapp, men det hörs inte tillräckligt för att beskriva Villes ångest. Alltså använde jag ljudet av papper som väcktes till liv genom att rivas i bitar. Här blev också skillnaden till film tydlig. Den mer realistiska datorversionen hade kunnat fungera på film.

I den strukturmodell jag tog från filmen skall man allra först formulera sitt anslag. Det här uppdraget gav jag mig själv: "Något intressant i början skapar förväntning." (Se kapitel 4.1.1). Handbokens motsvarande övning är att skriva en öppningsscen som håller kvar publiken. (Hand & Taylor, 2011, s. 119). Också nästa övning känns filmatisk. Man skall skriva en laddad dialog mellan två karaktärer och sedan undersöka vad personerna kunde göra medan de pratar. Kan de springa, äta eller göra något annat? Övningen påminner mig om hur jag placerade en stressad Ville vid hans mikrovågsugn. Handlingen beskriver Villes vardag där mikrons ljud signalerar att maten är färdig. Samtidigt blir "pling"-ljudet ett störande element, ännu ett irriterande, digitalt ljud som stressar hans huvud.

När man skrivit en dialog för två, föreslår handboken att man introducerar fler karaktärer i en scen. Här betonas speciellt att rösterna skall gå att skilja åt. (Hand & Taylor, 2011, s. 125). Självt gick jag mot just den principen när jag castade samma skådespelare i flera roller. På basen av den respons jag fått, blev detta inte ett problem och jag tänker efteråt att risken var värd att ta. Den sista skrivövningen lär ut hur man skriver audioreklam genom att, än en gång, studera exempel: "If something works well, can you determine why? If something is disappointing, can you understand why it didn't work?" (Hand & Taylor, 2011, s. 128).

När jag jämför min utvecklingsprocess med handbokens övningar, blir det tydligt att min metod i mycket var motsatt den handbokens föreslår. Genom att inte inspireras av andras verk, undvek jag att ens omedvetet kopiera andras uttryck. Övningar som driver mot ett visst genretänkande kunde också ha styrt min process bort från det jag sökte. Mitt korta audiodrama har kanske inte förnyat audiodramaformen, men det är i alla fall genuint mitt eget. Samtidigt visar jämförelsen att det övningarna vill träna upp, tränade jag oftast genom att göra. Jag har visserligen inte planerat ett interaktivt format, men jag tolkar att övningen hade en dubbel funktion. En viktig avsikt kan ha varit att hjälpa nya audioförfattare hitta viktiga ämnen i sina egna närmiljöer. Mitt första audiotema, psykiskt illamående, hittade jag tidigt på nära håll.

5.1.2 Kunskap om inspelning och postproduktion

De sista kapitlen i Hands och Traynors handbok ger råd om att förverkliga audiodramer i praktiken. Här kombineras konkret information om olika slags mikrofoner med regitips och praktiska övningar för hela produktionsteam. Min enkla produktionsprocess går inte att jämföra med bokens alla tekniska produktionsråd eller studioövningar för flera personer. Här är den tekniska kunskapen rätt faktabaserad, medan regi- och skådespelarråden ofta passar alla dramaformer. Jag behandlar delen som en helhet, men tar upp några exempel som kunde hjälpa en debutants audiodramaprocess.

Med hjälp av text och ritningar illustrerar handboken hur olika sorts mikrofoner fångar ljud på olika sätt och hur teamet kan testa olika rörelsekoreografiers effekt på ljudbilden. Det lilla källarutrymme jag använde som studio, gav inte skådespelarna utrymme för stora rörelser. Handlingen i *Caretaker 24/7* krävde heller inga sådana. Planering av ljudkoreografier och ljudbilder är mer abstrakt och därför svårare att spontant kunna, än planering av filmers bildvinklar och visuella kompositioner. Här finns mycket att lära för mer komplicerade audioverk.

Den Oscar-belönade regissören Ang Lees film *Crouching Tiger, Hidden Dragon* (2000) har inspirerat bokens term "crouching tiger". Termen beskriver hur oerfarna regissörer ibland låter karaktärerna hoppa runt i ljudbilden utan att lyssnaren hinner med: "Sadly, there's rarely a need for crouching

tigers in radiodrama, so if the character needs to move from one position to another, plan how to make that transition while speaking.” (Hand & Taylor, 2011, s. 175). En annan övning demonstrerar hur dialogens betydelse förändras beroende på var skådespelarna finns i förhållande till mikrofonen. ”The production team must agree on the ‘point of listening’ in the scene. In order to do this, it is necessary to establish the motivations and important events in the scene.” (Hand & Taylor, 2011, s. 130). Att jag klarade mig utan handbok i studion berodde på att manuset var skrivet för en ovanligt liten studio och på att ljudexperten Jari Kauppinen hjälpte mig.

En sak som skiljer audiodramat från andra dramaformer är att skådespelarna inte behöver kunna texten utantill, utan får ha manuskripten framme. Min handledare Jänicke påpekade att vi borde se till att manusen inte prasslar framför mikrofonen. Det löstes med att pappren placerades i plastfickor. Också Hand och Traynor tar upp frågan. De påpekar också att manuskripten i värsta fall kan bygga en psykologisk barriär till lyssnarna.

In many ways, the script is a barrier. As we have discussed earlier, physically holding the script is a delicate matter. It mustn't touch the microphone or be positioned between the actor and the microphone. It also creates a psychological barrier – an extra link in the chain from performer to audience
(Hand & Taylor, 2011, s. 178)

Citatet ovan illustrerar också det som är specifikt för audiodramat i handbokens regi- och skådespelaråd. Mycket handlar om att komma bort från en uppläsningston. Mina skådespelare fick hålla något av den tonen i upplästa digitala meddelanden och berättarens neutrala inforepliker. Handboken inspelningsövningar är planerade för studio. Inspelning i riktig miljö (”on location”) nämns bara som en möjlighet. Av praktiska skäl kunde jag inte göra exteriörer i riktiga utemiljöer då produktionsprocessen var på vintern och dramat utspelade sig på sommaren. (Se kapitel 4.3).

Postproduktionen blev arbetsprocessens tyngsta skede eftersom jag började editera utan tillräcklig förhandskunskap. Handboken listar alfabetiskt rader av facktermer som kunde ha hjälpt mig behärska det komplicerade ljudediteringssystemet. (Se kapitel 4.3). För att beskriva detta nämner jag några, av många, facktermer kopplade till användning av eko:

Delay Time – determines how soon after the original the echo will begin. *Feedback* – how many echoes of the original sound you hear. *Wet/Dry Mix* – determines how much of the echo you want to mix with the original sound *Diffusion* – how quickly the echoes build up *Decay Time* – how long it takes the echo to die away.
(Hand & Traynor, 2011, s. 156)

Kunskapen om ekot kan bli en hel vetenskap för en ny audioregissör. I kapitlet om ”atmos” (ljudatmosfär, akustik) finns ett kapitel som förklarar hur material i olika interiörer ger olika ekon. En audioregissör behöver förstå varför akustiken i ett kök har ett annat eko än den i ett vardagsrum:

When a sound wave hits a hard, flat surface, like a double-glazed window, most of the sound will reflect. Basically, the sound will bounce off the surface, creating an additional sound – an echo or reverberation. This is why a kitchen, where there are usually lots of hard, reflective surfaces, sounds slightly echoey. (Hand & Traynor, s. 152)

Under min learning-by-doing process lärde jag mig en del om ljud och akustik genom försök och misstag, men handbokens tekniska termer och annan kunskap kunde ha varit bra att studera på förhand. Min slutsats blir att faktabaserad information är ett gott stöd för en learning-by-doing process inom audiodramat. Däremot kan övningar kopplade till kreativa processer hämma det egna uttrycket. Det gäller också bokens rekommendationer för själva editeringsprocessen. Författarna föreslår att varje scen görs färdig i kronologisk ordning innan man klipper ihop scenerna till en helhet. (Hand & Traynor, 2011, s. 162). Självt behöll jag min spontanitet under postproduktionen genom att inte klippa scenerna färdigt enligt dramats kronologiska ordning eftersom jag inte ville låsa uttrycket för tidigt. Det ökade mina tekniska problem då det i slutediteringen tog tid att foga ihop olika scener på många ljudspår, men det betydde också att jag kunde jobba på ett organiskt sätt så att scenerna och helhetsuttrycket skapades parallellt. Också sådana utmaningar gav viktig kunskap under min learning-by-doing process.

5.2 Kategorisering av röster och ljud

Audiodramer berättar endast med ljud. För att förstå mer om vad jag lärde mig om en dramaform som var ny för mig, behöver jag analysera mitt audiodramas ljudvärld. Under min learning-by-doing process arbetade jag intuitivt med olika slags ljud, utan att definiera deras funktion. Jag tolkar här den röst- och ljudvärld jag skapade för *Caretaker 24/7* med hjälp av Huwilers analys och de ljudkategorier Hand och Traynor presenterar i handbokens teoridel.

Författaren Tim Crook har regisserat och producerat många prisbelönta audiodramer. Hand och Traynor använder hans tre kategorier för att beskriva vilka olika slags röster audiodramat använder. Crook definierar dialogens röster som "theatrical" (teatraliska) och berättarröster som "textual" (textbaserade). Sorl och röster i bakgrunden utgör hans tredje kategori "emanation" för vilken jag här använder termen "ljudmatta". I den kategorin urskiljer inte lyssnaren ord ur pratet. (Hand & Taylor, 2011, s. 41). Utan att ha känt till kategorierna från förut, har jag spontant använt alla tre i *Caretaker 24/7*. Nu inser jag också att min berättarröst förändrades från att vara textbaserad till att vara teatralisk, då den först serverade saklig information och senare gick i dramatisk dialog.

Under processen fick jag också öva mig använda den tredje kategorin "emanation". Det gäller speciellt sista scenen i *Caretaker 24/7*. I den flyr huvudpersonen Ville berättarens eller egentligen sina egna, inre självanklagelser till sin höghusbalkong. Jag ville att lyssnaren genom ljud skulle

uppleva hur Ville stänger ut sin inre berättare genom att gå ut på balkongen där han möter en myra. (Se kapitel 5.1.1). Därför behövde jag en finländsk stadsakustik som lät som om man hörde den sommartid från en balkong på femte våningen i ett hus nära en park eller annan natur. Trots ett grundligt sökande hittade jag inga lämpliga "atmos" (atmosfärljud) inspelade i Finland. Istället använde jag en spansk akustik på så låg volymnivå att man inte hörde att bakgrundrösterna varken talade svenska eller finska.

Först under editeringsprocessen fann jag mina ljudeffekter. Vi skådespelare fick alltså föreställa oss balkongakustiken då vi gjorde slutscenen, vilket fungerade bra. Min erfarenhet är att man som skådespelare kan leva in sig ljudmiljöer man inte hör, på samma sätt som man föreställer sig olika rum på stilsierade eller tomma teaterscener. Hand och Traynor säger att ljudatmosfärer som bandats på förhand hjälper skådespelarna förstå miljöer: "The atmos should be subtle and nonintrusive. It can be helpful to record it in advance of the rest of the production so it can be played to actors to help them gain an understanding of the location you are trying to convey." (Hand & Traynor, 2011, s. 142). Självtänker jag att det kanske behövs om akustiken är mycket ovanlig.

Crooks kategorier väcker också frågor om de digitala rösterna i *Caretaker 14/7*. Sandras sms som utgjorde en viktig del av mitt manuskript verkar inte passa in i någon av Crooks tre kategorier. Kanske borde man uppfinna en fjärde kategori för dagens digitala röster? Denna fråga speglar jag tillbaka mot utdraget i min arbetsdagbok där Jänicke tidigt såg att de digitala röster jag planerade kunde tillföra audiodramat något nytt. (Se kapitel 4.1.2).

En viktig del i utvecklingen av *Caretaker 24/7* handlade om hur berättaren blev en dubbelroll. (Se kapitel 4.1.2). Hand och Traynor beskriver i sin analys av Rose Tremains audiodrama *The Darkness of Wallis Simpson* (2011) hur effektivt berättandet kan bli när ett audiodrama kombinerar en protagonist med en inre berättarröst:

This device ensures that we can be made aware of important information which is not dramatized. While this could seem contrived, it is actually very successful, because the narrator is also a character in the play. We are hearing her *internal voice*, her thoughts. From Wallis, we know that we are in Paris, we know what the room looks like, that the protagonist is bed bound and possibly old and confused. We know that another character has arrived – all in under one minute. (Hand & Traynor, 2011, s. 36)

Min berättare utvecklades på ett mindre traditionellt sätt. Han var en neutral informatör, en egen karaktär och också protagonistens inre röst. Huwiler skiljer på audiodramats "story" (narrativ, det som händer i fiktionen) och "discourse" ("diskurs", det som hela kontexten hjälper berätta på djupet). Hon förklarar hur samma röst kan fungera på flera plan när den driver narrativen framåt som karaktär och samtidigt fördjupar diskursen som berättare: "Voice serves not only to

characterize the actants at the level of the story, but as a means of focalization at the level of the discourse.” (Huwiler, 2005, s. 54). Utdraget demonstrerar min berättarrolls två funktioner:

VILLE

“Gaska upp dej”. Så sku ja aldrig säga.

Pling-Sandra

BERÄTTAREN

Du använder kanske andra ord. “Härliga människa ta hand om dej själv”, sade du en gång till Anton.

VILLE

Ohh.....

Pling-Sandra

BERÄTTAREN

Du har inte svarat henne på länge. Sandra? Din storasyster. Minns du henne, rebellen? Som du såg upp till som liten.

Pling-Sandra

En mobil slängs i väggen.

Ett simkort klipps i bitar.

BERÄTTAREN

Mobilens glas är krossat, men den lyser fortfarande. Ville klipper sitt simkort i bitar.

(Saares, 2020, s. 9)

Lance Sieveking är känd för att ha producerat den enda adaptationen av bokserien *Narnia* som författaren C.S. Lewis godkände. Hand och Traynor kallar honom en auktoritet inom audiodramat. I sin teoridel presenterar de Sievekings ljudkategorisering. Sieveking skiljer på fem ljudkategorier av vilka tre är kopplade till det Huwiler kallar ”story”. ”Realistic confirmatory” (realistiskt bekräftande) ljud illustrerar något som dialogen nämnt. Det kan vara en storm som det talats om och som man sedan hör ljudet av. Den kategorin använde jag till exempel så att berättaren nämner Villes mikrovågsugn innan dess ”pling”-ljud hörs. Sieveking kallar ljud ”conventionalized” (konventionaliserade) när man känner igen dem direkt utan förklaring. Sådana använde jag bl.a. då Ville kom hem från landet och hans dörr öppnades och stängdes. ”Realistic evocative” (realistiskt frammanande) ljud placerar handlingen i en viss miljö. (Hand & Traynor, 2011 s. 44). Det gjorde till exempel bensinmackens interiörakustik och balkongens exteriörakustik i *Caretaker 24/7*. Min ljudscen på landet med bastu- och naturljud utvecklades till en egen liten akustisk berättelse.

Sievekings två sista ljudkategorier tolkar jag som icke-realistiska. De intresserar mig speciellt eftersom jag upplevde att mitt eget uttryck blev mer realistiskt än jag ursprungligen hade tänkt.

Den ena kategorin innehåller "symbolic evocative" (symboliskt frammanande) ljud som beskriver inre känslor. Den andra kallar han "impressionistic" (impressionistisk). Den kan till exempel användas för att beskriva drömmar. (Hand & Traynor, 2011, s. 44-45). Jag tänker att båda kategorierna hör till det Huwiler kallar "discourse" ljud. Enligt Huwiler behöver lyssnaren inte förstå hur ett ljud har uppkommit för att uppleva det som en del av diskursen. Hennes exempel är en audioversion av monologen *Muttersterben* (2002) av Michael Lentz. Med en röst som låter oberörd berättar en ung man om sin mors död. Ett metalliskt ljud som blir allt mer störande medan han pratar, signalerar hans riktiga känslor till lyssnaren:

From time to time, his account is interrupted by a strange, unidentifiable metallic noise that has an increasingly disturbing effect. It can be seen as a kind of commentary on the man's words and makes his attitude more understandable to the listeners by suggesting how difficult and stressful it must be for the young man to tell his story, even though this is not indicated by the tone of his voice. (Huwiler, 2015, s. 55)

Jag har tidigare beskrivit hur mitt audiodramas digitala "pling"-ljud (sms, videospel, mikrovågsugn) utvecklades från att ha varit informativa och realistiska ljudeffekter till att också spegla Villes inre stress. (Se kapitel 4.1.2). "Pling"-ljuden kan därför kategoriseras som både realistiska och symboliskt frammanande. Här ser jag att vissa ljud samtidigt kan rymmas i flera av både Sievekings och Huwilers kategorier.

Caretaker 24/7 har inget i sitt manus som spontant skulle ha motiverat mig att skapa ickerealistiska, impressionistiska ljud. Om jag hade studerat ljudteorier på förhand hade jag kanske inspirerats att skriva in sådana i texten. Samtidigt tänker jag att det finns en risk för att man som nybörjare inspireras för mycket av teorin och börjar skapa ljud som kanske inte organiskt hör till ens berättelse. Alla mina ljud kom till spontant under min learning-by-doing process. Efter att ha analyserat dem som kategorier av ljud, inser jag att jag lärt mig använda ljud i de flesta kategorier och funktioner. Huwilers ickerealistiska ljud som fördjupar berättelsen, är en kategori som jag inte utnyttjade helt ut, men tänker vidare på inför nästa audiodrama.

5.3 Min arbetsprocess som learning-by-doing metod

För att förstå min arbetsprocess ur pedagogisk synvinkel speglar jag den till slut mot teorier om learning-by-doing metoden. Jag har förgäves sökt analyser som speciellt skulle koppla metoden till dramaprocesser. Här citerar jag tre forskare vars tankar hjälper mig tolka min inlärningsprocess.

Pedagogikprofessor Hayne W. Reeses artikel *The Learning-by-Doing Principle* (2011) breddar metoden till flera områden. Ett exempel är från en balettrepetition. Dansarna följer med toppkoreografen som visar vilka rörelser de skall göra. Samtidigt kollar de sina egna rörelser i

repetitionsrummets stora speglar. Reeses slutsats blir att dansarnas process inte handlar om imitation. Den är en learning-by-doing process, men då den kombinerar instruktioner med att iakttä egna rörelser, är processen inte en helt ren version av metoden:

An important point here is that this learning by doing is not learning by imitating, because learning by imitating is learning by observing someone else's action. As indicated in the example, learning by imitating becomes learning by doing when the learner learns by directly observing his or her own action. However, it is not pure learning by doing; it is learning by doing as instructed or modeled. (Reese, 2011, s. 11)

Här ser jag att min egen metod var mer renlärig eftersom den aktivt undvek alla former av imitation. Min handledare föreslog inte heller riktningar för mitt skapande, utan kom med viktiga frågor och praktiska instruktioner där de behövdes. Reese säger att en learning-by-doing process behöver en uppgiftsanalys i början av processen och också feedback efter den. Man skall definiera vad man vill uppnå och efteråt granska hur man uppnådde det. Annars riskerar processen handla om att lära sig genom att bara mekaniskt repetera vissa mönster. För *Caretaker 24/7* hade vi som mål ett färdigt audiodrama som skulle möta en publik en viss dag.

Pedagogen och författaren Ulrich Boser leder organisationen The Learning Agency som i samarbete med partners som Melinda and Bill Gates Foundation, utvecklar alternativa undervisningsätt, bland dem learning-by-doing metoden. I sin artikel *Learning by Doing: What you need to know* poängterar han att metoden blir effektiv om den bygger på rätt tidigare kunskapsnivå. Man skall fundera noga på exakt när man är färdig att starta en learning-by-doing process:

Recent research shows that learning by doing works when it comes at the right point in the learning process. What does this mean? First, it's important to underscore that learning is a process. Learning builds on itself, and if learning by doing comes too early, people get overwhelmed. They don't learn. (Boser, 2020)

För min kreativa process var tidpunkten rätt. Jag har fått utbildning i drama både på Västra Nylands förhögskolas teaterlinje och på Yrkeshögskolan Novias dramapedagoglinje. Det att jag också sedan lågstadiet har jobbat med film, bidrog till min baskompetens. Med tanke på mitt audiotekniska kunnande var tidpunkten inte lika idealisk för processen som helhet. Som tidigare diskuterat skulle lite mer förkunskap om ljudmixande ha gjort editeringen mindre kämpig. (Se kapitel 5.1.2).

Robert C. Schank arbetade som professor i datavetenskap och psykologi på Yale University då han fick möjligheten att grunda och leda institutionen Learning Sciences. I artikeln *Goal-Based Scenarios: Case-Based Reasoning Meets Learning by Doing* diskuterar också Schank metodens behov av baskunskap, men genom att först analysera vad "skills" (kompetens, förmåga) är. Allt vi kan och vet finns samlat i kunskapspaket som byggs upp av en mängd "microscripts". En del av

Schanks "micromanus" är vi omedvetna om, fast de hjälper oss fungera varje dag. Våra dolda kompetenser kan bli synliga under en learning-by-doing process, samtidigt som vi samlar ny kunskap.

Learning by doing allows for the natural acquisition of micro-scripts that supply a learner with a set of individual or packaged executable procedures that, if practiced, will be of use for as long as necessary. Also, rules of thumb about how to function in the course of various complex processes are acquired while engaging in these processes. (-) What students learn when they learn by doing often remains implicit. Micro-scripts, participation strategies, explicit functional knowledge, and lessons from cases are often the kind of knowledge that people don't really know they have. (Schank, 1996)

Schanks tankar öppnar nya frågor om min egen process. I vilken grad har de lösningar jag kallat "spontana" baserat sig på dold kompetens? Han skiljer också på kunskap man skaffar själv genom en learning-by-doing metod och på mer faktabaserad information: "It is not important that a student figure out everything for himself. A teacher can suggest new data to consider, new experiences to try, and, when asked, can answer questions by providing facts that cannot be readily inferred or attained through repeated experience. (Schank, 1996).

Min process med *Caretaker 24/7* stämmer in på hur de tre forskarna beskriver learning-by-doing metoden. Jag hade en tydlig uppgift, jag undvek att imitera andra och fick just den slags stödande instruktionshjälp av min handledare som Schank beskriver. Utmaningen med att skapa ett eget audiodrama kom vid rätt tidpunkt tack vare min baskunskap om drama och film. Det hur jag bestämde min cast eller undvek alltför många tagningar, har jag kallat "spontana" beslut. Eventuellt styrdes besluten av filmerfarenheter eller "microscripts" jag inte medvetet tänkte på. Reeses kommentar om behovet av feedback efter en process, kopplar jag inte direkt till den feedback mitt audiodramat *Caretaker 24/7* fick efter sin premiär, trots att publikens alla kommentarer var värdefulla. Jag tänker mer på hur detta examensarbets analys har fungerat som feedback och visat att learning-by-doing var rätt metod för mig.

6 Avslutning: Slutsatser och lärdomar

I detta arbete har jag reflekterat över min arbets- och inlärningsprocess i flera varv för att förstå vad som hände parallellt med att mitt första egna audiodrama *Caretaker 24/7* kom till och hade premiär. Under processen och tidspressen hann jag inte uppfatta vad jag egentligen lärde mig om att göra audiodrama. Det har detta arbete gett ny kunskap om.

Min huvudkaraktär Ville tog på sig för mycket ansvar för andra och såg inte sina gränser. Samma tema upplevde jag på en metanivå under min kreativa arbetsprocess. Som ny audiodramaskapare

ville jag lära mig allt möjligt på en gång. Det var en praktisk lösning, men också ett sätt att försöka behärska en helhet. Under min analys har jag insett paradoxen i att jag sökte kreativ frihet genom att göra så mycket själv. När utmattningen satte in och tidtabellen pressade på, började friheten begränsa det kreativa. Också i det här arbetets processanalys har jag beaktat många vinklar på en gång. Hade jag kommit djupare om jag bara fokuserat till exempel på vad jag lärde mig om ljud? Genom de många vinklarna har jag sökt distans till min kreativa process. Jag har granskat den på teoretiska och praktiska plan och som pedagogisk process. Samtidigt förstår jag att min analys ändå förblir subjektiv.

Så vad blev effekten av att jag lärde mig en ny dramaform genom att använda learning-by-doing metoden? Den blev att jag lyckades skaffa ny kunskap, utnyttja kompetens jag inte var medveten om samt skapa ett uttryck som var mitt eget. Audiodramaformen tillåter att man utan extra kostnader reser i tid och rum, men jag gjorde inte science fiction eller andra populära audiogenrer som Hand & Traynor speciellt övar upp. Min form blev enkel, men den passade audiodramat. Jag tror inte att manusets digitala meddelanden skulle ha fungerat så bra på en scen eller i en film.

Audiodramats västerländska historia gav mig perspektiv på mitt eget uttryck. Sedan de första direktsända scenpjäserna har audiodrama gjorts i de mest olika former, från fantasy-genrer till naturalism, från litterära till filmatiska verk. Teaterförnyare som Brecht och Beckett har testat nya former i sina radioverk. På 1930-talet gjordes audioversioner av Hollywood-filmer i USA. På 2000-talet fick populära TV-serier radioversioner i Europa. Dramaformen har i nästan 100 år finansierats med publika medel i Europa och av privata firmor i USA. Den har ständigt förnyats både som konst och som underhållning. Idag distribueras nya verk varje dag globalt på nätet. Alltså kan jag inte påstå att just *Caretaker 24/7* förnyar dramaformen eller är unik i sitt uttryck. Mitt audiodramas originalitet handlar om att det formades efter det jag sökte. Det är autentiskt för mig.

Efter att ha jämfört min process med Hands och Traynors handboks audiodramaövningar och med teorier om learning-by-doing metoden blir min slutsats att handbokens tekniska övningar och faktainformation hör till den slags viktig baskunskap som kan stöda en debuterande audioregissörs learning-by-doing process, medan innehållsövningarna riskerar påverka uttrycket åt ett visst håll. Det kreativa lär man sig, enligt min tolkning, bäst genom att skapa själv med stöd av en mentor. För att påståendet skall kunna bli allmänt, behövs ett tillägg. Mentorn borde samtidigt vara professionellt erfaren och nyfiken på nya dramaformer, vilket i handling betyder att mentorn borde kunna stöda utan att styra uttryckets riktning. Så fungerade min handledare. Allt hann jag inte ändå testa i praktiken. Först under editeringen funderade jag på hur man kombinerar realistiska och ickerealistiska ljud till en egen organisk ljudvärld. Det går inte handboken in på, men kulturforskaren Eike Huwilers tankar om olika berättarplan inspirerar mig att fortsätta undersöka ämnet.

Mina många analysperspektiv visade tillsammans hur mycket och hur brett jag lärde mig tack vare learning-by-doing metoden. Jag har upptäckt tidigare dold kunskap, förstått vad nytt jag lärt mig och inspirerats att lära mig mer. Enligt Reese fungerar metoden möjligtvis så bra eftersom man också formar sig själv under inlärningsprocessen: "Perhaps learning by doing has the virtues it has because it is learning by self-shaping. (Reese, 2011, s. 14). Det kan jag skriva under idag. Också att skriva detta examensarbete blev en del av mitt "självformande".

Källmaterial

BÖCKER

Alvehus, J. 2013. *Skriva uppsats med kvalitativ metod: en handbok*. Liber. Stockholm.

Field, S. 1984. *The Screenwriter's Workbook*. Dell Publishing. New York.

Gillham, B., 2000. *Case Study Research Methods*. Continuum International Publishing Group. London.

Hand, R. J. & Traynor M. 2011. *The Radio Drama Hand Book*. Continuum International Publishing. Group. London.

WEBBARTIKLAR

Aromaa, J. 2018. *Ylen Sekaisin-nuortensarja häytyttelee verkossa miljoonaa käynnistystä – sarja poiki auttavan verkkopalvelun*. Tillgänglig: Yle Uutiset. <https://yle.fi/uutiset/3-10494268>
Hämtad 30.03.2021.

Axelbo Holm, R. 2015. *Danmarks radio drama blir digitalt*. Tillgänglig: Danmarks Radio. <https://www.dr.dk/om-dr/nyheder/radiodrama-gaar-digitalt> Hämtad: 26.03.2021

Boser, U. 2020. *Learning by Doing: What you need to know*. Tillgänglig: The Learning Curve. <https://www.the-learning-agency-lab.com/the-learning-curve/learning-by-doing> Hämtad: 26.03.2021

Brooks, R. 2020. *The Rise and Rise of Audio Storytelling*. Tillgänglig: The Conversation. Coventry University. <https://theconversation.com/podcast-revolution-the-rise-and-rise-of-audio-storytelling128356> Hämtad: 28.03.2021

Cabral, A. 2017. *The renaissance of the Humble radio drama*. Tillgänglig: Slate. <https://slate.com/technology/2017/07/radio-dramas-still-have-an-important-place-in-theentertainment-world.html> Hämtad: 16.03.2021

Hendy, D. 2015. *The strange survival of Radio drama*. Tillgänglig: BBC. <https://www.bbc.com/historyofthebbc/100-voices/radio-reinvented/the-strange-survivalof-radio-drama> Hämtad: 24.03.2021

Huwiler, E. 2005. *Storytelling by Sound: A Theoretical Frame for Radio Drama Analysis* Tillgänglig: ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/249918851_Storytelling_by_Sound_A_Theoretical_Frame_for_Radio_Drama_Analysis Hämtad: 30.03.2021

Jansson, J. 2016. *Skål för radioteatern, en aktiv 90-åring!* Tillgänglig: Svenska Yle. <https://svenska.yle.fi/artikel/2016/03/29/skal-radioteatern-en-aktiv-90-arang> Hämtad: 18.03.2021

- Medellin, A. 2020. *6 Modern TV Shows and Movies that Mix Genre*. Tillgänglig: The Beat. <https://www.premiumbeat.com/blog/genre-mixing-in-movies-and-tv/> Hämtad 14.03.2021.
- Pereira, C. 2020. *The history and the current state of radio drama*. Tillgänglig: Book Riot. <https://bookriot.com/history-of-the-radio-drama/> Hämtad: 08.03.2021
- Reese, H.W. 2011. *The Learning-by-Doing Principle*. Tillgänglig på The Behavioral Development Bulletin. <https://psycnet.apa.org/fulltext/2014-55719-001.pdf> Hämtad 26.03.2021.
- Schank R.C. 1996. *Goal-Based Scenarios: Case-Based Reasoning Meets Learning by Doing*. Tillgänglig på University of Southhampton. Cogprints.org. http://cogprints.org/635/1/CBRMeetsLBD_for_Leake.html Hämtad 21.03.2021
- Thelestam, C. 2017. *Att göra riktigt bra radioteater*. Tillgänglig: Svenska Yle. <https://svenska.yle.fi/artikel/2017/07/11/att-gora-riktigt-bra-radioteater> Hämtad: 08.03.2021

WEBBPLATSER

- Chatterbox Audio Theater <https://chatterboxtheater.org/> Hämtad: 08.03.2021
- Freesound <https://freesound.org/search/?q=paper> Hämtad: 08.03.2021
- Teatteri Venus <http://universum.fi/teatteri-venus/> Hämtad: 03.03.2021
- We're Alive <https://www.werealive.com/> Hämtad 12.03.2020

OPUBLICERADE KÄLLOR

- Saares V. 2021. *Arbetsdagbok*. Tillgänglig hos författaren.
- Saares V. 2021. *Caretaker 24/7*. Manus. Tillgängligt hos författaren.