

Undervisning i elektronisk musik

Udredning, en introduktion til fagets pædagogik

Af David Mondrup, Det Jyske Musikkonservatorium, 2023



Indholdsfortegnelse

Forord	3
Indledning	4
Elektronisk musik – en kunstnerisk afgræsning	5
Pædagogikken i elektronisk musik	10
Fagets indhold: Fem indgange til undervisning i elektronisk musik	14
Indgang 1: Basale kundskaber	14
Indgang 2: Metode	15
Indgang 3: Produktion	16
Indgang 4: Musik/kunstforståelse	17
Indgang 5: Kreativitetsudvikling	17
Praksis og eksempler	18
Tak	21

Forord

I efteråret 2021 og foråret 2022 satte jeg mig for at dykke ned i pædagogikken og det faglige indhold i faget "elektronisk musik", og jeg var så heldig at bl.a. Det Jyske Musikkonservatorium (DJM) var med på at understøtte projektet med midler fra institutionens indsats for Forskning og Kunsterisk Udvikling (FOKU) – derfor denne udredning. Den øvrige hovedsponsor på projektet er Folkehøjskolernes Forening i Danmark (FFD), der gennem en bevilling fra deres efteruddannelsesorlovspulje muliggjorde et halvt års orlov i efteråret 2021 fra min hovedbeskæftigelse som lærer på Engelsholm Højskole, så jeg kunne få tid til at hellige mig projektet.

Min baggrund for at kaste mig ud i netop dette emne er, at jeg i 2003 startede det første hold i elektronisk musik på en dansk højskole, med projektet Etnolab på den nu lukkede Vestbirk Højskole. Etnolab havde ganske vist et andet formål end at uddanne elektroniske komponister og producere, nemlig at invitere unge med anden etnisk baggrund end dansk ind på højskolen, ud fra en nogenlunde velundersøgt formodning om at denne målgruppe ville føle sig mest tiltrukket af at kunne arbejde med hiphop, r'n'b og andre musikalske udtryk, der primært udfoldes via computer og anden musikelektronik. Faget transformerede sig dog hurtigt til det (i hvert fald målgruppe-mæssigt) bredere "elektronisk musik", og det har været mit fagfelt lige siden, først på Vestbirk Højskole, og, efter dennes lukning i 2006, på Engelsholm Højskole siden 2007. Sideløbende med dette har jeg arbejdet på DJM som underviser i formidling og pædagogik, først indenfor elektronisk musik, og de seneste år også indenfor andre skabende fag, især sangskrivning. Da jeg i sin tid selv blev ansat på DJM skrev jeg i min ansøgning at "der mangler en lærebog i elektronisk musik", og dette er stadig tilfældet.

Udredningens hovedemner har et betydeligt overlap med den rapport der blev udkommet af min efteruddannelsesorlov fra højskolen, og nærværende udredning kan derfor ses som en version af orlovsrapporten "Elektronisk musik i højskolen", som kan læses her: <https://ffd.dk/Media/638090264743442035/David%20Mondrup%20-%20Elektronisk%20musik%20i%20højskolen%20-%20orlovsrapport.pdf>. I "Elektronisk musik i højskolen" udfoldes den del der handler om det faglige indhold i undervisningen dog væsentligt

mere end her, lige som der også findes afsnit der beskæftiger sig særligt med elektronisk musik som fag i lige præcis den danske folkehøjskole.

Indledning

Der er ikke før lavet en lærebog indenfor elektronisk musik, hvilket må tilskrives at faget som tilbud på f.eks. musikskoler og andre uddannelsesinstitutioner har relativt få år på bagen. Denne udredning er ikke tænkt som en lærebog, men den er en opsamling på observationer, pædagogiske overvejelser og erfaringer fra kolleger rundt om i landet, studerende på DJM, og min egen praksis. Metoden til indsamling har været interviews, samtaler med fagets undervisere og observationer i marken på landets højskoler og i praktikker.

Teksten er delt ind i disse tre hovedoverskrifter:

- **Den kunstneriske afgræsning**, hvor faget beskrives,
- **Pædagogikken**, hvor centrale aspekter af den pædagogik, som faget lægger op til, beskrives, og
- **Fagets indhold**, som giver et overblik over, hvad det så er, der rent faktisk undervises i, når der står elektronisk musik på skemaet.

Elektronisk musik – en kunstnerisk afgræsning

Jeg vil her beskrive den forståelse af elektronisk som denne udredning hviler på, da denne forståelse helt naturligt i høj grad påvirker den pædagogiske praksis indenfor faget. Jeg har valgt at gøre dette gennem 5 punktnedslag - 4 positivt afgrænsende og 1 negativt.

”At være elektronisk musiker er at være skabende”. Dette kan f.eks. underbygges ved at kigge på sprogbrugen omkring det at beskæftige sig med faget.

- *Har du en fritidsinteresse?*
- *Jeg laver elektronisk musik.*

Havde svaret i stedet været, at man er amatørpianist i sin fritid, så ville det snarere formuleres sådan:

- *Har du en fritidsinteresse?*
- *Jeg spiller klaver.*

Traditionel musikudøvelse er noget man *spiller* på instrumenter, elektronisk musik er noget man *laver*. Et musikerskab som instrumentalist tager traditionelt udgangspunkt i musik der allerede eksisterer, enten 100% eller også allermindst som en meget vægtig komponent. Når man snakker om musikudøvelse som en kreativ beskæftigelse, så vil der ofte være tale om en kreativitet der i meget vid udstrækning handler om at træffe fortolkningsvalg på musik med andre ophavs personer end musikeren selv. I modsætning til dette, så vil det for en elektronisk musiker i langt de fleste tilfælde forekomme absurd og at skyde forbi målet at bruge sin tid på at fortolke eller genskabe allerede skabt musik – fordi, ” elektronisk musik er noget man *laver*”. Selv om ordet ”komponist” i visse kredse af elektroniske musikere (ikke mindst uden for konservatoriet) vil lugte for meget af finkultur, så er det ikke desto mindre det, der er tale om; elektroniske musikere er komponister.

Derudover har faget en række andre kendetegn:

- **Metode.** I og med at vi, som nævnt, må betragte elektronisk musik som et felt, der først og fremmest beskæftiger sig med komposition, så giver det mere mening at beskrive det ud fra feltets metoder, hvor man anvender elektroniske værktøjer til at frembringe ny lyd og musik. Dette medfører nogle yderligere kendetegn; selve værktøjet er med til at udforme og afgrænse mulighedsrummet for kompositionen af musikken. Redskaberne i elektronisk musik er ikke blot med til at afgrænse de klanglige muligheder i den frembragte musik, men

er også med til at sætte selve rammen for hvilken musik, der rent faktisk kommer ud af arbejdet. De elektroniske værktøjer påvirker i meget høj grad selve den kompositoriske proces. Noget af det kommer jeg ind på herunder.

- **Lyddesign.** At trække "lyddesign" ind som kendetegn ved elektronisk musik som kompositionsmetode udfordrer den traditionelle opfattelse af musikkomposition, som noget der primært handler om toner og rytmer (og ord, for så vidt at der er tale om sangskrivning), og i mindre grad om klang. Dette skrevet i erkendelse af, at det meste musik også forholder sig til, hvilke klanglige muligheder den aktuelle komposition åbner op for, gennem mere eller mindre bindende arrangement, instrumentvalg m.m. Men i ikke-elektronisk vestlig musik er toner, rytmer og ord det primære, og alle øvrige valg i musikken er underordnet disse.

At elektronisk musik er komposition med lyddesign udelukker ikke at langt det meste elektroniske musik i allerhøjeste grad benytter sig af toner og rytmer, og det på en måde der, helt åbenlyst tager afsæt i den etablerede kulturelle forståelse af musik. Men i elektronisk musik rykker klangdannelsen op, og bliver en ligeværdig partner med toner og rytmer i kompositionsprocessen, i en grad, så det ikke er sjældent, at lyddesignet bliver det bærende princip i en komposition. I elektronisk musik finder komponisten det ikke nødvendigvis vigtigt, hvilke toner der bliver spillet, eller om tonerne overhovedet stemmer med hinanden eller med en bestemt grundtone eller skala. Til gengæld kan komponisten arbejde meget bevidst med aspekter af tonens klang, såsom dens overtonestruktur, dens tidsmæssige forløb osv. Dette gælder både for de præcise, perkussive lyde i club-musik og for støjfyldte lydflader i avantgarde lydeksperimenter, og alt muligt derimellem. At lyddesign kan være det primære bærende hensyn i den kompositoriske proces, medfører at dette kan være en fuldt ud gyldig prioritering i det kreative arbejde. Så forskellige danske kunstnere som Else Marie Pade, Jacob Kirkegaard og Bjørn Svin, er eksempler på komponister der har lavet værker med meget forskellige udtryk, der har det til fælles, at det tonale og/eller rytmiske indhold af musikken er underordnet det klanglige aspekt.

- **Kuratering.** Her minder elektronisk musik om de fleste andre kompositionsfag, hvad end det er sangskrivning, partiturmusik e.a. De fleste skabende kunstneriske discipliner indeholder væsentlige elementer af at foretage valg – at kuratere blandt de tilgængelige muligheder,

som skabelsen af et værk præsenterer. Når der er særlig grund til at lægge vægt på det i sammenhæng med lige præcis elektronisk musik, skyldes det de muligheder, som de implicerede metoder og redskaber giver for arbejdet, og dermed også hvordan den elektroniske musik-praksis har manifesteret sig gennem historien.

I forhold til de muligheder, som metoden og redskaberne præsenterer, så er det relativt let at nå dertil, hvor man får præsenteret en række muligheder, som det er éns opgave at vælge imellem som komponist/udøver. Arbejder man f.eks. med abstrakte lydlandskaber af field recordings og manipuleret støj, så er det en ret overkommelig opgave at nå derhen, hvor man har en håndfuld lyde tilgængelige i sin Digital Audio Workstation (DAW). Opgaven er derefter at vælge mellem disse lyde, og at arrangere dem på en måde, der præsenterer ideen i kompositionen som man ønsker det. Hertil kommer valg om yderligere behandling af lydene.

Men selv hvis man laver værker, der bygger på mere traditionsbundne opfattelser af musik – melodier, harmonier, rytmer m.m. – så vil så godt som alle DAWs indeholde redskaber, der gør opgaven nemmere, end hvis man selv skulle lære at spille på en række forskellige instrumenter for at få en meningsfuld komposition ud af det. Læringskurven er simpelthen relativt flad, og der er ikke langt fra ikke at have nogle kundskaber overhovedet til at producere meningsgivende musik; i hvert fald ikke, når man sammenligner med mange andre måder at komponere på.

Så når det er så relativt let at lave elektronisk musik, hvad er det så, der gør nogen til en god elektronisk musiker/komponist? Det er bl.a. et kunstnerisk overblik; at bruge noget så forkættet som sin "personlige smag" til at træffe valg. Med andre ord, at man er en god kurator blandt de mange muligheder, som metoden tilbyder.

I forhold til musikhistorien, så har elektronisk musik igen og igen vist sig som et felt, hvor et af de primære redskaber for komponisten netop er evnen til at vælge. Det gælder for de franske musique concrete pionerer, der havde valg mellem hverdagens lyde som en af deres primære kompositionsmetoder. Det gælder for DJs inden for dub og senere hiphop, som med musikhistoriens mange indspilninger som grundmateriale gjorde det til en kunstnerisk udtryksform at vælge de rette vinylplader at spille og sample fra. Og det gælder utallige

dance, pop og r'n'b producere, der har bygget tracks, som man bygger med lego, med præfabrikerede loops og lydbidder som byggeklodser.

Herved når vi frem til endnu en af de ting, der adskiller faget elektronisk musik fra mange andre musikdiscipliner i hvert fald på et principielt plan: for hvor det i princippet ikke betyder alverden, om man bryder sig om den musik man spiller eller ej i løbet af sin traditionelle musikeruddannelse – man kan godt opøve glimrende evner som instrumentalist med musik som man ikke føler det store for – så er ens æstetiske sans og ens personlige smag et vigtigt aktiv i elektronisk musik.

- **Elektronisk musik er ikke en genre.** Man møder ofte den forståelse, at elektronisk musik kan beskrives som en genre, på lige fod med rock, jazz, wienerklassik e.a. Selv om det ikke kan defineres entydigt, hvad det er, der afstikker rammerne for en "genre", så er det dog relativt let at konstatere, at al den musik, der kommer ud af komposition af elektronisk musik, ikke kan siges at være inden for den samme genre. Både hvad angår musikalske karakteristika, tilknytning til historisk tid og kultur, funktion, bagvedliggende ide, instrumentering m.v., så er der stor forskel på hvad forskellige mennesker forstår ved begrebet "elektronisk musik". Når alt kommer til alt, så er der kun en relativt løs afgrænsning af brug af udstyret og metoden til fælles for alle de mange typer musik der går ind under betegnelsen. Og selv om instrumentarium og metode kan være med til at definere en genre, så er det for lidt til at dække en hel genrebeskrivelse i sig selv.

Når det er værd at nævne hvordan udtrykket "elektronisk musik" forholder sig til begrebet "genre", så skyldes det, at de forskellige typer musik, der kommer ud af elektronisk musikkomposition og -produktion, som antydnet alligevel har nogle fællestræk. Ud over de allerede gennemgåede forhold, nemlig at elektronisk musik er kendetegnet ved *metode*, *lyddesign* og *kuratering*, så har elektronisk musik også ofte en relativt tydelig klangsignatur. Denne klangsignatur er naturligvis afgrænset af de muligheder som metoden og redskaberne giver, ganske ligesom klangmulighederne i f.eks. klavermusik er afgrænset af de muligheder, klaveret stiller til rådighed, uden at "klavermusik", fra barok til boogie-woogie, af dén grund bliver til én genre i sig selv. Lige som instrumentet sætter nogle begrænsninger i de lydlige muligheder, så har komponisten i sin afsøgning og sin dyrkning af instrumentets lyd også en indvirkning på de musikalske karakteristika, der kendetegner

elektronisk musik. Som ved så godt som al anden kunstnerisk, skabende virksomhed, opstår det kunstneriske udtryk bl.a. i en vekselvirkning mellem kunstneren og det materiale, kunstneren arbejder med.

Pædagogikken i elektronisk musik

Traditionel musikundervisning vs. elektronisk musikundervisning

Den praksis der kendetegner "elektronisk musik", som beskrevet i forrige afsnit, kalder på en måde at undervise på, der adskiller sig en del fra den undervisning der ellers traditionelt falder ind under overskriften "musikundervisning".

Meget af den traditionelle musikundervisning har *færdighedsindlæring* som et af sine primære mål. Der bruges relativt meget krudt på at indøve overblik, fysisk koordination og muskelhukommelse med henblik på at kunne gengive allerede komponeret musik, eller, ved f.eks. improvisation, at lære sig stiltræk der gør eleven i stand til at kunne navigere i allerede etablerede måder at udøve musik på. Musikundervisning kommer derved til at få en hel del til fælles med bl.a. idrætsundervisning, der jo også har bl.a. træning af fysiske færdigheder og allerede etablerede mål som dele af sit indhold.

Undervisning i den gren af komposition, der falder ind under elektronisk musik, har *kreativitetsudvikling* som et af sine primære mål. Der bruges meget tid på at arbejde med elevens evne til at ideudvikle, konceptualisere, og skabe kunst. Inddragelse af eksisterende måder at skabe på, og de resultater der er kommet ud af det igennem (musik)historien indgår ofte som en helt naturlig og nødvendig del, men altid med det mål at bringe eleven tættere på et virke som original, skabende kunstner. Undervisning i elektronisk musik kommer derved til at have en del mere til fælles med undervisning i andre kunstfag, som f.eks. billedkunst end det minder om den musikundervisning der foregår i musiklokalet. Kreativitet som del af en kunstnerisk praksis hænger sammen med skabelse af nyt materiale, og ikke med reproduktion af allerede eksisterende materiale.

Elektronisk musikundervisning

Af grunde, som bliver udfoldet herunder, kan det forekomme relevant at spørge sig selv som underviser: hvad er "en lærer" egentlig? Hvad er rollen, og hvad er opgaverne? Det er et fair spørgsmål; selv med den egentlig ret brede forståelse af pædagogik og læring der eksisterer i det danske skolesystem, vil mange der kigger tilbage på deres egen skolegang have en forventning til

læreren om at det er en person der dels ved mere om emnet end én selv, dels er en person der docerer sin viden fra en position ved katederet, tavlen eller smartboardet. Det er en erfaring som selv ret unge studerende ved pædagogiske uddannelser som musikkonservatoriet i 2020'erne stadig har med sig fra deres egen skolegang. I fag, der som beskrevet ovenfor har elevens udvikling mod at blive skabere af originalt materiale som mål, kan det dog være svært at opretholde en meningsfuld opfattelse af lærerrollen som en person, der kender facit på forhånd; når man netop arbejder med elevens evne til at generere materiale, der ikke har været kendt før, kan læreren i sagens natur heller ikke kende det. Der er derfor brug for en opridsning af, hvad lærerens rolle og opgaver er, som er bredere end en person, der docerer viden.

Rammesætning

Lærerens rolle er, helt kort, at være ansvarlig for agendaen i undervisningslokalet.

Som lærer sætter man rammen for, hvad der skal foregå. Man har ansvar for, at det der foregår er udviklende for elevens kreativitet, dannelse, viden m.m. Man er ansvarlig for at forberede aktiviteter, der giver mening ift. overskriften "elektronisk musik". Og så har man, bredt forstået, ansvar for at gå foran i skabelse af arbejdsmiljøet.

En god værkstedsramme og en god agenda vil typisk inkludere, at man har taget stilling til og forberedt sig på:

- *Indholdet i og tilgangen til arbejdet.* Man er ansvarlig for udvælgelsen af det, der skal foregå rent fagligt – det kan være et emne, en metode, eller på anden måde et felt til udforskning. Spørgsmål, læreren skal tage stilling til i sin forberedelse er bl.a.: Hvad er det, vi skal beskæftige os med, danne os erfaringer med, blive yderligere bevidste om, blive klogere på? Hvordan skal det foregå? Hvilken retning skal vi gå i, og hvis vi har et mål i sigte, hvad er så målet?
- *Undervisningsmiljø.* Man har ansvar for at eleverne kan føle sig trygge i undervisningen/værkstedet. Heri ligger bl.a. elevens mulighed for at få udbytte af undervisningen, hvilket inkluderer overvejelser om et passende tempo i forhold til eleverne, udvælgelse og dosering af forskellige læringsformer, og pauser. Der ligger også et ansvar for

at gøre sit for at facilitere god stemning i det sociale fællesskab på holdet. Her er nogle af kodeordene at stemningen skal være konstruktiv, arbejdsom og fokuseret, men man skal også have fokus på at der er plads til social interaktion, og at det opleves som et respektfuldt rum som det er rart at være i.

Som dagsordensættende lærer har man ydermere ansvaret på at have fokus på noget af det, der ellers kan falde ind i de blinde vinkler. At gøre samarbejds miljøet åbent og inkluderende for alle uanset køn, race, alder m.m. vil være en ambition som de fleste kan erklære sig enige i, men som ofte kræver mere omtanke end blot at erklære sin enighed. Her kommer lærerens rolle som rammeskaber i spil, da det at være ansvarlig for at skabe rammerne også medfører et ansvar for at rammerne kan rumme de mennesker der kan og vil deltage i undervisningen som elever.

Det gode undervisningsmiljø inkluderer også, at der skal være åbenhed for undersøgelser og udforskninger. Også selv om disse i en hel del tilfælde vil føre til noget andet end det man satte sig for da man begyndte sine undersøgelser og udforskninger. Og også selv om disse i en hel del tilfælde vil føre til ingenting. Man kunne kalde det "rum til at fejle", men den måde at udtrykke det på bygger på den opfattelse, at der findes rigtige og forkerte resultater indenfor kunstnerisk skabelse, hvilket der som bekendt ikke gør. Undervisningsmiljøet vil være mere frugtbart for den kreative udvikling, hvis man i stedet for at tale om "rum til at fejle" kan opdyrke en forståelse af at ideen om "at fejle" er irrelevant i undervisningen.

- *Fysisk rammeskabelse.* Heri ligger at påtage sig ansvar for at de fysiske rammer er til stede for at undervisningens projekter kan afvikles.

Ansvar for de fysiske rammer omfatterer andet og mere end blot at sørge for fire vægge, stikkontakter og udstyr. Der ligger også overvejelser omkring indretning, hvor der på den ene side er en overvejelse omkring hvor vidt de fysiske lokationer forekommer inspirerende at opholde sig i, mens der på den anden side også er et hensyn at tage til om de fysiske rammer kan virke distraherende for de tilstedeværendes koncentration og arbejdsro. Som eksempel: det er rart at have billeder på væggene og gennemtænkt belysning. Men det er ikke rart, hvis billederne og belysningen er så massivt til stede at man ikke kan abstrahere fra det.

Et andet aspekt er ejerskab til stedet, forstået som den grundfølelse både elever og lærere har i forhold til de fysiske rammer. Kunstnerisk skabelse er en personligt engagerende aktivitet, og den, der ender som ophav til det skabte vil naturligt føle ejerskab for produktet. Det er en følelse der er beslægtet med den autonomi, man har som skaber af kunst. Der følger empowerment med i hele det tankesæt der omgiver processen, og dette kan understøttes ved at eleverne også får medejerskab over de fysiske rammer. Som lærer er det en relevant overvejelse, i hvilket omfang man vil lade eleverne få medbestemmelse omkring den helt konkrete fysiske indretning af de rum, som undervisningen foregår i.

Alle disse ting kan faciliteres uden at læreren stiller sig ved katederet eller nødvendigvis ved mere end eleverne, og dette er helt indenfor rammen af hvad der definerer "en lærer". Man kan sagtens sætte en dagsorden omkring noget, man også gerne selv vil blive klogere på. Man kan herigennem facilitere undervisning uden nødvendigvis selv at være eksperten eller at have den store praktiske erfaring i selve emnet, men man skal have en god ide om at undervisningens indhold vil være udviklende for eleven.

I selve undervisnings- og læringsprocessen findes der også en række fordringer til læreren, som vil føles velkendte for mange andre der beskæftiger sig med (musik)undervisning og pædagogik.

Man skal være opmærksom på elevens læring, og reagere på det man observerer. Der tænkes her på aspekter som elevens forståelse af undervisningens indhold, elevens progression, og relevansen af det forberedte materiale sat i forhold til hvad eleven har brug for i sin kunstneriske udvikling her og nu. Man skal guide eleven i dennes udvikling, hvilket inkluderer (som det af og til udtrykkes blandt musiklærerkolleger) at "vise vejen, men ikke gå den". Dette kan forstås på den måde, at eleven er nødt til selv at være den aktive i at optage læring og udvikle sig derigennem, mens læreren kan fungere som den, der sørger for at hjælpe eleven med at navigere i læringsprocessen.

Man skal have opmærksomhed på niveauet i de udfordringer man udsætter eleven for, sådan at eleven ikke hænger fast i sin *tryghedszone*, men bevæger sig ud i og udvider sin *nærmeste udviklingszone*, uden at ryge ud i det ukonstruktive rum i *utryghedszonen* (begreberne i kursiv tilskrives typisk psykologen Vygotskij - nogle vil være stødt på en lignende videreudviklet model der anvendes i coaching, socialpædagogik og mange andre sammenhænge, med de engelske begreber *comfort zone*, *stretch zone* og *panic zone*).

Fagets indhold: Fem indgange til undervisning i elektronisk musik

Elektronisk musik som undervisningsemne praktiseres på mange forskellige måder. Selv om der er en del fællesnævner i hvordan undervisningen praktiseres fra sted til sted, så er der også en del substantielle forskelle. Selv et så tilsyneladende grundlæggende spørgsmål som hvilke kategoriseringer af undervisningens indhold der giver mening, besvares vidt forskelligt alt efter hvilke lærere indenfor faget man spørger.

I det følgende beskrives en del af de emner der udfoldes ude i virkeligheden, delt ind efter kategorier der giver mening ud fra et samlet indtryk af de forskellige praksisser der er observeret til denne udredning. De 5 kategorier kaldes her for "indgange". Hver indgang repræsenterer en måde at gå til selve det faglige indhold indenfor det, der samles under paraplyen "elektronisk musik". Man kan se det som døre, der fører ind til forskellige rum i "elektronisk musik"-huset.

En del emner kan placeres i forskellige kategorier alt efter hvordan man anskuer dem. Så inddelingen nedenfor er én måde at skabe et overblik på – ikke et bud på en endegyldig kategorisering.

Efter de 5 indgange gives der en kort introduktion til nogle principper for hvordan de præsenterede overvejelser kan omsættes i konkret undervisning, samt nogle enkelte eksempler på sådanne undervisningsforløb. En mere uddybende beskrivelse af den konkrete undervisning er dog ikke denne udrednings mål. For dette henvises der til orlovsrapporten "Elektronisk Musik i Højskolen", der er offentliggjort her: <https://ffd.dk/Media/638090264743442035/David%20Mondrup%20-%20Elektronisk%20musik%20i%20højskolen%20-%20orlovsrapport.pdf>.

Indgang 1: Basale kundskaber

Dette er de undervisningsemner, der handler om rå knowhow. For at undervisningen overordnet giver mening, skal der bibringes kendskab til det, der ligger i værktøjskassen.

Hvad man pakker i værktøjskassen kan være forskelligt. Tre bud på basale kundskaber kunne være:

- *Brug af DAW (Digital Audio Workstation)*
 - o *Sequencing, audio/midi, looping, effekter m.m.*

- *Syntese (brug af det i elektronisk musik sammenhæng klassiske instrument 'synthesizeren')*
 - o *Suntraktiv syntese, forskellige andre principper for syntese som FM og granular, sampling, modular syntese m.m.*
- *Mixing (arbejde med det samlede udtryk når mere end én lydkilde er i spil samtidigt)*
 - o *Fastlæggelse af niveauer, panorering, frekvensmæssig fordeling, rumlig placering, æstetiske overvejelse, mastering m.m.*

Et grundlæggende kendskab til disse felter vil sætte så godt som alle i stand til at arbejde meningsfuldt med elektronisk musik.

Indgang 2: Metode

Hvor "Basale Kundskaber" indgangen handler om hvilke værktøjer der findes og hvad de kan, så handler "Metode" indgangen om, hvordan værktøjerne benyttes i praksis, og hvordan denne brug er med til at forme faget.

Arbejdsmetoder er typisk akkumulerede resultater af de behov for arbejdsgange og rutiner som forskellige elektroniske musikere har mødt gennem tiden, og hvilke metoder der har vundet udbredelse afhænger naturligt af, hvilken musik der er blevet lavet med dem. Udbredte metoder kan variere meget afhængigt af genre, og det kan af og til gøre det til en udfordring at undervise i metoder, og stadig bevare den genreneutralitet der udbredt ses som et ideal i undervisningen, i hvert fald blandt de der underviser en bred målgruppe på f.eks. højskoler og musikskoler. Der er dog ikke mange metoder, som man ikke kan finde inspiration i på tværs af æstetiske idealer.

Her er nogle situationer, hvor det kan være godt at være opmærksom på at gribe ned i tasken med metoder:

- Når processen mangler drivkraft; det være sig ved opstart af nye projekter, eller hvis man f.eks. går i stå efter at have produceret de første 30 sekunder af et nyt værk.
- Når man gerne vil have nye greb i værktøjskassen, og har brug for nye inputs til sine allerede eksisterende praksisser.
- Når man har brug for et indspark der ryster posen i den kreative proces.
- Endelig kan det også være godt at arbejde med bevidst fokus på sine metoder, for at lære mere om sine egne arbejdsgange, og hvad de gør ved ens udtryk.

Indgang 3: Produktion

Produktorienteret undervisning behøver nærmest ingen forklaring eller retfærdiggørelse. Projekter, der arbejder hen imod et mål, er ofte kolossalt motiverende for den enkelte elev. Når det overordnede mål er at facilitere kreative processer, så er der få ting som deadlines, forventninger hos ivrige modtagere, og forventning hos eleven om at stå med et håndgribeligt resultat på hånden i slutningen af projektet, der kan skubbe processer fremad.

Det er en så åbenlyst effektiv måde at arbejde på, at man som underviser kan komme til at forfalde til primært at lave projekter med slutprodukter. Dette kan så i praksis komme til at illustrere bagsiden ved at arbejde hen mod en levering af et produkt, nemlig at man ikke giver processen ro til fordybelse og lærerige omveje i samme omfang som når man fjerner slutproduktet fra processen. Når det er sagt, så er et produktrettet projekt stadig en uhyre effektiv motor for at fremme bevægelse i elevens kreative udvikling. Motivationen fungerer bedst, hvis produktet kommer med en ydre forpligtelse; man kan godt arbejde hen imod at tilfredsstille sin egen målsætning, men det kræver en velfungerende selvdisciplin at komme i mål blot fordi "man har lovet sig selv det". Motivationen flerdobles når der findes en faktor uden for én selv, som forventer og imødeser produktet. Det kan typisk være en tilskuer, eller anden type ekstern modtager, der ikke selv er del i projektet eller undervisningen. Dette gælder f.eks. ved en koncert, en eksamen eller en udgivelse. Men den samme effekt, at en forpligtelse overfor en ekstern part kan virke befordrende for arbejdet, kan også gøre sig gældende i kraft af samarbejdspartnere i gruppeprojekter. Her vil de øvrige deltagere være afhængige af den enkelte elevs input til det fælles produkt, ligesom de øvrige deltageres input også vil være nødvendige for at den enkelte elev oplever at det fælles produkt tager form. Der opstår en vekselvirkning af gensidig afhængighed og forpligtelse overfor projektet, og dette skaber en motivation, der kan få deltagere i projektet til at prioritere processen højt i det fælles produkts tjeneste.

Indgang 4: Musik/kunstforståelse

Som det er i alt andet kreativt, praksisdrevet kunstnerisk arbejde, så øger en reflektorisk tilgang til elektronisk musik den enkeltes forståelse af hvad det er for et felt man arbejder i. I de reflektoriske indgange arbejder man med at øge den enkeltes forståelse af selve musikkens mekanik, så man med analytiske værktøjer får bedre forståelse for de enkeltdele der indgår i det, vi kalder ”elektronisk musik”. Man arbejder med sig selv i relation til elektronisk musik, så man får et mere bevidst forhold til sit eget ståsted i forhold til emnefeltet. Man arbejder med elektronisk musik i relation til resten af det brede felt der kan kaldes ”kunst”, både historisk og kulturelt. Man arbejder med elektronisk musik i relation til resten af verden, som entitet i en samfundsmæssig, politisk og kulturel virkelighed. Igennem dette bliver man bedre i stand til at navigere som elektronisk musiker, som kunstner, og (hvis vi skal tillade os at være lidt højttroende) som menneske.

Indgang 5: Kreativitetsudvikling

Elektronisk musik er et kreativt fag. Det betyder bl.a. at det er et fag, der interagerer med elevens fantasi, med elevens evne til at finde på, med elevens kreativitet. Nye ideers opståen kan virke som lidt af et mysterium, og ”inspiration” omtales ofte som noget der kommer uprovokeret til kunstneren fra et ukendt sted. Men inspiration kommer ikke ud af den blå himmel. Den er et resultat af at man som kunstner sørger for jævnligt at pirre sin nysgerrighed, at opsøge inspiration, og af arbejdet med at omsætte dette i nye kreative outputs. Kreativitet er ikke en magisk kraft der svæver rundt i universet. Kreativitet er som en muskel, der kan trænes.

Som lærer kan man hjælpe sin elever i dette, ved at vise og træne dem i at opsøge ny viden og nye måder at anskue verden på, både i form af andres kunst, men også gerne hentet fra andre felter. Her rykker vi ud i det felt, hvor det bliver en del af målet for undervisningen at give eleven noget de ikke havde forventet. Dermed bliver det også helt af sig selv noget, eleven ikke har bedt om. Man kan i sagens natur ikke forvente eller bede om noget, som man ikke kender til eksistensen af. At tage på dette fra en af denne udrednings respondenter er, at inddele undervisningen i *skoling* og

afskoling, og opløfte dette som en helt fundamental måde at inddele alt hvad der foregår i pågældendes undervisning i elektronisk musik. Her er *skoling* alle de praktiske og videnskæssige færdigheder der indgår i faget, mens *afskoling* er der, hvor man sammen med eleverne afsøger det, man ikke ved hvor fører hen, og i processen netop bevæger sig ud over det felt, man ellers arbejder i, inden for *skoling*. Herved oplever eleven at få lagt nye måder at tænke og være til sig.

Konkret bliver opgaven altså at bevæge eleven til at tænke i baner, de ikke ellers ville have tænkt i. Hvilke virkemåder og tilgange der vil opleves som nye og banebrydende for den enkelte elev er altid lidt af et gæt. Man kan ikke nødvendigvis vide præcis hvilke måder at tænke på, der allerede er en del af elevens bevidsthed og mønstre. Men hvis man forsøger, vil man typisk være med til at udvide bevidstheden hos i hvert fald nogle af eleverne.

Praksis og eksempler

Dogmer og benspænd

Et kendetegn ved undervisning i kreative discipliner som f.eks. komposition er, at man helt basalt stiller eleven den opgave at opfinde noget nyt. Man beder med andre ord eleven om, billedligt talt, at træde ud, hvor ingen har trådt før, for at udforske uopdaget land. Man beder eleven om at gå ud, hvor der ikke er nogle veje på kortet. En alternativ italesættelse af dette, som taler mere direkte ind i elektronisk musik-feltet, kunne være: når man har en million knapper at vælge imellem der alle sammen lyder godt, hvordan skal man så vælge?

Uanset om man foretrækker at se tematikken som et tomt landkort med en 360 graders horisont af retninger at vælge imellem, eller som en kolossal mængde af knapper der alle sammen er attraktive, så er problematikken den samme: der er så mange valgmuligheder i situationen, at den bliver uoverskuelig. Hvis vi går tilbage til Vygotskij fra før, så er det et skridt direkte ud i *utryghedszonen*, hvilket fører til panik og handlingslammelse.

Måden at komme videre på er at indskrænke valgmulighederne, hvilket konkret foregår ved at opstille begrænsninger for elevens navigationsmuligheder. Man udpeger, for at blive i de samme billeder, en retning på kortet. Eller man fortæller eleven hvilke knapper vedkommende skal benytte sig af.

Med en reference til filmverdenens Dogme'95 bevægelse og Lars von Trier, omtales denne tilgang ofte som at man benytter sig af dogmer og benspænd.

Eksempler

Herunder 5 eksempler på projekter, der ved hjælp af rammer ("benspænd", om man vil) giver eleven en retning for sit arbejde med elektronisk musik. De 5 eksempler refererer direkte til de 5 indgange der er beskrevet i dette afsnit.

Syntese, eksempel til indgang 1, Basale Kundskaber

Mål: at blive bekendt med de grundlæggende elementer i syntese.

Analyser og imiter eksisterende lyde fra indspilninger.

Imiter eksisterende lyde fra øvrige instrumenter og lydeffekter til bestemte funktioner.

Skab nye lyde ud fra bestemte kategorier, så som percussion, leads, pads m.v..

Eksperimenter med layering af flere synthesizere.

Komposition med field recordings, eksempel til indgang 2, Metode

Mål: udforskning af field recordings som styrende for den kreative proces.

Brug field recordings som grundmaterialet i at lave en komposition. Lyt til de indsamlede lydes forløb og karakter, og lad dette være styrende for kompositionens udformning.

Tillad dig selv at redigere de hele optagelser, f.eks. ved reversing, transponering, kvantisering m.m., men bevar deres grundstruktur.

Live performance, eksempel til indgang 3, Produktion

Mål: erkend og udforsk dine muligheder som liveperformer.

Skab et setup til performance af din musik – dit setup er din komposition.

Øv din performance.

Optræd med den.

Denne opgave kan med også udføres i gruppearbejde.

Lytning og analyse, eksempel til indgang 4, Musik/kunstforståelse

Mål: udvidelse af musikalsk horisont til inspiration og til identifikation af sig selv som elektronisk musiker.

Lyt til musik, analyser og diskuter den efterfølgende. Dette er flere steder et tilbagevendende ritual, hvor eleverne på et hold på skift har musikken med.

Grafisk partitur, eksempel til indgang 5, Kreativitetsudvikling

Mål: afprøvning af sammenkobling mellem den foruddefinerede ide og notation, og en elektronisk musik produktion, via grafisk partitur.

Tegn dit eget partitur, udfør det i din DAW, eller programmer det i software. Byt partitur med din sidemand, og udforsk udfordringen i at fortolke en andens værk.

For yderligere eksempler og uddybning henvises som tidligere nævnt til rapporten "Elektronisk Musik i Højskolen":

<https://ffd.dk/Media/638090264743442035/David%20Mondrup%20-%20Elektronisk%20musik%20i%20højskolen%20-%20orlovsrapport.pdf>.

Tak

Inddraget litteratur i researchfasen:

- Henriette Moos og Henrik Marstal: "Filtreringer: elektronisk musik fra tonegeneratorer til samplere 1898-2001", Høst & Søn 2001
- Rasmus Kolby Rahbek og Jonas Møller: "Højskolepædagogik", Forlaget Klim 2015
- Steinar Kvale og Svend Brinkmann: "Interview, Introduktion til et håndværk" (2. udg.), Hans Reitzels Forlag 2009
- David Gibson: "The Art Of Mixing", (1. udg.), Focal Press 1997

Tak til de medvirkende interviewpersoner:

Darius Kinderiis, Nørgaards Højskole

Anders Ruby, Engelsholm Højskole

Mikael Elkjær, Engelsholm Højskole

Lars Rønne, Den Rytmske Højskole

Daniel Nayberg, Den Rytmske Højskole

Annelise Witek, Den Rytmske Højskole

Rasmus Kjærbo, Rumkraft

Henrik Sundh, Jyderup Højskole

Claus Haxholm, Højskolen for Musik og Teater

Tak til Engelsholm Højskole for forsidefotos (fotograf: Kenneth Stjernegaard), venligst udlånt fra højskolens hjemmeside, og til Orson Pedersen og Silja Hartvig Andersen (medvirkende på billederne).

Tak til Højskoleforeningen FFD, og til Det Jyske Musikkonservatorium, for midler til at realisere det arbejde der har resulteret i denne rapport.