

Inlevelse i *En dag ska jag berätta*

- En processbeskrivning med fokus på inlevelse

Emilia Nyman

Examensarbete för Scenkonstpedagog (YH)-examen

Utbildningen för scenkonst

Jakobstad, 2023

EXAMENSARBETE

Författare: Emilia Nyman

Utbildning och ort: Scenkonstpedagogik, Jakobstad

Handledare: Martin Paul

Titel: Inlevelse i *En dag ska jag berätta* - En processbeskrivning med fokus på inlevelse

Datum: 5.4.2023

Sidantal: 35

Bilagor: 1

Abstrakt

I detta arbete undersöker jag arbetsprocessen för mitt konstnärliga slutarbete *En dag ska jag berätta*, som är ett tvådelat hörspel för Oravais Historiska Förening. I min analys lägger jag i huvudsak fokus på vilka val jag gjorde under processen för att skapa inlevelse hos lyssnaren. Målet med projektet var att med hjälp av audio levandegöra tiden för 1808-1809 års krig.

I arbetet analyserar jag inlevelse i olika typer av audioverk, samt i en museiverksamhet. Jag presenterar sedan i kronologisk ordning min kreativa arbetsprocess. Först beskriver jag hur konceptet för mitt konstnärliga slutarbete uppstod och min historiska efterforskning. Sedan analyserar jag och beskriver handlingens form och perspektiv, samt hur det var annorlunda att skriva manus för just hörspel, jämfört med mina tidigare erfarenheter.

Jag beskriver också själva inspelningarna, produktionsfasen och den respons projektet fått, samt vilka element som tycks skapa inlevelse baserat på responsen. Utöver detta presenterar jag exempel på ett framtida pedagogiskt material, samt analyserar vad jag som scenkonstpedagog har fått erfarenhet av under projektets gång.

Språk: Svenska

Nyckelord: Hörspel, audiodrama, inlevelse, historisk fiktion

OPINNÄYTETYÖ

Tekijä: Emilia Nyman

Koulutus ja paikkakunta: Esittävätaidepedagogiikka, Pietarsaari

Ohjaaja(t): Martin Paul

Nimike: Inlevelse i *En dag ska jag berätta* - En processbeskrivning med fokus på inlevelse

Päivämäärä: 5.4.2023

Sivumäärä: 35

Liitteet: 1

Tiivistelmä

Tässä työssä tutkin taiteellisen lopputyöni, kaksi-osaisen kuunnelman *En dag ska jag berätta*, työprosessia. *En dag ska jag berätta* on Oravaisten Historialliselle Yhdistykselle luotu kuunnelma. Analyysissäni keskityn pääasiassa siihen, minkälaisia valintoja tein prosessin aikana jotta kuulija pystyisi eläytymään tarinaan mahdollisimman hyvin. Kuunnelman tavoitteena oli audion avulla herättää henkiin vuosien 1808-1809 sodan aika.

Työssäni analysoin kuulijan eläytymistä muun tyyllisissä kuunnelmissa sekä museotoiminnassa. Esittelen sitten kronologisessa järjestyksessä työprosessini vaiheet. Ensimmäinen kerron kuinka taiteellisen lopputyöni konsepti syntyi sekä historiallisesta taustatutkimuksesta. Sitten analysoin ja kuvailen kuunnelman juonen muotoa ja perspektiiviä, sekä kuinka käsikirjoituksen luominen kuunnelmaa varten erosi verrattuna aikaisempiin kokemuksiini.

Lopuksi kerron itse äänityksistä, tuotantovaiheesta, palautteesta jonka sain, sekä mitkä olivat ne elementit, jotka palautteen perusteella helpottivat eniten tarinaan eläytymistä. Pohdin myös projektin tulevaisuutta. Tämän lisäksi näytän esimerkin tulevasta pedagogisesta materiaalista, sekä analysoin mitä minä teatteripedagogina olen oppinut tämän projektin aikana.

Kieli: Ruotsi

Avainsanat: Radiodraama, audiodraama, eläytyminen, historiallinen fiktio

BACHELOR'S THESIS

Author: Emilia Nyman

Degree Programme: Bachelor of Performing Arts, Jakobstad

Supervisor(s): Martin Paul

Title: Inlevelse i *En dag ska jag berätta* - En processbeskrivning med fokus på inlevelse

Date: 5.4.2023

Number of pages: 35 Appendices: 1

Abstract

In this thesis I explore the process behind my creative degree project, *En dag ska jag berätta*, which is an audio drama in two parts, made for the Historical Society of Oravais. In my analysis I focus especially on which choices I made during the process, in order to create immersion for the listener. The aim of the project was to make the time of the Finnish War feel alive using audio as a medium.

In the thesis I analyse immersion in different kinds of audio pieces, but also within a museum. I then present my creative process in chronological order. I begin by describing how the concept for my creative degree project came to be, as well as my historical research. I then analyse and describe the shape and perspective of the storyline, but also how writing a script for audio drama specifically was different compared to my previous experiences.

I also describe the recording sessions, the production phase, and the response that the project has received, as well as which elements seem to have created immersion, based on said response. Beyond this I also present an example of a future educational material, and analyse what experience I've gained throughout the project, as a performing arts educator.

Language: Swedish

Key words: Radio drama, audio drama, immersion, historical fiction

Innehållsförteckning

1	Inledning.....	1
1.1	Det konstnärliga slutarbetets bakgrund	1
1.2	Grundkoncept och mål	2
2	Faktagrund.....	4
2.1	Terminologi	4
2.2	Inlevelse och interaktivitet inom hörspel.....	5
2.3	Med vilka metoder skapar museer inlevelse?.....	8
3	Början av resan	9
3.1	Idén föds	9
3.2	Efterforskning.....	9
3.2.1	Möten och intervjuer.....	10
4	Handlingens form.....	11
4.1	Sökandet efter berättelsens form.....	11
4.2	Vad jag fann: En handling som rör sig i tid och rum	12
4.2.1	Storbonden behövdes inte	13
4.3	Att berätta genom karaktärernas minnen.....	14
4.4	Hanna och Tapper som berättare	15
4.4.1	Nackdelen med berättarrollen	16
4.5	Fiktiva karaktärer	17
5	Hur skriver man ett hörspelsmanus som skapar inlevelse?.....	18
5.1	Språket i min text	20
6	Inspelningarna	21
6.1	I studion	21
6.2	Att regissera röster	22
7	Produktionsfasen	24
7.1	Ljudvärlden.....	25
7.2	Illustrationerna	25
8	Slutprodukten.....	28
8.1	Respons från föreningen	28
8.1.1	Föreningens syn på projektets framtid.....	29
8.2	Projektet på museiområdet.....	30
8.2.1	Skyltning och visuella element.....	30
8.3	Exempel på pedagogiskt material.....	30
8.4	Avslutande diskussion.....	34
8.4.1	Jag som scenkonstnär under resan.....	35

Källmaterial.....	36
Bilaga: En dag ska jag berätta (manus)	38

1 Inledning

I detta arbete analyserar jag processen bakom hörspelet *En dag ska jag berätta*, mitt konstnärliga slutarbete i scenkonstpedagogik. Jag analyserar också formen på mitt arbete, samt hur jag jobbade för att skapa inlevelse för lyssnaren.

Det inledande kapitlet beskriver mitt konstnärliga slutarbets grundkoncept och bakgrund. Kapitel två tar upp användbar terminologi, samt hur andra audioverk och museer kan jobba för att skapa inlevelse. Under de kapitel som följer beskriver jag min egen kreativa arbetsprocess från början till slut, medan jag diskuterar hur min strävan efter inlevelse direkt eller indirekt påverkade de olika valen jag gjorde under min resa. I det avslutande kapitlet beskriver jag slutprodukten, responsen jag fått, samt projektets framtid och möjligheten att skapa ett pedagogiskt material.

1.1 Det konstnärliga slutarbetets bakgrund

Mitt konstnärliga slutarbete var ett uppdragsarbete för Oravais Historiska Förening. Idén var att göra ett hörspel i tre delar som skulle gå att ta del av på museiområdet kring Fänrik Ståls center och Furirbostället, där majoriteten av föreningens verksamhet äger rum. Jag ville skapa någonting som kunde vara bestående och inte beroende av att det finns en guide eller en skådespelare på plats. Någonting föreningen kunde använda sig av på olika sätt under flera år framöver och som kunde låta besökaren leva sig in i historien. Därför blev audioformatet ett naturligt val.

Jag själv hade ingen tidigare erfarenhet av att arbeta med hörspel. Produktionsprocessen var för mig totalt obekant och jag insåg att en stor del av tiden skulle gå åt att lära mig ett helt nytt sätt att berätta historier, men också gå in i en arbetsprocess mycket olik mina tidigare erfarenheter. Utöver detta skulle jag även behöva göra mycket historisk efterforskning. Bakom mig hade jag tre år av scenkonstpedagogik och två somrar som anställd på museiområdet.

En dag ska jag berätta spelades för första gången upp under scenkonstfestivalen NYANS i Campus Allegro, Jakobstad, 20-22.1.2023. Under festivalen visades alla blivande scenkonstpedagogers slutarbeten upp, från årskursen 2019-2023. Trots att verket hade sin urpremiär under festivalen är tanken att det också ska ha en premiär vid Fänrik Ståls center i Oravais i juni 2023.

Projektet är alltså ännu inte fulländat, vilket innebär att jag i detta arbete inte kan beskriva responsen från museets besökare, som kommer uppleva hörspelet på museiområdet.



Furirbostället vid Fänrik Ståls center i Oravais.

1.2 Grundkoncept och mål

”Det förflutna i all dess mångfald är svårt att förstå och skapa en bild av. Det hör till museernas uppgifter att erbjuda historierepresentationer för allmänheten – att duka upp historien på ett begripligt och intressant sätt.” (Björkman & Näse, 2009, s. 9).

Syftet med projektet var redan från början att skapa inlevelse hos museibesökarna. Att de skulle kunna dyka in i historien och känna vad man kunde ha känt då. Området kring Furirbostället får mig själv att vilja resa tillbaka i tiden och höra vad människorna tänkte och tyckte under 1800-talet. Det finns gott om skyltning på området och inne i museet, men jag själv upplevde att det tog länge innan jag kunde föreställa mig hur vardagen kunde ha sett ut. Eftersom området ligger precis intill Oravais slagfält fokuserar texterna också främst på den militärhistoriska aspekten av 1808-1809-års krig.

Jag själv ville belysa individen och vardagen under kriget.

Som blivande scenkonstpedagog tror jag det är naturligt att jag kände en dragning i denna riktning. När jag plötsligt fann mig själv som museipedagog kunde jag alltså inte lämna scenkonsten bakom mig. Jag tror starkt på att olika former av scenkonst kan användas för att fördjupa sig i andra ämnen, som i detta fall historia.

Som skådespelare har jag vant mig vid att dyka in i en karaktär, snarare än att analysera en berättelse från ett större, mera allmänt perspektiv. Om vi kan lära känna en karaktärs personlighet finns det en chans att vi vill undersöka hen närmare. Då tror jag att vi är mer villiga att lära oss om också de större sociopolitiska teman som påverkar hen. Men detta tror jag att vi bara kan uppnå om vi lever oss in i karaktären och fattar tycke för hens berättelse. Jag ville skapa en sådan historia.

Min plan var att göra tre korta hörspel som museets besökare kunde lyssna på medan de utforskade området. Museiområdet skulle fungera som scenografi och varje berättelse skulle cirkulera kring en specifik del av området. Skyltar med QR-koder skulle sedan leda lyssnaren till den berättelse som fick sin början på just den platsen. Projektet skulle invigas under sommarsäsongen 2023.

Alla tre berättelser skulle gå att lyssna på individuellt och i vilken ordning som helst. Samtidigt ville jag också att de skulle höra ihop, så att lyssnaren efter varje berättelse skulle få en större helhetsbild av ett slags fiktivt grannskap. Detta fiktiva grannskap skulle också gå att utveckla i framtiden, med flera karaktärer och perspektiv.

Förutom att mitt hörspel skulle kunna få sommarbesökarna att leva sig in i historien ville jag också att det skulle kunna fungera som en grund för framtida museipedagogiskt material. Därför var det bra om materialet inte enbart fungerade på museiområdet, utan också exempelvis i klassrummet.

2 Faktagrund

I detta kapitel vill jag lägga en faktagrund för mitt arbete. För att kunna förstå och definiera formen på mitt arbete kommer jag diskutera olika konstformer och ord som kan härledas till mitt slutarbete. Jag vill också ge en kort inblick i hur olika former av audioverk jobbar för att skapa inlevelse och interaktivitet, samt med vilka medel man kan levandegöra historia på ett museum.

2.1 Terminologi

Det var egentligen först i slutet av processen jag insåg att jag skapat en skraddarsydd genre åt mig själv, som kombinerar en mängd olika koncept. I detta delkapitel beskriver jag olika ord som går att härleda till *En dag ska jag berätta* och dess form och diskuterar vilka element av projektet som tangerar vilka ord.

Audiodrama/Hörspel: Hörspel, eller audiodrama, är en berättarform som endast använder sig av audio. Vanligtvis innehåller de dialog, musik och ljudeffekter. (Ansell, 2021).

I mitt arbete kommer jag i huvudsak att använda ordet hörspel för att beskriva mitt konstnärliga slutarbete. *En dag ska jag berätta* kan beskrivas som ett hörspel eftersom innehållet är skapat specifikt för att lyssnas till. Lyssnaren är alltså inte beroende av några visuella element för att kunna ta till sig berättelsen.

Audioguide: Audioguiden har använts länge inom museivärlden. De är informativa ljudinspelningar som kommenterar på museets utställningar. Guiden kan finnas på en MP3-spelare som besökaren kan hyra under sitt besök, eller som en app på hans mobil. (Carlsson, 2022).

I början av processen var det många som beskrev mitt koncept som en audioguide. Självt anser jag inte att *En dag ska jag berätta* är en renodlad audioguide, eftersom mina karaktärer inte talar direkt till lyssnaren. Situationen som lyssnaren befinner sig i när hen går runt med ett par hörlurar på området liknar en audioguide, men själva innehållet är en historiskt fiktiv berättelse.

Historisk fiktion: Den litterära genren historisk fiktion definieras av att handlingen utspelar sig i en specifik historisk tid. Handlingen kan innehålla historiska händelser eller personer, men också fiktiva. (Russell, 2022).

Historisk fiktion är genren för mitt hörspel. Detta eftersom handlingen utspelar sig under 1808-1809-års krig och många saker som mina karaktärer nämner eller upplever hände på riktigt, så som slaget i Oravais. Själva karaktärerna är däremot fiktiva.

Novell: Noveller är korta prosaberättelser. Giovanni Boccaccio lanserade termen ”novella” på 1300-talet, men genren fick större spridning först på 1800-talet eftersom noveller började publiceras i tidningar. Novellen kännetecknas av ett vasst händelseförlopp, koncentrerat språk, ett mer begränsat persongalleri och en begränsad tidsaspekt. (Mentzer-Ekholm, Rintamäki-Johansson, Schybergson & Söderling, 2006, s. 44–45).

Jag har ibland refererat till mitt slutarbete som audionoveller, eftersom de fristående delarna av hörspelet bara är cirka tio minuter långa. Lyssnarna blir snabbt indragna i historien och introduceras bara för ett fåtal karaktärer och händelser.

Inlevelse: Inlevelse och vad som skapar inlevelse är mycket individuellt. Själv definierar jag inlevelse som en känsla av kreativ koncentration, då allt förutom historien du tar del av glöms bort och berättelsen känns levande. Om du har förmågan att skapa inre bilder kanske du föreställer dig hur karaktärerna och platserna i berättelsen ser ut. Berättelsen skapar känslor i dig, trots att den inte är verklig eller i alla fall inte händer här och nu.

Detta är den specifika upplevelsen jag strävar efter när jag i mitt arbete talar om inlevelse.

2.2 Inlevelse och interaktivitet inom hörspel

Hörspelets historia kan ledas tillbaka till 1920-talet och ett fenomen som idag troligen skulle beskrivas som ljudböcker för barn: Så kallade *story ladies* läste sagor i radion när det var läggdags. Under 1920-talet började man både i USA och Storbritannien att experimentera med dramatiserade berättelser under radions sändningstid. I början bestod sändningarna i största del av läsningar av manus som egentligen var skrivna för scenen, men snart började man också skriva manus specifikt för radion. Tiden mellan 20- och 50-tal räknas i allmänhet som radions gyllene tid (*Golden age of radio* eller *Old Time Radio*). (Hand & Traynor, 2011, s. 14-18).

Under denna tid var radiodramat det bästa begreppet för konstformen, eftersom historieberättandet genom just ljud var beroende av radion. Då förlitade sig lyssnarna alltså på radiostationernas val av berättelser och kunde inte påverka när, och ofta också var, de lyssnade. Idag har vi tillgång till nästan oändliga mängder berättelser som vi kan lyssna på när vi vill och var vi vill.

Dagens hörspel kan leka ännu friare med lyssnaren och det finns många olika sätt att skapa inlevelse i materialet. Nedan har jag samlat tre olika exempel på hur audio används för att engagera lyssnaren med olika nivåer av interaktivitet:

A. Lyssnaren fyller en roll som just lyssnare

Exempel på detta är *Welcome to Night vale* (2012-), som består av radiosändningar från den fiktiva småstaden Night vale. (Fink & Cranor (Commonplace Books), 15.6.2012). Lyssnaren tar indirekt på sig en roll som invånare i staden och fyller på så sätt en funktion i den fiktiva berättelsen.

Ju fler sändningar lyssnaren tar del av, ju bättre lär hen känna den mystiska staden och dess invånare. Ljudinslag, både i form av intromusik, bakgrundsljud och musikframträdanden är en del av själva sändningen och hörs alltså inte bara av lyssnaren, utan också av programmets värd. Denna form av audioberättande kallas diegetic fiction podcast, alltså diegetisk, fiktiv podcast (Skinner, 2020).

“Hello listeners. To start things off, I’ve been asked to read this brief notice. The City Council announces the opening of a new dog park at the corner of Earl and Summerset, near the Ralphs. They would like to remind everyone that dogs are not allowed in the dog park. People are not allowed in the dog park. It is possible you will see hooded figures in the dog park. Do not approach them. Do not approach the dog park. The fence is electrified and highly dangerous. Try not to look at the dog park and especially do not look for any period of time at the hooded figures. The dog park will not harm you.”

(Fink & Cranor (Commonplace Books), 15.6.2012).

Formen är i sig inte direkt interaktiv, då lyssnaren inte ombeds påverka materialet inom fiktionen, men den skapar en god grund för inlevelse. Känslan av att stiga in i ett samhälle som är både bekant och obekant var någonting jag eftersträvade i mitt arbete. I Night vales fall är det obekanta någonting mystiskt och övernaturligt, medan det i mitt hörspel är en annan del av historien som utforskas.

B. Lyssnaren kan göra val som påverkar berättelsen

Engelska duon Hurts skapade år 2010 en interaktiv ljudbok vid namn *Don’t let go* tillsammans med Spotify och författaren Joe Stretch, med målet att marknadsföra deras

musik. Skådespelaren Anna Friel leder lyssnaren genom berättelsen, som består av korta kapitel på två till fem minuter. I slutet av varje kapitel får lyssnaren välja mellan två alternativ genom att skriva in en kod i Spotifys sökfält. (Clandillon, 2018).

Möjligheten att söka upp precis vad vi vill lyssna på gör denna typ av berättande möjligt. Lyssnaren bestämmer inte bara vilken berättelse hen vill lyssna på, utan även vilka val huvudkaraktären gör. Jag vill dock påpeka att *Don't let go* inte utnyttjar detta sätt att berätta till fullo, eftersom "fel" val i hörspelet alltid leder till att historien tar slut, snarare än leder lyssnaren in på en ny rutt i berättelsen. Strävar du efter att höra en fulländad och tillfredsställande berättelse måste du i så fall gå tillbaka och göra "rätt" val. Det här exemplet representerar alltså också svagheten med denna typ av berättande: Att skriva och finansiera hundratals olika rutter inom samma historia är en gigantisk utmaning att ta sig an.

C. Lyssnaren uppmanas observera eller interagera med sin direkta omvärld

Här kan museipedagogiken träda in i bilden. Till denna kategori räknar jag audioverk som hör ihop med en specifik plats, utställning eller installation, oavsett om det handlar om konst, historia eller turism.

I boken *Theatre & voice* beskriver Konstantinos Thomaidis sin upplevelse av den performativa audioguidningen *Remote Paris*: En grupp på cirka femtio personer med hörlurar står vid entrén till en gravgård i Paris, där de ska börja sin guidning genom staden. Guidningen tar dem till olika platser och rösten i hörlurarna ger dem också uppgifter under resan, som att dansa eller att tillsammans iscensätta en påhittad protest. Thomaidis beskriver en röst som uppmanar till att både iakttä platsen som gruppen befinner sig på, men också människorna runt om dem. (Thomaidis, 2017, s.1-3).

Styrkan i denna typ av audioverk är att den som lyssnar uppmanas lägga fokus på sin omgivning. Därför fungerar den väldigt bra för just museer. Orsaken till att jag i mitt slutarbete inte var intresserad av att jobba med video var att museiområdet redan hade allt som behövdes, vad gäller visuella element. Audioformatet kunde belysa det. Det vore onödigt att be besökaren rikta blicken mot en skärm när museiområdet är det perfekta medlet för att gå in i historien. Genom att låta lyssnaren se på platserna genom en person från 1800-talets perspektiv hoppas jag skapa en historisk kontext som besökaren faktiskt kan relatera till.

2.3 Med vilka metoder skapar museer inlevelse?

”På Sagalund används många olika sätt att levandegöra historien och engagera besökarna. Oftast kopplar vi ihop olika moment för att skapa en varierad helhet för ett skolbesök. Inlevelsen kan ske i olika grad och med olika utgångspunkter.”

(Björkman & Näse, 2009, s. 14)

I boken *Sagalund lever – inspiration till livslångt lärande* diskuterar författarna med vilka medel de på Sagalunds friluftsmuseum i Kimito jobbar för att levandegöra historia:

1. Genom att bekanta sig med traditionella sysslor kan man uppleva och känna historien. Oavsett om det handlar om en gammaldags lek, en hushållssyssla, smide eller ett hantverk kan historien kännas mera levande för besökaren.
2. Rollfigurer kan ge historien ett ansikte. På Sagalund kan en skolklass till exempel möta en klockare från 1800-talet, som fungerar som deras värd under besöket. Mötena kan vara både skrämmande och roliga och hur mycket samspel som sker mellan besökarna och rollfiguren kan variera.
3. Tidsresor och rollspel drar in besökarna i historien genom att ge dem en gammaldags roll och kläder som passar tiden. Resans aktiviteter kan bestå av historiska hushållssysslor, vilket lämpar sig väl för en yngre grupp, men också mysterium, mera utstuderade roller och viktiga historiska händelser för de äldre grupperna.
4. För barn finns också sago- och äventyrsrundor, där en rollfigur fungerar som sagans ledare. Rundan består av flera episoder av en berättelse, men kan också innehålla ett mysterium eller problem som barnen ska lösa.
5. Också på Sagalund använder man sig av audio, i form av den så kallade *ljudstigen*. Där ligger fokus på att lära sig om gammaldags hantverk genom att lyssna till ljuden från till exempel en spinnrock eller vävstol. En kombination av bilder av redskapen och en tillhörande ljudomgivning skapar en känsla av liv på museet.

Författarna betonar att museets uppgift, trots lekfullheten i de olika programmen är att förmedla historisk kunskap. Slutsatsen är att i lek och berättande utanför museet kan historia fungera som en krydda för barnens fantasi, medan lekfullheten på museet fungerar som en krydda för historien. (Björkman & Näse, 2009, 14-19).

3 Början av resan

I de kapitel som följer beskriver och analyserar jag i kronologisk ordning min process med *En dag ska jag berätta* som konstnärligt slutarbete. Jag tar upp de frågeställningar och problem som uppstod under arbetsprocessen, samt resonerar kring valen jag gjorde som ledde mig fram till slutprodukten. Just detta kapitel fokuserar på början av processen.

3.1 Idén föds

Under sommarmånaderna 2022 hade jag övervägt ifall mitt slutarbete kunde vara något slags samarbete med Oravais Historiska Förening. I slutet av sommaren presenterade jag konceptet: Ett Hörspel i tre delar som utspelar sig under finska kriget 1808–1809. En soldat, en soldathustru och en storbonde skulle stå i centrum. Alla tre påverkade av kriget på olika sätt.

I detta skede hade jag jobbat på Furirbostället i två somrar. Jag hade läst utställningstexter och skyltar, varit med på evenemang och spelat soldathustru i en interaktiv barnföreställning.

Jag hade alltså en ganska grundlig uppfattning om hur kriget skulle ha format de tre karaktärernas vardag: Jag visste att soldaten fick lämna sitt liv som jordbrukare och att det var soldathustrun som tog över hans arbetsuppgifter. Medan hon arbetade dubbelt så hårt hade hon ingen aning om när kriget skulle ta slut eller ifall hennes man alls skulle återvända. Bonden väntades förse armén med mat, husrum och skjutsningar, utan att veta ifall hans uppoffringar någonsin skulle återbetalas.

3.2 Efterforskning

I början av höstterminen hade jag ett flertal möten med föreningen. Med mina baskunskaper hade jag föreställt mig att jag utan större motgångar skulle kunna skriva ett utkast till ett manus, som jag sedan kunde rätta vartefter jag fick historiska korrigeringar och feedback. Ganska snabbt insåg jag att jag behövde mera information än jag trott innan jag kunde få ner någonting på papper. Jag hade en hög trave med böcker som jag kunde söka information i, men det var tidskrävande och sällan hittade jag de exakta detaljerna jag letade efter. Varje ny idé krävde också ny efterforskning som ofta låg på detaljnivå och det skapade en slags skrivblock som gjorde det svårt att påbörja manusprocessen.

Soldaten Tapper var exempelvis i de allra första utkasterna en soldat från Savolaxbrigaden, som skulle bli vän med en soldat från Västmanlands regemente. Deras ursprung var en nick mot Carl Johan Holm och Carl Johan Ljunggrens skildringar av sina upplevelser i nämnda regementen, som båda var viktiga källor under min skrivprocess.

Idéen om två soldater från olika regementen väckte dock frågan om hur mycket tid de skulle kunna spendera tillsammans. Detta ledde i sin tur till att jag spenderade många timmar med att följa de två gruppernas förflyttningar under kriget och skrev ner vilka slag de upplevde och vid vilka tidpunkter de skulle haft chanser att samtala. Detta är ett exempel på ett tillfälle då jag ”ödslade tid” på att söka väldigt detaljerad information som aldrig kom med i slutprodukten.

Det här projektet gjorde det dock extra tydligt för mig att ingen tid spenderad på efterforskning är bortslösad. Det jag läste om soldaternas förflyttningar formade hur soldat Tappers upplevelser beskrivs i slutprodukten. Detta tack vare att jag använde texter som kom direkt från personer som ganska långt upplevt samma saker som han. Inblicken i deras liv formade både manusets språk och hur karaktärerna ser på sin omgivning och situation.

3.2.1 Möten och intervjuer

Mitt samarbete med föreningen var extremt viktigt under början av processen. Körde jag fast hade jag experthjälp att få. Medan jag arbetade på manuset hade jag ofta en lång lista längst nere i dokumentet där jag skrev ner frågor jag behövde ställa under nästa möte.

Under skrivprocessen jobbade jag inte enbart med Oravais Historiska Förening, utan tog också kontakt med andra grupper. Bland annat diskuterade jag med representanter från barnkulturnätverket BARK och Stundars friluftsmuseum. I början var jag inte helt säker på vad jag ville ha ut av intervjuerna, förutom att jag ville få diskutera min idé med någon utomstående inom museivärlden. Diskussionerna ledde mig in på många sidospår och jag insåg hur många olika rutter jag kunde välja att ta gällande mina karaktärer. Vid flera tillfällen kändes det överväldigande att veta att jag måste sätta ihop all information i tre korta berättelser. I slutändan är jag glad att jag tog mig tiden att diskutera med personer som inte var direkt involverade i projektet eller föreningen. Diskussionerna formade mina berättelser både direkt och indirekt, även om det kändes överväldigande.

4 Handlingens form

När jag presenterat konceptet för föreningen och det var dags att börja skriva hade jag ännu bara en vag aning om hur handlingens form skulle se ut. Jag hade valt ut karaktärerna och listat problem de kunde ha under kriget, men exakt från vilket perspektiv var ännu oklart. I detta kapitel diskuterar jag således hur jag utvecklade formen på min handling och hur jag resonerade kring att skapa inlevelse när jag jobbade med manuset.

Det är också viktigt att i detta skede påpeka att min historiska efterforskning inte tog slut förrän manuset var klart för att spelas in. Jag har valt att diskutera skrivfasen och efterforskningsfasen i skilda kapitel, men i verkligheten gick de hand i hand under processen.

4.1 Sökandet efter berättelsens form

I början av min skrivprocess föreställde jag mig att handlingsförloppet i de båda delarna skulle förlöpa på just den plats där besökaren befann sig medan hen lyssnade: I soldathustrus fall kring soldattorpet, i storbondens kring själva Furirbostället och i soldatens intill slagfältet. Karaktärerna skulle alltså inte röra sig långt, varken geografiskt eller kronologiskt.

Inom denna ram utforskade jag flera olika alternativ för hur handlingens form kunde se ut. I ett tidigt skede övervägde jag att karaktärerna skulle sitta på platsen och skriva brev åt någon närstående. Den idén övergav jag när jag insåg att skrivkunnigheten var väldigt varierad i bondebefolkningen den här tiden. Mitt andra förslag var att låta en dialog mellan mina huvudkaraktärer och en annan person stå i centrum. I detta skede konstaterade jag att manuset kändes platt och livlöst, oavsett vad jag skrev. Det saknade precis det jag varit ute efter från första början, alltså inlevelsen. Att skapa en dramaturgisk kurva utan att låta karaktären röra sig från den plats där berättelsen börjar visade sig vara svårt.

Eftersom det här var den första gången jag skulle jobba med audio hade jag inte heller börjat leka med tanken på hur ljudbilden kunde se ut. Därför föreställde jag mig en väldigt avskalad ljudvärld, med bara karaktärernas röster och enstaka ljudinslag, som en penna mot pappret eller vind i träden. Alltså endast diegetiska ljud, sådana som karaktären själv hör. Inte heller ljudbilden kunde i detta skede hjälpa mig i mitt sökande efter inlevelse.

4.2 Vad jag fann: En handling som rör sig i tid och rum

Det som blev startskottet för den form jag slutligen valde var att jag började tänka på en version där soldat Tapper ser tillbaka på kriget efter att det tagit slut. När jag lät handlingen röra sig genom tid och rum, i stället för att allt skulle utspela sig i samma situation, kunde jag berätta betydligt friare.

Berättelsens handling är alltså inte kronologisk. Soldat Tappers berättelse börjar med ett kort ljudsegment från slaget i Oravais som Tapper kommenterar på, för att sedan dra in lyssnaren i det som i hans berättelse är ”nutid”, alltså några månader efter att kriget tagit slut. Vi får veta att han är tillbaka i sin forna hembygd. Innan han är redo att konfronteras av byn han lämnade måste han bearbeta det han upplevt och han tar med oss tillbaka till sin tid som soldat. Vi följer med honom på marscher, sömnlösa nätter och upplever förlusten av en god vän, för att sedan återvända till nutid och åkern som en gång var ett slagfält. Efter sina reflektioner tror han att han är redo att tala med någon om allt han upplevt och där tar vår berättelse slut.

Soldathustrun Hannas ”nutid” är morgonen efter slaget i Oravais. Hon befinner sig i skogen som omger soldattorpet, där hon sitter och samtalar med sin ko. Hennes berättelse går fram och tillbaka i tiden mera fritt än Tappers. Det första minnet vi tar del av är från själva striderna, när hennes son klättrat upp i ett träd för att kunna se på slaget. Ett kort samtal med kon följer, där vi får höra att hon natten innan fått veta någonting om hennes man och därför flyttar vi oss till natten innan slaget. Minnet börjar med att hon ligger i sängkammaren med sina barn och undrar varför hennes man inte sökt upp dem, trots att hans regemente borde vara i byn. Hon beslutar sig för att ge sig av genom skogen, bort till kyrkbyn, för att leta efter honom och får där nyheten om att han är död. I den sista delen av Hannas berättelse är vi tillbaka vid kon och hon reflekterar kring sin relation till soldattorpet, som utgjort en stor trygghet för hennes familj, men som de nu riskerar att förlora.

Jag valde att avsluta båda berättelserna vid en slags vändpunkt. På många sätt utgör audionovellerna bara början av Hannas och Tappers berättelser. Min förhoppning är att lämna utrymme för museibesökarna att själva börja leka med karaktärernas öden och ställa frågor. Vad hände med Hanna? Hur blev Tapper emottagen, och av vem? Jag ville inte säga för mycket, men jag ville också säga tillräckligt mycket för att skapa nyfikenhet och fantasi.



Karta över området kring Furirbostället, gjord av Scilla Lassus. I hörspelet utspelar sig soldathustrun Hannas del kring soldattorp och soldat Tappers i närheten av monumentet och minneslund.

4.2.1 Storbonden behövdes inte

När jag hittat stilen för Tappers berättelse kom Hannas till väldigt naturligt. I detta skede tvingades jag dock säga adjö till storbonden. Hannas och Tappers berättelser hade vävts in i varandra på ett organiskt sätt och jag kämpade länge med att sätta in storbondens situation i samma historia och format. Efter ett samtal med min handledare konstaterade jag att det var bäst att överge karaktären, åtminstone som en del av slutarbetet.

Det här ledde till två saker som grämer mig: Den första är att storbonden skulle kunnat representera en annan samhällsklass än de två andra karaktärerna. Som en av byns mer inflytelserika personer hade han kunnat bidra med ett intressant perspektiv. Den andra är att Oravais-dialekten och rikssvenskan föll bort. Jag hade i ett tidigt skede kontaktat skådespelare för produktionen och storbonden var den enda av mina tre karaktärer vars skådespelare har en dialekt som tydligt speglar området. Jag hade också i storbondens del tänkt ta in en sverigesvensk skådespelare, för att illustrera hur många röster som fanns inom den svenska armén. Ifall jag får chansen att utveckla projektet i framtiden hoppas jag kunna jobba mera med just språket.

4.3 Att berätta genom karaktärernas minnen

Risken med ett berättande som inte är i kronologisk ordning är givetvis att det kan bli förvirrande. Speciellt med tanke på att genren för mitt slutarbete är historisk fiktion. Därför ville jag inte att det skulle finnas allt för många olika minnen och tidshopp i de två berättelserna. Någon slags indikation på att vi i nästa del av berättelsen kommer röra oss i tiden behövs också, så att lyssnaren inte ska tappa tråden. Jag såg tre möjligheter för hur jag kunde skapa en sådan: Med ljud, i text eller både och.

Jag var inte speciellt attraherad av tanken på att ett specifikt ljud skulle återkomma vid varje förflyttning, som den klassiska harpan kan vara en signal på att en karaktär drömmer sig bort. Det kändes klyschigt och jag fick därför intrycket av att det lätt skulle kunna dra ut lyssnaren ur berättelsen, snarare än in.

I stället lade jag i denna aspekt fokus på att skapa en skillnad i ljudbilderna, alltså hur de olika platserna där scenerna utspelar sig låter. I Hannas del fungerar kon som en signal på att vi är tillbaka i hennes nutid, medan tranorna på åkern har samma effekt i Tappers del. Också musiken fungerar i vissa skeden som ett sätt att bryta upp en scen och lägga tonen för en annan.

Resultatet blev ändå en kombination av både text och ljud. Själva ljudbilden spelar en speciellt viktig roll, men också i texten har jag försökt att inför varje minne förbereda lyssnaren på vart vi är på väg:

Hanna:

Efter en lång stund fick jag äntligen ner honom ur trädet. Hela vägen hem frågade han och frågade efter sin far och varför han inte var där. Jag kunde inte förmå mig berätta vad jag fått veta natten innan. Inte heller kunde jag ljuga, så jag sa ingenting om saken. I stället läxade jag upp honom för att han utsatt sig för sådan fara.

(Ljud från natten i soldattorpet. En knarrande säng och barn som andas. I bakgrunden hörs ett dovt samtal mellan några av soldaterna utanför kammardörren.)

Hanna:

Natten innan slaget låg vi alla fyra intryckta i kammaren, medan soldaterna vi huserade sov i storstugan. Mörkret hade sänkt sig för flera timmar sedan när barnen äntligen slumrade in.

(Bilaga: En dag ska jag berätta (manus))

Genom att låta lyssnaren förstå att Hanna fått veta någonting natten innan hoppas jag skapa en nyfikenhet, som sedan kan tillfredsställas när hon bekräftar att just det är minnet vi kommer ta del av till näst. Detta upplever jag är ett fungerande sätt att hålla kvar lyssnaren på kärran. Men i Hannas berättelse hittar vi också ett exempel på en tidsförflyttning som inte fungerade lika bra:

Hanna:

Du var inte den enda som rymde under striderna igår. Lille Erik försvann också, men till skillnad från dig hade han sprungit mot slagfältet. För att se allt på nära håll. Då hade du redan hunnit långt upp på landsvägen. Jag fick skicka stackars Lovisa för att få tag på dig. Lille Anders låste jag in i kammaren. Han grät och grät, men inte kunde jag ta med honom bort mot slagfältet.

(Musik)

(Minnet av när hon rusar efter Erik. Bakom musiken hör man också ljudet av Hanna som springer och ropar efter sin son. Tunga andetag och kvistar som piskar mot ansiktet. Soldater som ropar åt henne att ge sig av.)

(Bilaga: En dag ska jag berätta (manus))

Denna förflyttning är inte lika tydlig eftersom beskrivningen av Eriks försvinnande kommer i början av stycket och risken finns därför att lyssnaren hinner glömma det medan Hanna berättar om Lovisa och Anders. Erik känns inte heller mer eller mindre intressant för lyssnaren i detta skede och hen lägger därför ingen extra uppmärksamhet eller förväntan på honom just nu. Riktningen är alltså inte lika klar som i det tidigare exemplet. Också övergången i själva ljudvärlden är mer plötslig, vilket inte ger lyssnaren en chans att registrera förflyttningen. Det är därför inte lika klart var och när vi befinner oss när minnet börjar. Hade jag skrivit om repliken innan förflyttningen nu i efterhand skulle jag formulerat om mig så att Erik nämns sist. Utöver detta skulle jag också i ett tidigare skede kunna påbörja ljuden från minnet av när hon letar efter honom.

4.4 Hanna och Tapper som berättare

Mina huvudkaraktärer fick i detta skede också rollen som berättare, vilket gav dem möjligheten att beskriva exempelvis miljön på ett mera målande sätt. Som skribent är jag mera van vid att skriva prosa än manus och berättarformen gjorde att jag kunde använda orden på ett sätt jag kände mig van vid.

Många av de historiska detaljer jag läst om eller diskuterat med föreningen kunde jag nu också använda på ett mera effektivt sätt i berättelsen. Flera av de delar som jag upplever blev mest effektfulla och som faktiskt berättar någonting om tiden för finska kriget föddes ur formatet med minnena. Nu fick mina karaktärer röra sig. Delen där Hanna beskriver skogen och kyrkbyn natten innan slaget blev min personliga favorit. Den berättar om hur en plats som innan kriget varit trygg och lugn plötsligt känns överväldigande, då tusentals människor från hela svenska riket anländer i den lilla byn. Själva situationen av att leta efter någon i en folkmassa är något som de flesta av oss kan känna igen och leva oss in i.

”Vad tänkte man då?” var frågan som inspirerade mig att berätta den här historien och den besvaras genom att faktiskt låta lyssnaren ta del av de två karaktärernas tankar: Tapper genom en inre monolog och Hanna i dialog med sin ko. Rösterna du hör kommer direkt från personerna i berättelsen. Hade deras berättelser i huvudsak presenterats som samtal med andra människor, utan inslag av deras ofiltrerade tankar, hade jag inte haft samma möjlighet att låta lyssnaren ta del av deras känslvärldar på ett lika intimt sätt. Hen får i stället dyka in i rollerna och se världen genom Hannas eller Tappers ögon.

4.4.1 Nackdelen med berättarrollen

En nackdel som jag stötte på var att de historiska detaljer som är självklara för karaktären inte alltid är det för lyssnaren. Deras tankar existerar trots allt på 1800-talet, även om de får en roll som berättare. I en klassisk det-var-en-gång-berättelse bekräftar (den oftast utomstående) berättaren att handlingen utspelar sig i en annan tid och kan bryta den fjärde väggen genom att ta kontakt med lyssnaren, läsaren eller publiken. Med perspektivet jag valt att använda var det inte en möjlighet. I mitt fall kan Tapper exempelvis inte avbryta sin tankegång för att förklara för lyssnaren vad stibletter är för något. Samtidigt kan jag som manusförfattare inte undgå att nämna dem då han tar av sig skorna efter en lång marsch.

Jag ville heller inte helt undvika att nämna ord med historisk anknytning, utan jobbade för att hitta en stadig balansgång mellan info och fiktion. Texten skulle flyta på ett naturligt sätt så att lyssnaren inte skulle tappa bort sig, men samtidigt beskriva världen karaktärerna rör sig i på ett realistiskt sätt. Om texten skulle bli klumpig och full av onödiga förklaringar skulle jag tappa lyssnarens inlevelse. Jag kom fram till att om en bit terminologi eller en historisk händelse inte kunde bakas in i texten på ett smidigt sätt var det bäst att inte nämna den, förutsatt att den inte var nödvändig för berättelsen. Den lyssnande besökaren kan också

hitta den terminologi som används på museiområdets infoskyltar. På så sätt samarbetar museets pedagogiska material med mitt fiktiva och blir en helhet.

4.5 Fiktiva karaktärer

Jag gjorde valet att skriva om fiktiva karaktärer av en mängd anledningar. Soldattorpet vid Furirbostället föreställer soldattorp nr 97, som under finska kriget huserade soldat Lager och soldathustrun Lisa. Problemet med att skriva om verkliga personer från bondeståndet är att det sällan finns mycket information bevarat om dem. I många fall är det enda vi vet baserat på kyrkoböcker, där födslar, giftermål och begravningar står skrivna. Det finns alltså väldigt lite information att hitta om bondebefolkningens tankar och känslor. Därför kändes det underligt att sätta orden i munnen på en person som faktiskt existerat, men som inte själv kunnat föra vidare sina upplevelser till eftervärlden.

Samtidigt var det just tankarna och känslorna jag ville nå. Jag resonerade så att det jag kan bidra med som scenkonstpedagog på ett museum är fantasin och inlevelsen. Fakta finns det redan mängder av på området, både hos föreningens medlemmar och på infoskyltarna.

Jag misstänker därför också att det hade begränsat mig kreativt att skriva om verkliga personer. Rädslan av att skriva någonting som var historiskt otrovärdigt höll mig redan tillbaka under skrivprocessen. Det skulle inte alls ha varit ett omöjligt uppdrag, men det skulle ha krävt ännu större mängder efterforskning som jag inte hade hunnit med inom min tidsram.

5 Hur skriver man ett hörspelsmanus som skapar inlevelse?

“So on top of all the usual good stuff like plotting and characterization, you need to constantly be thinking about how your audience is going to be receiving and processing information. Some very complicated things might be surprisingly easy to portray through audio, while some very basic things might be deviously tricky to get across. Space mutant plant monster? Surprisingly easy. Someone pointing a gun at someone else? Surprisingly difficult.”

(Urbina, 2015)

Att skriva manus för endast öron var en ny utmaning för mig. Precis som Urbina beskriver kan det lätta bli svårt och det svåra lätt. Eftersom jag som författare var van vid att utesluta ljudelement och helt förlita mig på orden på pappret var det svårt att föreställa sig ett annat sätt att skriva. I ett manus för en teaterpjäs kan jag givetvis också förlita mig på scenanvisningar som beskriver både visuella element och handlingar som inte nämns i repliker. Jobbar jag med audio måste allt detta gå att förstå med hjälp av endast ljud.

Så, vad bör man tänka på, som manusförfattare till ett blivande hörspel? I *The Radio Drama Handbook* diskuterar författarna Richard J. Hand och Mary Traynor några element som är viktiga att tänka på när man skriver manus för ett hörspel:

De nämner att precis som i prosa är det viktigt att den inledande scenen skapar intresse. Det som berättas, både i form av repliker och ljudeffekter, måste fånga lyssnaren direkt. Hand och Traynor nämner också att musik kan vara ett effektivt sätt att skapa en speciell stämning hos lyssnaren (Hand & Traynor, 2011, s. 116). I *En dag ska jag berätta* valde jag att använda samma intromusik för båda berättelserna, för att skapa en enhetlig bild för de framtida museibesökarna. Jag var också noga med att välja ett musikstycke som passade tiden och som dessutom kunde förmedla känslan i både Hannas och Tappers berättelse. För att genast svepa in lyssnaren i berättelsen låter jag också de första ljudeffekterna (och i Tappers fall även de första replikerna) börja redan under musiken.

Hand och Traynor varnar också för att överförklara. Målet är att lyssnaren ska kunna förstå och ”se” det som händer, men om manusförfattaren genom repliker beskriver händelserna i allt för stor detalj riskerar hen att göra lyssnaren uttråkad (Hand & Traynor, 2011, s.120). Den här punkten var extra svår för mig att arbeta med, eftersom jag dessutom jobbade med en handling som utspelar sig i en annan tid. När jag ser tillbaka på mitt manus kan jag nu peka på några delar där jag kunnat låta ljuden tala, snarare än min berättare. Ett exempel är när soldathustrun Hanna beslutar sig för att gå till kyrkbyn för att leta efter sin man:

(Ljud från natten i soldattorpet. En knarrande säng och barn som andas. Kanske dovt samtal från soldaterna utanför kammardörren.)

Hanna:

Natten innan slaget låg vi alla fyra intryckta i kammaren, medan soldaterna vi huserade sov i storstugan. Mörkret hade sänkt sig för flera timmar sedan när barnen äntligen slumrade in. Försiktigt smög jag mig upp ur sängen. Varför hade deras far inte kommit hit? Jag hade inte sett honom på ett halvt år. Skulle jag få en chans att träffa honom så måste det ske nu.

(Man hör soldathustrun som reser sig från sängen, tar lyktan och går. Ljudet av lyktan påbörjar minnet från natten. Ljudmattan följer och bekräftar hennes berättelse.)

Jag beslöt mig för att ta saken i egna händer, även om det betydde att jag tvingades lämna barnen med de sovande soldaterna. Med lyktan i hand följde jag den bekanta vägen mot kyrkbyn. Där hoppades jag kunna hitta någon som visste var Österbottens livkompani spenderade natten.

(Ljud från skogen, natten innan slaget: Träd som fälls och vagnar som kör längs vägen. Folk som talar runt henne i mörkret.)

(Bilaga: En dag ska jag berätta (manus))

I denna scen finns det flera ställen där jag kunde använt mig av ljud för att berätta, snarare än att förlita mig på texten. Hanna skulle till exempel inte behöva berätta att hon smyger sig upp ur sängen. Där hade jag redan från början kunnat ersätta den repliken med en scenanvisning om att vi hör knarret från sängen och prassel från pläden då hon reser sig. Delar av texten, så som frågan om varför fadern inte kommit dit, kunde också satts in som repliker inuti scenen, snarare än berättardelar. Kanske kunde vi ha hört Hanna kyssa sina barn adjö och viskat att hon snart kommer tillbaka, i stället för att hon beskriver det i egenskap av berättare. Under hennes resa genom skogen kunde vi också exempelvis fått höra en kort dialog där hon frågar någon var kompaniet befinner sig och på så sätt fått veta att hon är på väg mot kyrkbyn.

Hänvisningarna till ljud i mitt manus består främst av miljöbeskrivningar. Jag märker i efterhand att jag kunde ha jobbat betydligt mera aktivt med ljud som ett sätt att beskriva handlingar och föra fram information på detta sätt. Då hade formatet på berättandet varit mera mångsidigt, vilket jag tror kunde ha varit till min fördel då det gäller att kan hålla kvar lyssnarens intresse.

5.1 Språket i min text

Jag visste redan från början att språket skulle vara viktigt i mitt manus. Eftersom jag strävade till att skapa inlevelse var det viktigt att texten var lätt att ta in för alla lyssnare. Det är svårt att leva sig in i berättelsen om man inte har den blekaste aning om vad som händer.

Samtidigt fick texten inte heller låta allt för modern, eftersom den måste passa in i tiden. Jag associerade 1800-talstexter med långa meningar, vilket ledde till att jag fick dela upp en stor del av mina repliker mot slutet av skrivprocessen. Problemet var att medan de såg bra ut på papper, så lät de onaturliga när de sades högt. Eftersom mitt mål var att skapa inlevelse valde jag att prioritera goda förutsättningar för mina skådespelare att levandegöra manuset, snarare än mina utbroderade formuleringar.

Jag märkte också att jag kunde gjort en större skillnad på hur Hanna och Tapper talar. Eftersom de båda är berättare, men fortfarande en del av historien, kunde jag jobbat mera medvetet kring hur de talar. När går de in i en berättarroll och när talar de mera avslappnat och naturligt? Exempelvis skulle jag kunnat skriva in hur Tapper söker efter orden mot slutet av hans berättelse. I början av Hannas del kunde jag skrivit in flera korta repliker när hon försöker lugna sin ko, för att visa att hon talar till ett älskat djur. Också detta hade varit ett sätt att skapa dynamik i berättandet och samtidigt hade jag kunnat få fram karaktärernas personligheter på ett tydligare sätt.

6 Inspelningarna

Eftersom audio var ett nytt medium för mig var jag mycket osäker på mängden tid jag kunde reservera för de olika skedena av processen. Jag visste att det var viktigt att ha ett manus som skulle hålla, eftersom det inte skulle gå att ändra på texten när jag spelat in allt.

När jag kände att manuset var klart tog jag in mina klasskompisar Petra Rauhala och Lauri Tarvainen för rollerna Hanna och Tapper. Båda är personer jag känner att jag kan lita på och som skådespelare har förmågan att använda sina röster för att gestalta en karaktär på ett naturligt sätt. Jag ville undvika ett allt för teatraliskt uttryck, eftersom jag ville hålla både ljudvärlden och rösterna så realistiska som möjligt. Ifall mina skådespelare överspelade eller gjorde karikatyrer av sina roller visste jag att jag skulle tappa lyssnarens inlevelse.

Då det var dags att spela in texten med mina skådespelare hade jag redan börjat leka med ljudprogrammet jag arbetade med, *Ableton Live 11*. Jag hade även spelat in min egen röst i båda rollerna för att få en ungefärlig uppfattning om hur lång varje del skulle bli, men också för att kunna testa vilka ljud och vilken musik jag skulle använda när. Ljudbilderna var dock långt ifrån klara när jag spelade in Rauhalas och Tarvainens röster.

6.1 I studion

Det här var första gången jag skulle regissera ett Hörspel. Därför ville jag planera min regi så noggrant som möjligt innan jag tog in skådespelarna.

Inför inspelningarna fokuserade jag som regissör i huvudsak på två punkter:

1. Vad skådespelaren behöver för historisk kontext för att förstå karaktären och hans situation.
2. Vilken känsla det är jag söker för de olika scenerna, samt vilka olika versioner jag vill testa för varje replik.

Under inspelningarna gick vi igenom kontexten för varje scen innan vi spelade in den, samt diskuterade var karaktären befinner sig och vad hen tänker på under scenen. I efterhand ångrar jag att jag inte jobbat mera på ljudvärlden innan inspelningarna, eftersom jag då kunnat låta skådespelarna lyssna på bakgrundsljudet för den aktuella scenen. Jag tror att det hade hjälpt dem på traven med att komma in i rätt stämning. I stället beskrev jag hur jag föreställde mig ljudbilden och i vissa fall kunde jag spela upp ett musikstycke som skulle

användas. Jag inser nu hur också skådespelarnas inlevelse spelar en viktig roll. Att de har all information om sin karaktär är en viktig del av detta, men att ge dem auditiva och kanske också visuella hjälpmedel kan vara precis lika viktigt.

Inspelningarna tog plats i sovalkoven i min lägenhet. Runtom mikrofonen hängde jag upp täcken, jackor, kuddar och madrasser för ljuddämpning. Jag själv satt med hörlurar vid skrivbordet och talade till skådespelaren som stod bakom ett tjockt täcke vid mikrofonen. Eftersom vi hade begränsat med utrymme och jobbade med en mikrofon som inte bara tar upp röster, utan också en del bakgrundsljud hade mina skådespelare inte mycket möjlighet att röra sig medan de talade. Hade vi jobbat i en studio som var anpassad för just vårt ändamål tror jag att de lättare hade kunnat komma in i rätt stämning och inte behövt jobba lika hårt mot begränsningarna.

Trots att manuset inte var speciellt långt jobbade jag sammanlagt cirka fyra dagar med skådespelarna. Att diskutera den historiska kontexten tog en del tid. Dessutom ville jag spela in varje replik flera gånger med små variationer, för att försäkra mig om att jag skulle ha mycket material att välja från när jag började mixa.

6.2 Att regissera röster

I detta skede var jag tacksam över att jag satt ner mycket tid på mitt manus. Även om jag formulerat om mig många gånger under skrivprocessen uppstod det situationer där en mening inte passade naturligt i skådespelarens mun. Oftast var det på grund av min tendens att skriva långa meningar. I dessa fall fick vi helt enkelt skriva om meningen tillsammans.

Under denna del av processen blev jag medveten om hur viktigt det är att veta exakt vad du vill ha som regissör när du jobbar med hörspel. Hade jag definierat min vision ännu noggrannare hade jag inte behövt spela in så många olika varianter av varje replik. Att sedan välja och pussla ihop många olika varianter av replikerna tog lång tid.

När jag lyssnar på slutprodukten kan jag också märka delar där jag önskar jag varit mera medveten om mina karaktärers känslor, så att jag kunde gett tydligare regi åt mina skådespelare. Ett exempel är den inledande scenen med Hanna och hennes ko. Innan vi började spela in diskuterade vi hennes personlighet och vi var överens om att hon som soldathustru måste vara tålig och kärv. Hade jag fått göra om inspelningarna hade jag tänkt igenom vilka delar av berättelsen den sidan av henne kommer fram och vilka delar hon får vara mjukare och mera öppen med sin oro över situationen hon befinner sig i. Scenen med

kon kunde vara just en sådan, eftersom hon i den situationen inte måste hålla upp en modig fasad inför någon.

Det var sällan jag tog ett steg tillbaka och försökte se mina karaktärer från lyssnarens perspektiv. Hade jag analyserat hur mina karaktärer introduceras till lyssnaren i förhållande till den emotionella resan de går igenom hade jag kunnat ge karaktärerna mera färg och en tryggare grund för mina skådespelare.

Det här var troligen den delen av processen där jag var mest pressad. Vad jag åstadkom under inspelningsdagarna skulle ha en stor inverkan på slutprodukten. Inte bara min regi var viktig, utan också de tekniska inställningarna jag använde när jag spelade in. Visade det sig i ett senare skede att det fanns ovälkommet bakgrundsljud på hälften av replikerna skulle det ta lång tid att fixa. I värsta fall skulle jag tvingas be mina skådespelare att spela in samma repliker en gång till. Lyckligtvis blev detta aldrig fallet. De versioner av en replik där det fanns bakgrundsljud eller störningar i mikrofonen kunde jag helt enkelt välja bort, tack vare att jag hade sparat många versioner av varje replik.

7 Produktionsfasen

Att arbeta med ljudbilden blev jag ganska snabbt bekväm med. Jag hade väntat mig att se ljudbilden som en slags scenografi, men ganska snabbt blev alla ljud till karaktärer i berättelsen. Mitt jobb som regissör var inte över. Vissa av ljuden spelade en stor roll, så som tranorna på slagfältet eller Hannas ko, medan andra var små och knappt märkbara, men fortfarande nödvändiga för att ljudvärlden skulle kännas levande. Det svåraste var att hitta ljudeffekter av hög kvalitet, som jag inte behövde specifika rättigheter för att använda.

Ableton Live 11 används i huvudsak av musikproducenter. Mycket av det material om programmets funktioner som fanns till godo visade sig därför komma från ett musikperspektiv. Detta gjorde att jag fick pröva mig fram väldigt mycket. Jag insåg också hur tränade öron producenterna som jag lärde mig av hade. I videorna jag såg kunde de göra små ändringar på ett ljud och kommentera på hur stor skillnad det var mellan de två versionerna av ljudet. Jag hörde ingen skillnad alls.

Mixandet var definitivt den svåraste delen, alltså att polera de ljud jag ville använda så att de lät så bra som möjligt. Jag var smärtsamt medveten om hur otränade mina producentöron var och hoppade fram och tillbaka mellan olika delar av hörspelet. Varje gång jag återvände till en del jag inte rört på länge insåg jag att något av ljuden var för högt eller panorerat på ett underligt sätt. Polerandet hade inget slut. Den här delen av processen kunde jag alltså suttit och finslipat på för alltid.

I detta skede mötte jag konsekvenserna av att inte jobba aktivt med ljudbilden i ett tidigt skede. Vissa av ljudvärldarna hade jag inte reflekterat kring under manusskrivandet och ljudeffekterna jag tagit för givna fanns inte. Jag hade till exempel inte insett att för att skapa ljudvärlden för kyrkbyn skulle jag behöva massor av röster. De ljud med människosorl jag hittade på nätet fungerade inte, eftersom det hördes att de talade ett annat språk än finska eller svenska. Ofta hördes det också att människorna var inomhus. Jag löste problemet med att fråga några av mina kollegor på museet ifall de kunde ställa upp som bakgrundsroster. Det var en oplanerad inspelningsdag jag kunde förutsett ifall jag jobbat mer simultant med manus, ljudvärld och inspelningar. Det här var definitivt ett av de misstag som påverkade mig mest negativt under processen.

7.1 Ljudvärlden

Jag visste att ljudvärlden skulle bli ett viktigt element vad gällde inlevelsen, speciellt för de som skulle lyssna på berättelserna utanför museiområdet. Jag ville att platserna skulle låta verklighetstroga och vilka ljud jag använde skulle ha en stor betydelse. För att uppnå detta tog jag in ljud som jag själv associerar med Oravais, som tranorna på åkrarna kring fjärden och kråkorna i granarna på museiområdet. Min förhoppning var att när lyssnaren tar av sig hörlurarna kan hen känna igen det förflutna i ljudvärlden idag, trots att hen kan höra bilarna längs riksåttan en bit bort.

Eftersom alla ljuden i hörspelet måste höra hemma på 1800-talet blev just bilar och teknologi ett stort problem när jag letade efter ljud att använda i ljudbilden. Många av de ljudfiler jag hittade som i huvudsak innehöll fåglar, träd och vind innehöll också moderna bakgrundsljuds, som just bilar. En inspelning av en häst och vagn blev många gånger oanvändbar eftersom hästens hovar gick på asfalt i stället för jord. Lyssnarens tidsresa slut direkt om hen kan höra hur en Volvo kör förbi soldattorpet medan Hanna talar.

I början oroade jag mig över att allt som händer behöver höras, till och med ljudet av kläder som rör sig eller fotstegen till en karaktär vi inte ser. I vissa delar är det viktigt att sådana saker hörs, som när en soldat närmar sig under Hannas och Tappers möte, men mycket av det som skulle höras på riktigt har jag lämnat bort i slutprodukten. Jag resonerade så att vi i verkligheten inte reagerar på alla ljud runt om oss och att det snarare skulle bli distraherande att ge utrymme åt ljud som inte hade en signifikant betydelse för berättelsen. På så sätt kan jag som ljudregissör flytta lyssnarens fokus till det som faktiskt är relevant, precis som jag gör när jag regisserar för scenen. Själv saknar jag exempelvis inte Hannas fotsteg under resan till kyrkbyn, medan hennes fotsteg i början av berättelsen känns viktiga eftersom lyssnaren också kliver in i historien.

7.2 Illustrationerna

Jag hade redan från början vetat att jag skulle vilja ha något slags visuellt material, både för skyltarna på området och för att visa upp på scenkonstfestivalen NYANS. För detta anställde jag grafikern och illustratören Scilla Lassus. Eftersom museiområdet skulle omge lyssnaren behövde det visuella materialet visa någonting mer. Vi valde därför att låta motivet vara de två karaktärerna, men också den plats där deras historier börjar.



Soldathustruns illustration föreställer Hanna som klappar sin ko på mulen. Bakom dem kan man se soldattorpet. Färgerna på skogen runtom byggnaden antyder att det är höst och i ett av träden sitter en kråka, som också kan höras i hörspelet. Också Tappers sammanbitna ansikte ligger i förgrunden i soldatens illustration. Bakom honom ser man åkern. På den vänstra sidan av honom ser man slagfältet, med linjer av soldater i strid med krutröken hängande över dem, medan man på den högra sidan ser en bonde på sin åker.

Jag är mycket nöjd med illustrationerna. Lassus och föreningen höll kontakten under processen och såg tillsammans till att karaktärerna och omgivningen såg tidsenliga ut, vilket givetvis var viktigt. Båda bilderna fungerar också lika bra i början av berättelsen som i slutet, vilket gör att lyssnaren kan betrakta bilden medan hen funderar på vad som kommer hända med Tapper och Hanna.

8 Slutprodukten

I detta kapitel diskuterar jag hur projektet mottogs av Oravais Historiska Förening, samt hur de ser på projektets framtid. Jag beskriver också hur *En dag ska jag berätta* kommer ta plats på själva museiområdet och ger exempel på vilka typer av uppgifter ett pedagogiskt material kunde innehålla. Slutligen diskuterar jag min egen upplevelse med slutarbetet och vad jag har lärt mig under processen.

8.1 Respons från föreningen

Responsen från historiska föreningen var mycket viktig för mig, eftersom det är de som tar emot produkten. Efter att hörspelet var klart diskuterade jag med några medlemmar ur föreningen om vad de tyckte om idén, processen och resultatet:

De höll alla med om att hörspelet skapade känslor i dem medan de lyssnade. Det som gjorde att de kände sig berörda var att skådespelarnas röster lät trovärdiga, samt att ljudvärlden kändes autentisk och satt rätt i tiden. Ett annat viktigt element som skapade inlevelse var att flera av situationerna som karaktärerna befinner sig i på 1800-talet gick att härleda till deras egna upplevelser på 2000-talet. Ett exempel på detta är rädslan Hanna upplever som förälder då hennes barn är i fara. Som skribent noterar jag vikten av detta inför framtida manus.

Vad gäller samarbetet mellan mig själv och föreningen sa de att idén var någonting helt nytt för dem och att de inte visste exakt vad de skulle vänta sig. Den största mängden kommunikation skedde under början av processen, men de fick också lyssna på olika versioner av hörspelet medan jag producerade. De nämnde också att jag tog till mig av den historiska fakta de delade med mig och gjorde den levande med hjälp av både text och ljud. Ett exempel på detta är hur de beskrev kyrkbyn natten innan slaget och hur jag byggde upp känslan av att söka efter någon i en folkmassa.

På frågan om hur *En dag ska jag berätta* passar in på området och i föreningens verksamhet svarade de att hörspelet är ett bra sätt att engagera besökarna, när ingen från föreningen finns på plats på området. Pengar är ett problem för många föreningar och att regelbundet hyra in skådespelare eller grupper kan vara kostsamt. De poängterar också att QR-koder är någonting som många besökare känner igen och vet hur man använder sig av. Därför borde materialet vara lättåtkomligt. De underströk också att verket kan beskrivas som platsbaserad historia, alltså att verket kan spelas upp på den plats där berättelsen utspelar sig. Slagfältet besökaren ser på 2000-talet är just det slagfält som Tapper betraktar år 1809.

8.1.1 Föreningens syn på projektets framtid

Slutligen diskuterade vi hur projektet kan användas i framtiden, samt vilka vinklar som föreningen är intresserade av att undersöka ifall att projektet utvecklas.

De skulle gärna se flera karaktärer och perspektiv på kriget. Storbonden som föll bort under processen skulle de gärna se bli verklighet: Vilken relation hade han till Hanna och Tapper? Hur kom han överens med militären? Vilka krav ställdes på honom? Vilken social ställning hade en storbonde i byn och hur påverkades den av kriget?

Just klasskillnader var också av intresse. Storbonden skulle innan kriget vara självägande jordbrukare, medan både Hanna och Tapper hör till soldatfamiljer som hade rätt till ett torp. Men hur påverkades en backstugusittare av kriget, då hen inte ägde någon egen jord och måste förlita sig på andras välvillighet? Hur behandlades personer som led av mental ohälsa? Hur reagerade byborna när prästerskapet tvingades svära en trohetsed till den ryska kejsaren?

Möjligheten att ta ett barns perspektiv diskuterades också. Kanske Erik kan beskriva vad han tänker på natten innan slaget, när han vaknar och inser att hans mamma är borta? Både jag och föreningen ser också en möjlighet att skapa audiomaterial som riktar sig till en yngre målgrupp. Då skulle jag välja att lägga fokus på hur det var att vara barn på 1800-talet: Hur var det att bli satt i arbete redan som liten och vad tänkte man om sin framtid? Hur påverkades man av stora hushåll och syskon som dog av sjukdomar? Vilka myter och spökhistorier berättades för en?

Att skapa ett hörspel för en yngre målgrupp skulle definitivt bli en utmaning. Formatet måste vara kortare och språket anpassat för åldersgruppen. Handlingen måste vara mera rakt på sak, så att det är lätt att hänga med. Nya frågor uppstår också, som ifall det måste vara möjligt för en familj att lyssna på materialet samtidigt. Är lösningen i så fall att göra ett material vars ljudnivåer är anpassade för en högtalarutgång, snarare än för hörlurar? Eller att klura ut ett sätt att få tre till fyra par hörlurar att spela upp materialet samtidigt? Det är svårt att säga just nu.

8.2 Projektet på museiområdet

En dag ska jag berätta är ännu inte helt fullbordat, eftersom projektet i detta läge inte invigts på museiområdet. År 2023 har Oravais Historiska Förening funnits i 30 år, vilket i juni firas med ett större evenemang. Målet är att projektet ska invigas i samband med festligheterna. Efter det ska det gå att ta del av materialet både på föreningens hemsida och via QR-koderna på skyltarna.

8.2.1 Skyltning och visuella element

Vad skyltarna berättar kommer vara viktigt för hur lyssnaren tar till sig hörspelet. Det måste komma fram att berättelserna handlar om fiktiva personer och att de utspelar sig under 1808–1809 års krig. Dessutom ska de praktiska detaljerna framkomma, som att man under



juli månad kan hyra hörlurar vid sommarcaféet och att de olika delarna går att lyssna på i vilken ordning som helst. Det borde också finnas en kort beskrivning av de individuella delarnas handling, så att man vet vilken del man lyssnar på. Illustrationerna kommer finnas med och givetvis också QR-koden som tar besökaren till ljudfilen.

Förutom skyltarna skulle jag vilja placera ut rekvisita kring soldattorpet och slagfältet, där Hannas och Tappers berättelser börjar. Exempelvis kunde det finnas lite hö på marken och ett rep fastknutet i ett träd nära soldattorpet, som en visualisering av kossans gömställe i Hannas berättelse. Kanske kunde jag sätta upp ett tält intill slagfältet och utanför ligger Tappers skor och stibletter. Dessa skulle fungera som små ledtrådar som kan skapa nyfikenhet hos besökaren.

8.3 Exempel på pedagogiskt material

Till hösten vill jag också utveckla ett pedagogiskt material i anknytning till projektet. Målgruppen skulle vara högstadie- och gymnasieelever, vilket är en grupp som sällan nås av föreningens verksamhet. Fokus kommer ligga på att fördjupa deras kunskap om finska kriget genom att sätta sig in i och analysera Hannas och Tappers situationer. Materialet ska gå att ta del av både i klassrummet och på museiområdet.

Som förarbete för både lärare och elever vill jag sammanställa en informativ, men lättförståelig artikel med information om Österbotten under krigsåren 1808–1809. Fokus skulle ligga på bondebefolkningen och speciellt soldatfamiljernas situation.

Det pedagogiska materialet kommer innehålla allt från diskussioner till dramaövningar där de får analysera karaktärerna och tiden. Nedan har jag samlat tre exempel på övningar som kunde ingå i materialet:

(Hanna) Diskutera: Vad händer med Hanna?

Gruppstorlek: 5

HANNA:

”Vad händer med oss nu? Här kan vi inte stanna längre och i dessa tider vill ingen gård ha fler munnar att mätta under sina tak. Kommer vi stå på bar backe inför vintern? Kommer jag tvingas ingå ett nytt äktenskap för att rädda mina barn undan ett liv som oönskade inhysingar eller tiggare?”

I hörspelet får vi veta att Hannas man har dött under kriget. Hon och hennes familj får bara bo i soldattorpet så länge hennes man är soldat. Därför kommer de inte få bo kvar i torpet länge till.

Diskutera tillsammans:

1. Hur stor makt har Hanna när det gäller att avgöra sin familjs öde i denna situation? I vilken mån kan hon göra egna val om sin familjs framtid och hur mycket tvingas hon förlita sig på andra människors godhet?
2. Vilka alternativ fanns för en soldathustru i Hannas situation? Vilka fördelar och nackdelar finns det med varje alternativ?

(Hanna & Tapper) Fatta pennan: Lätta på hjärtat!

I Hannas del av hörspelet berättar hon om sin situation för sin ko. Ta fram penna och papper och föreställ dig att du är en soldat eller en soldathustru under finska kriget och att du får chansen att tala ostört med ett troget djur. Till det här djuret kan du lätta på hjärtat, utan att någon dömer eller kritiserar dina tankar. Skriv ner vad du skulle berätta!

Stödfrågor: Hur har kriget påverkat mig? Vad är jag rädd för? Hur ser jag på min framtid?

(Tapper) Visualisera: Hur blir Tapper emottagen?

Gruppstorlek: 5

TAPPER:

”Tyngden av att ha förlorat min hembygd kommer alltid vila på mina axlar, trots att jag försökt fly undan alla dessa bilder. Jag undrar vad de tänker om mig här. Jag är rädd att de ställer samma frågor som jag själv:

Varför gjorde jag inte mer? Kunde jag inte ha frammanat något oväntat stordåd som gjort att vi räddat vad vi mist?”

I hörspelet har Tapper återvänt till Oravais några månader efter krigets slut. Nu tillhör det som var hans hem Ryssland och han klandrar sig själv. Han oroar sig för hur han ska bli mottagen av grannskapet han lämnade. Diskutera frågorna med din grupp och skapa tillsammans en uppfattning om Tappers relation till andra människor.

Diskutera tillsammans:

1. Vilka personer tror ni att Tapper spenderade tid med innan kriget? Hade han en familj och i så fall vilka personer ingick i den? Vilka personer i byn kände han?

När ni diskuterat, skapa tillsammans tre påhittade personer som Tapper kände. Ge dem namn som ni skriver ner på ett papper. Skriv också ner en kort beskrivning på vilka relationer de hade till Tapper innan kriget.

2. Ni har nu skapat tre karaktärer. De har inte träffat Tapper på ett och ett halvt år. Diskutera vilka saker som kan ha hänt dem medan Tapper varit borta:

Hur har kriget påverkat dem? Har just Tappers frånvaro påverkat dem direkt, indirekt eller inte alls?

Visualisera:

När ni har analyserat era tre karaktärer är det dags att visualisera.

Ni kommer att skapa en stillbild tillsammans, som ni sedan kan visa för de andra grupperna. Stillbilden ska föreställa det tillfälle då Tapper för första gången sedan kriget träffar en eller flera av de tre karaktärerna ni skapat. Bestäm var mötet sker, vilka personer som finns med i stillbilden och hur de reagerar på Tappers återkomst.

Använd sedan era kroppar för att hitta ett sätt att visa detta för de andra grupperna i form av en stillbild. Tänk noga igenom hur ni bäst kan visa känsla med hjälp av kroppen när den står helt stilla. Alla deltagare i er grupp ska vara en del av bilden och bilden har inga ljud eller rörelser.

När ni ska visa upp er stillbild kommer er lärare att be resten av grupperna att blunda, medan ni ställer er i ordning. När ni intagit era positioner i stillbilden ber er lärare resten av grupperna att öppna ögonen. De får en kort stund att observera er stillbild och sedan får ni tillsammans berätta vilka personer bilden föreställde och hur de kände sig.

Målet med övningarna i det pedagogiska materialet är att inte bara ge lyssnaren kunskap om 1808-1809-års krig, utan också att analysera karaktärerna och deras känslor. Det är övningar som fokuserar på att sätta sig in i någon annans situation och se på den från olika perspektiv. Det tror jag kan fungera som en övning i empati, inte enbart historia.

8.4 Avslutande diskussion

Trots att jag redan från början visste att jag ville skapa inlevelse lade jag aldrig upp någon specifik strategi för hur jag skulle uppnå det innan jag började arbeta. I efterhand önskar jag att jag hade analyserat målet mera ingående, i stället för att låta inlevelsen vara ett startskott som jag sedan inte reflekterade speciellt aktivt kring under resan. Givetvis fanns det där hela tiden, men nästan alltid i bakgrunden, utan att jag var medveten om det själv.

Responsen jag fått både från föreningen, men också under NYANS, får mig att tro att jag nått mitt mål, eller i alla fall är på god väg. Inlevelse är, som jag nämnde i det inledande kapitlet, svårt att mäta, men två saker kom upp med nästan alla jag diskuterat hörspelet med: Lyssnarna kände någonting när de lyssnade och de såg också bilder framför sig under hörspelet. Båda två är saker som jag anser vara viktiga aspekter av inlevelse. Speciellt det att lyssnarna kunde känna något för karaktären ser jag som en vinst vad gäller mitt mål att belysa individen under krigstid.

Efter att ha analyserat både lyssnarnas respons och mina egna reflektioner har jag kommit fram till att följande saker skapade inlevelse i *En dag ska jag berätta*:

Ljudvärlden, eftersom den passar naturligt in i tidsepoken och därför kan skapa ett samspel med landskapet där handlingen tar plats.

Igenkänningsfaktorn, eftersom flera av situationerna karaktärerna befinner sig i går att relatera till, också 200 år senare.

Rösterna, eftersom de låter trovärdiga och man kan höra karaktärernas känslor. Detta element kunde jag dock ha förstärkt genom att skapa en tydligare skillnad mellan karaktärernas naturliga, spontana repliker i fiktionen och deras repliker när de tar på sig en berättarroll.

Listan känns kort. Samtidigt inser jag att alla små val jag gjorde under processen ledde till dessa tre områden. Det betyder inte att jag bara gjorde tre saker rätt, utan att jag gjorde många saker rätt under processen som går att sammanfatta med bara ett par ord.

Flera av dessa element arbetade jag med direkt under processen, som att se till att ljudvärlden drog in lyssnaren och att mina skådespelares röster kändes realistiska. Dessa saker jobbade jag alltså aktivt med under processen. Igenkänningsfaktorn räknade jag inte med från början, vilket är underligt, egentligen. Jag har alltid uppskattat karaktärer med hög igenkänningsfaktor, men har tydligen aldrig reflekterat kring hur mycket det gör för inlevelsen. I framtiden är det någonting jag kommer jobba aktivt med.

8.4.1 Jag som scenkonstnär under resan

När jag började jobba på *En dag ska jag berätta* tog jag på mig väldigt många olika roller som scenkonstpedagog. Några av dem var bekanta, som manusförfattaren och regissören, medan andra var totalt nya, som producenten och museipedagogen. På många sätt var det en helt vansinnig idé att ge sig ut på helt nya vatten för ett examensarbete, men jag är glad att jag tog chansen. Alla delar av resan har lärt mig någonting nytt och min figurativa kappsäck är full av souvenirer:

Jag har nu erfarenhet av att jobba med historiskt material. Jag har samarbetat med en förening, med allt vad det innebär, men också utforskat historisk fiktion. Genren har jag sedan arbetat med för att skapa inlevelsefullt material för ett museiområde, med målet att inspirera besökarna. Som manusförfattare har jag vänt upp och ner på mitt skrivande genom att skriva för en lyssnare, i stället för en läsare eller en teaterpublik. Jag har för första gången regisserat röster. Jag har lärt mig använda ett komplicerat ljudprogram som jag för ett år sedan aldrig hört talas om.

Alla dessa souvenirer kan jag packa upp för framtida uppdrag och jag hoppas att det kommer flera. Jag är nog inte helt klart med att utforska hörspelsvärlden än.

Källmaterial

Böcker:

Björkman, J. & Näse, L. (2009). *Sagalund lever – inspiration till livslångt lärande*.

Kimitoön: Sagalunds museistiftelse.

Hand, R. J. & Traynor, M. (2011). *The Radio Drama Handbook*. New York: Continuum

International Publishing Group.

Mentzer-Ekholm, V., Rintamäki-Johansson, I., Schybergson, A., Sörderling, T. (2006).

Bokskogen – Litteratur för gymnasiet. (u.o.): Schilds & Söderströms.

Thomaidis, K. (2017). *Theatre & Voice*. London: PALGRAVE.

Webbartiklar:

Ansell, L. (2021). *What is Audio Drama?* Hämtad 5.4.2023 från

https://www.lorrainevoiceart.com/blog/read_198485/what-is-audio-drama.html

Carlsson, R. (2022). *How the creative use of audio tours is attracting a new museum*

audience. Hämtat 5.4.2023 från <https://www.arnabontempsmuseum.com/museum-audio-guides-how-do-they-work-and-what-are-the-benefits/>

Clandillon, P. (2018). *Hurts – Don't Let Go*. Hämtat 2.3.2023 från

<http://www.clandillon.co.uk/projects/hurts-spotify.html>

Russell, G. (2022). *What is Historical Fiction? An Author's Guide with Examples and Tips*.

Hämtat 5.4.2023 från <https://self-publishingschool.com/what-is-historical-fiction/>

Skinner, O. (2020). *Fiction Podcasts: The Medium Giving Rise to a New Generation of*

Audio Storytellers. Hämtat 3.3.2023 från

<https://www.voices.com/blog/fiction-podcasts/>

Urbina, G. (2015). *Advice for Radio Drama Beginners*. Hämtat 6.3.2023 från

<https://www.gabrielurbina.com/advice-for-beginners>

Podcasts:

Commonplace Books (Producent), Fink, J. & Cranor, J. (Författare). (15.6.2012). *Welcome to Night vale: 1 – Pilot*. Hämtat 2.3.2023 från

https://www.youtube.com/watch?v=Ujksjzqrhys&ab_channel=WelcometoNightVale

Bilaga: En dag ska jag berätta (manus)

En dag ska jag berätta

Av Mila Nyman

DEL 1: Soldathustrun

(Intromusik)

(Morgonljud i skogen. Fåglar som kvittrar. Kråkor. En ko som råmar. Fotsteg som närmar sig i blåbärsriset. Kon råmar oroligt.)

Hanna:

(Hyschar) Det är bara jag.

(Hon talar lågmält med kon som frustar till under samtalet.)

Jaså, här ligger du fortfarande och återhämtar dig efter ditt rymningsförsök. Jag förstår att smällarna skrämde dig. Kanonskott hör ju inte till vardagen här i byn.

Har du hittat någonting att äta ute här ute bland träden? Jag är rädd att trossens hästar har ätit allt hö vi hade i förvaring. Lite hann jag gömma inne i torpet. Här. Resten måste vi spara tills det blir kallare. Löven har visst redan börjat gulna, ser du.

(Kon råmar till svar.)

Nej, det är ingen krutrök, utan dimman som lagt sig över fältet. Striderna är över. Våra soldater har retirerat norrut igen, så nu finns det bara ryska kvar i byn. Det är därför jag gömt dig här ute i skogen. Finner de ditt gömställe är jag rädd att det blir slutet för dig.

Du var inte den enda som rymde under striderna igår. Lille Erik försvann också, men till skillnad från dig hade han sprungit mot slagfältet. För att se allt på nära håll. Då hade du redan hunnit långt upp på landsvägen. Jag fick skicka stackars Lovisa för att få tag på dig. Lille Anders låste jag in i kammaren. Han grät och grät, men inte kunde jag ta med honom bort mot slagfältet.

(Musik)

(Minnet av när hon rusar efter Erik. Bakom musiken hör man också ljudet av Soldathustrun som springer och ropar efter sin son. Tunga andetag och kvistar som piskar mot ansiktet. Soldater som ropar åt henne att ge sig av.)

Hanna:

De trupper som inte ännu gått in i strid stod i långa linjer och väntade överallt i skogen runt mig när jag letade efter min son. Längs landsvägen körde vagnarna till och från fältet, utan något stopp.

Soldat:

Vad gör du här? Ge dig av!

Hanna:

Jag måste smyga bakom leden för att undvika att bli upptäckt. Träden som trossens timmermän fällt dagen innan var effektiva hinder. Kjölfållen fastnade i kvistarna och flera gånger föll jag raklång på den steniga, mossklädda marken. Hela tiden pilade mina ögon fram och tillbaka i jakt på möjliga gömställen.

Jag fann honom till slut, uppklattrad i en ungbjörk med utsikt över slagfältet.

Erik:

(Ropar) Mor! Var är far någonstans?

Hanna:

Erik, kom ner genast!

Erik:

Inte innan jag sett far! Var är han? Jag såg Tapper, men far stod inte bredvid honom!

Hanna:

Snälla Erik, jag ber dig! Kom ner!

Erik:

Är han stupad? Varför ser jag honom inte?

Hanna:

Snälla, kom ner! Det finns ingenting vi kan göra! Det finns ingenting vi kan göra, Erik. Snälla, kom ner!

(Ljudet från minnet ebbar ut med soldathustruns sista ord. Kon frustar till och visar att vi är tillbaka där berättelsen började.)

Hanna:

Efter en lång stund fick jag äntligen ner honom ur trädet. Hela vägen hem frågade han och frågade efter sin far och varför han inte var där. Jag kunde inte förmå mig berätta vad jag fått veta natten innan. Inte heller kunde jag ljuga, så jag sa ingenting om saken. Istället läxade jag upp honom för att han utsatt sig för sådan fara.

(Ljud från natten i soldattorpet. En knarrande säng och barn som andas. I bakgrunden hörs ett dovt samtal mellan några av soldaterna utanför kammardörren.)

Hanna:

Natten innan slaget låg vi alla fyra intryckta i kammaren, medan soldaterna vi huserade sov i storstugan. Mörkret hade sänkt sig för flera timmar sedan när barnen äntligen slumrade in. Försiktigt smög jag mig upp ur sängen. Varför hade deras far inte kommit hit? Jag hade inte sett honom på ett halvt år. Skulle jag få en chans att träffa honom så måste det ske nu.

(Man hör soldathustrun som reser sig från sängen, tar lyktan och går. Ljudet av lyktan påbörjar minnet från natten. Ljudmattan följer och bekräftar hennes berättelse.)

Jag beslöt mig för att ta saken i egna händer, även om det betydde att jag tvingades lämna barnen med de sovande soldaterna. Med lyktan i hand följde jag den bekanta vägen mot kyrkbyn. Där hoppades jag kunna hitta någon som visste var Österbottens livkompani spenderade natten.

(Ljud från skogen, natten innan slaget: Träd som fälls och vagnar som kör längs vägen. Folk som talar runt henne i mörkret.)

Aldrig förr hade en höstnatt varit så full av liv och rörelse. Om bara några timmar skulle man här hålla tillbaka ett ryskt anfall och själva byn var en del av försvaret. Skogen och åkrarna runt torpet hade omvandlats till en del av armén, med kanonvall och skyttevärn.

(Ljud från Oravais kyrkby: Många människor som samtalar och hästar som passerar henne. En hund som skäller i bakgrunden.)

I kyrkbyn myllrade det av svenska soldater. De som inte slumrade i sina tält samtalade kring lägereldar, tillredde mat i sina kokkärl och förberedde sig för morgonens strid. Jag hade aldrig sett så många människor på samma plats förut.

Mitt hjärta sjönk när soldaternas ansiktsdrag snabbt började blandas samman. Varje man verkade vara en perfekt dubblett till den förra. När jag äntligen fann Österbottens regementes blågula uniform började jag lyssna efter mitt eget språk och dialekt.

Efter många sturska miner och order att ge mig av var jag nära att ge upp, men precis innan jag skulle gå mötte jag Henrik Tapper. Tapper bor i ett soldattorp en bit härifrån.

Han flyttade hit från Nylands regemente för några år sedan när det uppstod en rotevakans. Vi blev snabbt goda vänner och talade ofta länge utanför kyrkan varje söndag.

När våra blickar möttes verkade han först glad att känna igen mig, men nästan genast sköljde någonting annat över hans ansikte.

Tapper:

Hanna...

Hanna:

Vad är det? (Tapper dröjer med sitt svar.) Han är inte längre med er, eller hur?

Tapper:

Jag beklagar.

Hanna:

Så han *är* död? Inte tillfångatagen eller försvunnen? Såg du det hända?

Tapper:

... Ja.

Hanna:

Så han dog i strid?

(Tapper dröjer återigen med sitt svar och Hanna blir alltmer frustrerad.)

Tapper? Vad är det? Varför säger du ingenting? Vad hände med honom? Varför kan du inte säga mig hur han dog? Flydde han undan? Snälla, låt mig inte tro att han flydde. Tala till mig! Tala!

(Man hör hur en annan soldat närmar sig.)

Soldat:

Vad är det som händer?

Tapper:

Nej, han flydde inte. Inte alls. Du har rätt; han dog i strid.

Soldat:

Såja frun, det räcker så.

Hanna:

Varför ljuger du? Rör mig inte. Tapper! Vad är det du inte berättar?

Tapper:

Förlåt mig, snälla Hanna. Han hade inte velat att du skulle veta hur allt tog slut. En dag ska jag berätta. Jag lovar.

(Musik)

Soldat:

Så, följ med här.

(Under repliken hör man hur Hanna kämpar mot den andra soldaten, som drar bort henne från Tapper. Soldaten grymtar när hon försöker lösgöra sig.)

Hanna:

Vad är det jag inte har rätt att veta? Vill du att jag ska spendera resten av mina dagar med att gå och undra? Vill du det? Tänk om du aldrig återvänder! Ett halvt år har jag spenderat i ovetskap. Låt det inte vara för evigt. Säg mig åtminstone hur allting slutade, för annars kommer jag aldrig få någon ro! Hur kan du bara stå där och låta det ske? Släpp mig! Tapper!

(Ljuden från kyrkbyn ebbar ut och vi hör fåglarna och kossan igen.)

Hanna:

Det här torpet är vårt hem.

Jag visste alltid att det bara gällde så länge han kunde göra sin plikt som soldat, men efter alla år av arbete sida vid sida hann jag nästan glömma riskerna. Det var dumdrigt av mig, egentligen. Men vi hade det bra då.

De här träden har vakat över barnen sedan deras första andetag. Åkern har lärt sig vår rutin. Stockarna i torpet har sugit i sig alla ord som vi yttrat under dessa år vid deras beskydd.

Det känns som att också de har väntat på att han ska återvända.

Dagen då vi skulle gifta oss visste jag mycket lite om min blivande man. Aldrig var det frågan om några passionerade kärleksförklaringar, men redan de första veckorna fann vi en ro i varandras närhet uppe på kullen. En vänskap växte fram, trygg och lugn. Från den första kalla vintern och genom tre barnafödslar.

Givetvis blev vi oense vid flera tillfällen, men aldrig lämnade våra strider någon långvarig, besk eftersmak. Det fanns alltid en vördnad för den andre som ingenting verkade kunna ta ifrån oss.

Ända sedan han ryckte in har vi väntat, oförmögna att påverka hans öde. Vi har famlat i blindo medan vi arbetat för vår egen överlevnad, och för hans. Varje tanke på honom har

jag knådat ner i bröddegen, smutsvätten, åkern... Det fanns ingenting annat vi kunde göra. Ingenting annat än att minnas och försiktigt längta medan vi arbetade, utan att veta hur länge kriget skulle pågå. Vågade jag föreställa mig att han återvände kändes det som att vi kunde ta oss igenom vad som helst, oavsett krigets resultat.

Vad händer med oss nu? Här kan vi inte stanna längre och i dessa tider vill ingen gård ha fler munnar att mätta under sina tak.

(Musik)

Kommer vi stå på bar backe inför vintern? Kommer jag tvingas ingå ett nytt äktenskap för att rädda mina barn undan ett liv som oönskade inhysingar eller tiggare?

Det finns inte en del av mig som är redo eller villig att lämna vårt hem.
Men åter står jag maktlös.

Slut på DEL 1.

DEL 2: Soldaten

(Intromusik)

Tapper:

14 september 1808. Det känns som en evighet sedan jag var här senast.

(Ljud från slaget. Skott från kanoner och musköter. Order som ropas ut. Skott från musköter. Eko från alla ljud. Kanske ljud av lera/vatten när de tar sig över ån.)

Tapper:

Jag har så många minnen som etsat sig fast i mig; ett långt virrvarr av bilder som lindats om varandra. Bilder som jag aldrig kunnat dela med någon.

(Ljuden från slaget ebbar ut. De ersätts av ljud från en åker: En lätt bris, tranornas läten när de flyger över fjärden och folk som arbetar på åkern. En vagn rullar vidare efter att ha släppt av Tapper.)

Tapper:

Men nu när jag är tillbaka i mina forna hembygder finns det ingen återvändo.

Jag måste bara samla tankarna först.

(Musik)

Tapper:

Många gånger fyllde det mig av mod att se långa linjer av utvilade och tappra soldater när vi marscherade från en liten by till en annan. Ibland kunde åsynen till och med få mig att undra hur denna här någonsin kunde slås tillbaka av en annan.

Verkligheten gjorde sig dock alltid till känna när vi kunde se solen långsamt försvinna bakom trädkropparna. Nu snubblade man och svor tyst över bortdomnade fötter och bristande krafter. Ryggsäcken i kalvskinn började kännas tyngre och tyngre, trots att den bara innehöll ett enkelt klädomblyt och rakdon.

(Ljud från läger: Marsch som avbryts av en korpral som ropar att det är dags för rast. Skogsljud. Tapper tar av sig skorna.)

Tapper:

När vi nådde fram och äntligen hade lyckan att vila en stund kunde jag ta av mig skorna och stibletterna och finna mina fottrasor fläckiga av rödbrunt blod. Många av oss gick i söndertrasade skor. Att förse sig med nya var sällan möjligt. Istället lappade vi efter bästa förmåga med vetskapen om att nästa marsch troligtvis skulle slita upp sömmarna igen. Jag kunde i alla fall skatta mig lycklig som hade pjäxor att sätta på fötterna. Det fanns också de som inte hade annat än trasorna mellan fotsulan och marken.

(Nattljud. En ugglas och en soldat som andas när han sover intill honom. Madrassen prasslar under honom när han vrider på sig.)

Under bivack sov vi oftast i tält på en tunn madrass fylld av halm. Sov du i en säng var du antingen befäl eller låg på fältsjukhuset. Förutom tälten fylldes även de lokala böndernas hus, lador och bodar med soldater.

De värsta nätterna var de då jag inte kunde förmå mig att slumra in, utan låg utmattad men vaken och vred mig. Många gånger var det på grund av min värkande kropp, men jag minns speciellt en sömnlös natt då det var mina tankar som höll mig vaken.

En god kamrat hade drabbats av det man kallar fältsjukan under sensommaren 1808. Envist kämpade han emot sitt tillstånd och höll musköten med bleka, utmärglade händer.

(Musik)

Han vägrade gå med på att skickas till fältsjukhuset, men blev snart tvungen att åka i vagnen med de skadade under marsch.

I Ruona blev det klart att han inte längre förmådde delta i striderna. När vi rörde oss i svår terräng hann han knappt med oss och att göra bajonettanfall var för honom nu en omöjlighet. Att den taniga, svultna kroppen lyckades överleva slaget var till allas vår stora häpnad, men vår korpral satte nu ner foten. Att låta honom fortsätta skulle vara att sätta oss alla i fara. Min vän gjorde mer skada än nytta, menade han. Jag kunde inte annat än att tyst hålla med.

Min kamrat var uppvuxen här vid Oravais stränder, till skillnad från mig själv. Sommarens framgångar hade börjat avta och en reträtt mot våra hemtrakter såg alltmer trolig ut.

Jag förstod varför han trots sitt tillstånd vägrade lägga ner vapnet.

Kamraten:

Menar ni att jag inte ska dö som en hjälte i strid, utan som en sjuk stackare som var för svag för att lyfta sin musköt?

Tapper:

Att vi försäkrade honom om att hans insats varit mycket värdefull brydde han sig inte mycket om. Fältpastorn tillkallades i ett försök att sansa honom, men inte heller han gjorde några större framsteg. Allt min kamrat ville var att få chansen att försvara sin familj och hembygd från den ryska arméns framfart. Det hela slutade med att hans överordnade med våld tvingades ta honom ur ledet och föra honom bort.

Hela tiden skrek han med den klena rösten han hade kvar:

Kamraten:

Är detta det öde ni tillskriver mig?!

(Musiken tonar ut och vi hör tranorna, vinden och människorna på åkern igen.)

Tapper:

Natten efter slaget låg jag vaken. Av alla hemskheter jag fick bevittna under kriget var denna kanske den värsta. Även om jag sett så många gå samma öde till mötes. Skammen och ilskan var det enda som hållit honom på benen, men även de skulle falna ju svagare han blev. Han visste vad som väntade honom. Det var omöjligt att förneka.

Aldrig har jag förmått mig tala om händelsen. Inte ens med de som förtjänade att veta sanningen.

Tapper:

Nu sitter jag här och ser ut över det som en gång var slagfältet. Ekot har ebbat ut och ladorna har man byggt upp igen. Men är man uppmärksam kan man fortfarande se hål av muskötkulor i virket och nästan omärkbara fördjupningar i åkern efter kanonkulorna. På många sätt har man slästat över det förflutna, men kisar jag kan jag ännu se flackande bilder av krutrök och blod.

Tyngden av att ha förlorat min hembygd kommer alltid vila på mina axlar, trots att jag försökt fly undan alla dessa bilder. Jag undrar vad de tänker om mig här. Jag är rädd att de ställer samma frågor som jag själv: Varför gjorde jag inte mer? Kunde jag inte ha frammanat något oväntat stordåd som gjort att vi räddat vad vi mist?

Tapper:

Det värker i mig, men idag låter jag mig minnas. Kanske kan jag till och med minnas i sällskap av någon annan. Någon med egna minnen från kriget som gick förlorat. Visst har bilderna blivit något suddiga, men jag minns er alla.

(Musik)

Jag minns dig, du som offrade din skörd så att vi kunde äta.

Du som lät oss vila i ditt hem.

Du som motvilligt tog på dig ansvaret.

Du som inte var stor nog att förstå.

Du som tog saken i egna händer.

Du som flydde. Jag förstår.

Och du, vars öde rycktes ur dina händer.

Jag tror att jag är redo att tala om dig nu.

Slut på DEL 2.