

Vejledning / Råd og vink
Forsøgsfag i htx-uddannelsen
Musik- og lydproduktion C

Uddannelsesstyrelsen
Kontoret for gymnasiale uddannelser

2011

Musik- og lydproduktion C

Vejledning / Råd og vink

Kontoret for gymnasiale uddannelser, juni 2011

Alle bestemmelser, der er bindende for undervisningen og prøverne i de gymnasiale uddannelser, findes i uddannelseslovene og de tilhørende bekendtgørelser, herunder læreplanerne. Denne Vejledning/Råd og vink indeholder forklarende kommentarer til nogle af disse bestemmelser, men indfører ikke nye bindende krav. Desuden gives eksempler på god praksis samt anbefalinger og inspiration, og den udgør dermed et af ministeriets bidrag til faglig og pædagogisk fornyelse. Citater fra læreplanen er anført i kursiv.

1. Identitet og formål

1.1. Identitet

Fagets genstandsfelt er musik og lyd i en æstetisk, kulturel, kreativ og kommunikativ sammenhæng. Faget forener en teoretisk-analytisk og praktisk produktionsmæssig tilgang til musik og lyd. Faget har tillige en musikteknologisk og en mediehistorisk dimension.

Musik- og lydproduktion er et fag, som fordrer en bevidstgørende, praktisk funderet, teknologibaseret tilgang til musik og lyd i det moderne samfund. Denne tilgang omfatter æstetiske, kulturelle, kreative og kommunikative overvejelser og beslutninger. I det praktiske, produktionsmæssige arbejde anviser faget en række basale it-baserede muligheder, set i et kulturelt, musikteknologisk og mediehistorisk perspektiv.

Faget betoner samspillet og sammenhængen mellem den teoretisk-analytiske og den praktisk-produktionsmæssige del og skal forstås som både et teknologisk og et kreativt fag. Ved selv at skabe, producere og redigere musik- og lydproduktioner samt gennem analyser af både egne og andres produktioner erhverver eleverne sig en række faglige, innovative, men også almene studiekompetencer. Det er et særkende for faget, at læringsprocessen foregår i et felt mellem teori og praksis. Denne vekselvirkning er fagets didaktik og ligger til grund for både læreplan og vejledning.

1.2. Formål

Undervisningen skal gøre eleverne fortrolige med brugen af basal fagterminologi inden for musik- og lydlære, musik-, medie- og computerteknologi.

Undervisningen skal udfordre og udvikle elevernes kreative og innovative evner til selvstændigt at producere, analysere, perspektivere og vurdere forskellige typer af musik- og lydproduktioner.

Det teoretisk-analytiske arbejde giver viden om og indsigt i forskellige musikalske og lydmæssige valgmuligheder i forhold til analyseobjektets teknologiske, kommunikative og æstetiske, virkemidler. Denne indsigt vil kunne anvendes i forbindelse med fremstillingen af egne produktioner. I analyser af musik- og lydproduktioner skal der redegøres for valg af musikalske og lydligt virkemidler og for hvad disse valg betyder for det samlede produkt. Perspektivering består i at sætte den analyserede produktion i relation til andre lignende produktioner. Her kan inddrages kommunikative, betydningsmæssige, kulturelle og historiske synsvinkler med henblik på at analysere produktionernes gennemslagskraft. Det praktisk-produktionsmæssige arbejde forsyner eleverne med en række redskaber og kreative arbejdsmetoder, der sætter dem i stand til at udtrykke sig selvstændigt og nuanceret i musik og lyd.

2. Faglige mål og fagligt indhold

Eleverne skal kunne:

- *anvende relevante lyd- og distributionsprogrammer*

Her menes, at eleverne skal vise evne til at kunne betjene den for deres produktion relevante teknologi. De bør derfor have kendskab til forskellige digitale formater og kunne konvertere materialer mellem disse. Afhængig af emne og produktionstype bør de kende til og kunne anvende relevante sequencer- og redigeringsprogrammer, studieudstyr (digitalt eller analogt), brug af effekter og plug-ins samt software- eller webtjenester/medieplatforme, der kan distribuere produktionerne.

- *udforme og/eller tilvirke forskellige typer af musik- og lydproduktioner i en målrettet kommunikativ sammenhæng*

De musik- og lydproduktioner, der refereres til, kan være yderst forskelligartede og beskrives under kernestof. Fagets praktisk produktionsmæssige side bør stå centralt i undervisningen, og det er et mål at eleverne, i forhold til en professionel medieverden, selv skal nå frem til at fremstille lignende produktioner.

- *analysere, fortolke og vurdere musik- og lydproduktioners design i forhold til kommunikationsforhold, betydning, brug af musikalsk materiale, stil- og genremæssige overvejelser og teknologiske muligheder med anvendelse af fagterminologi*

Ud over at eleven skal kunne udforme og tilvirke en musik- og lydproduktion, skal eleven også kunne reflektere over egne og andres produktioner. Hertil kræves en analyserende, en fortolkende og en vurderende tilgang. I analysen beskrives virkemidlerne – teknologiske og musikalske – og i fortolkningen og vurderingen sættes den ind i en større forståelsesramme, der indeholder yderligere overvejelser. Heri må indgå overvejelser om afsender- og modtagerforhold. Hvordan kommunikerer produktet? Hvordan er det designet mht. form, funktion og æstetik? Hvilken oplevelsesmæssig og psykologisk effekt har de anvendte virkemidler? Har den anvendte teknologi haft betydning for produktionen?

Eleverne skal tilegne sig relevant fagterminologi i forhold til de valgte musik- og lydproduktioner. De musikalske grundbegreber, der er nøjere beskrevet under kernestoffet, vil sædvanligvis folde sig ud stil- og genremæssigt og vil dermed referere til kultur, tid, sted og miljø. Eleverne skal kunne beskrive og analysere musikkens og lydens funktion og rolle både i forhold til produktionen, men også i forhold til lytterens/tilskuerens/brugerens perception. Med andre ord er formålet helt overordnet, at eleven skal opnå øget fokus på og større bevidsthed om den musikalske og lydige side af produktionerne.

- *bringe analysen ind i en relevant historisk, samfunds- og mediemæssig, kulturel og teknologihistorisk sammenhæng*

Dette indebærer, at eleverne skal være i stand til at forstå musik- og lydproduktionerne i en større

sammenhæng af eksempelvis historisk, kulturel eller samfundsmæssig karakter. Kravet om perspektivering knytter sig til musik- og lydproduktioner, der ligger i forlængelse af det/de forløb, som klassen har beskæftiget sig særligt med.

2.2. Kernestof

Kernestoffet er følgende:

- *design af musik- og lydproduktion*

Der kan eksempelvis arbejdes med:

- digitale og/eller analoge musikproduktioner inden for alle stilarter og genrer, der kan produceres i computeren eller i et fysisk eksisterende lydstudie, med virtuelle eller fysiske instrumenter
- intertekstuelle produktioner, der bygger på et arbejde med allerede eksisterende musikalske værker, hvad enten det er enkeltspor (remix), hele numre (mash-ups) eller andre blandingsformer
- narrative musikalske former som lydcollage, radiodrama og lyddigte, lydmiljøer (soundscapes) og audiowalks. Det kan være produktioner, hvor man kan optage, anvende og bearbejde hverdagens lyde som man gjorde i "musique concrete", eller lydlig iscenesættelser af en rejse/tur eller fortælling/digt, hvori lyde fra vore omgivelser kan være med til at skabe nye fiktionsrum
- musik og lyd til audiovisuelle udtryksformer som fx film, hvor der skabes nye lydsider til eksisterende film. Der kan arbejdes med både reallyd og musik under forskellige temaer (ex suspense, action, humor) og genrer (ex dokumentar, animationsfilm, film noir, dogmefilm, reklamefilm, computerspil)
- musik- og lydproduktioner, der skal brande et produkt, en virksomhed eller en institution, som lydlogoer, jingler, tv-reklamer og ringetoner
- musik og lyd, der inddrages interaktivt i produkter eller kunstværker, så musikken eller lyden aktiveres af en funktion i produktet/kunstværket. Det kunne være computerspil, hjemmesider, kunstinstitutioner mv.

Sådanne produktioner udformes under hensyntagen til form, funktion og æstetik.

- *lydteknologiske grundbegreber og lydteknologiens historie*

Teknologien og dens fagterminologi skal ses i relation til det tema og de produktioner/materialer, der arbejdes med. Denne forståelse kræver anvendelse af de tekniske udtryk og begreber, der knytter sig til det konkrete produkt, og den tid, det er skabt i. Forenklet sagt er det en beskrivelse af spillet mellem den kreative proces og samtidens tekniske muligheder. Eksempler på teknologisk fagterminologi er analog/digital, fonogrammer (valse, lakplade, lp, cd)/lydformater (mp3, wave), instrumenter (klaver, mellotron, synthesizer, sampler). Den lydteknologiske historie kan realiseres på forskellig vis, enten som et kortere oversigtsforløb eller i relation til de praktiske, tekniske redskaber, man arbejder med i projektet eller sågar knyttet an til fysiske eksempler som LP-plader, spolebånd, kassettebånd, synthesizer eller andre instrumenter.

- *musikalske grundbegreber, herunder musik-fagterminologi*

I introduktionen til og beskæftigelsen med de musikalske grundbegreber i undervisningen er det vigtigt at have det anvendelsesorienterede for øje. Følgende musikalske grundbegreber bør være i spil:

- lyd, tonedannelse, klang og akustik
- tempo, taktart, rytme, puls
- melodik og tonalitet
- harmonik (dissonans, konsonans)
- dynamik
- instrumentation
- form og struktur
- sound

Undervisningen i disse grundbegreber retter sig mod en forståelse af dem som receptions-mæssige stereotyper, kulturelle koder, arketyper og musemer, hvorfor de ses i relation til deres anvendelse i en kommunikativ, mediemæssig og psykologisk sammenhæng.

Lyd, tonedannelse, klang og akustik omfatter undervisning i, hvordan toner og lyde dannes og beskrives, og hvordan man kan ændre på en række parametre med en kommunikativ og psykologisk konsekvens for produktionen. Her taler vi om fx instrumentklang, anslag, rumklang (reverb), equalizer, tonehøjde (pitch), forvrængning (distortion), kompressor og ekko (delay).

Tempo, taktart, rytme og puls omfatter tidslighed og timing og hvordan disse parametre kan have forskellige receptions-mæssige effekter. Fravær af puls og rytme har ligesom høj puls og heftige rytmiske figurer oplevelses-mæssige konsekvenser. Tilsvarende med lige og ”skæve” betoninger. I beskæftigelsen med melodik og tonalitet fokuseres der på, hvordan fx dur og mol kan tone en stemning, og hvordan intervalstørrelser og melodiske valg medfører forskelligartede stemninger og karakterer. Eksempelvis kan oplevelsen af tryghed ligge i det tonale og den klare melodi, ligesom angst og suspenseffekt kan forbindes med atonalitet og mangel på melodisk genkendelighed. Tilsvarende kan tonalitet og melodik skabe kulturelle og geografiske referencer (pentatonik kan referere til Østen og til folkemusik, forstørrede intervaller i en skala kan referere til arabisk kultur).

Harmonik (dissonans, konsonans) omfatter de samklangsmæssige forhold i det musikalske udtryk. Den konsonerende klang giver en anden oplevelse end den dissonerende. Sammensatte klange giver en anden oplevelse end mere transparente og enkle klange.

Ved dynamik forstås musikkens styrkeforhold og hvordan den spiller ind på det dramaturgiske forløb og oplevelsen af dette.

En helt central del for faget er beskæftigelsen med instrumentation og dennes betydning, herunder kendskab til anvendelse, funktion og betydning (konnotation) af de mest gængse instrumenter inden for klassisk musik og populærmusik.

Musik og lyd har et tidsmæssigt forløb, en struktur og en form, som har betydning for oplevelsen og undervisningen må derfor fokusere på dette aspekt i forhold til musik- og lydproduktionen.

Sound udgør et vigtigt teknisk element i musik- og lydproduktionen. Sound omfatter placeringen af lyd og instrumenter i et rumligt lydbillede: forgrund-mellemgrund-baggrund, panorering, rumklang, frekvensområder (top eller bund), samt optimering af det samlede lydbillede gennem miksning og mastering ved hjælp af equalizer, kompressor m.v.. Soundbegrebet rummer, foruden den tekniske

side, også et analytisk perspektiv: forskellige æstetiske soundbegreber knytter sig til specifikke perioder og stilarter.

Analyse- og fortolkningsmodeller

Analyse- og fortolkningsmodellerne udgør det værktøj, som skal bringe eleverne i stand til at reflektere over egne eller andres lydproduktioner. Uanset om det er et professionelt produkt, man øver sig i at analysere og fortolke, eller om det er elevens refleksion over eget produkt, så anbefales følgende struktur:

A. Registrering af det sette og/eller hørte. Afhængig af, hvilket materiale man arbejder med, kan det omfatte registrering af parametre som:

- Umiddelbar oplevelse af produktionen
- Struktur, opbygning, komposition, dramaturgi, syntaks, musik-billedrelationer.
- Musikanvendelse, æstetik, stil, genre
- Instrumentation, klang, effekter, sound, design, teknologianvendelse, dynamik.
- Tempo, taktart, puls.

B. Registrering af det sette og/eller hørte tolkes ind i et nyt niveau som omfatter:

- Et semantisk lag, dvs. hvilken betydning får de føromtalte iagttagelser for hinanden, er der anvendt musikalske og lydige arketyper, stereotypier, humor, konflikter, redundans, overraskelser.
- Et kommunikativt lag, dvs. hvordan tolker man de anvendte parametre ind i en afsender- og modtagerrelation? Hvad er temaet, emnet, mediet, hvem er afsender, hvem er modtager, hvad er intentionen, hvad er omstændighederne, hvilket "sprog" anvendes og hvordan fungerer det? Er kommunikationen ubesværet eller er der bevidste eller ubevidste forhindringer (støj)?

3.3. It

It og arbejdet med hard- og software er helt centralt for faget både i forhold til undervisning, produktion og formidling.

Faget afspejler i vid udstrækning en professionel virkelighed inden for musik- og lydproduktion. It er et helt fundamentalt arbejdsredskab i produktionsprocessens forskellige faser, både i selve den kreative produktionsproces, den innovative tilgang til denne og i formidlingen af produktionen.