

Filmmusik for børn

- *Et inspirationsmateriale til komposition til film og andre visuelle forlæg*

Af Oliver Laumann og Mija Milovic

i samarbejde med CPH PIX / BUSTER og Rytmask Center, september 2018

INTRODUKTION

I efteråret 2017 løb musikworkshoppen 'Filmmusik for børn' af stablen for første gang, hvor film- og musikglade børn og unge i alderen 9-14 år over tre dage komponerede og fremførte deres egen lyd og musik til korte stumfilmklassikere, i forbindelse med filmfestivalen CPH PIXs skole og familieprogram BUSTER i samarbejde med Rytmask Center. Siden er projektet vokset til et sammenspilshold på Rytmask Center, og workshop og koncert er blevet gentaget under festivalen i 2018 - i både København og Roskilde.

Den undervisningsmetode, som er blevet benyttet ifm. 'Filmmusik for børn', bygger overvejende på improvisation, på de deltagende børn og unges musikalske udgangspunkt, og på mødet mellem dem, os og det visuelle forlæg (f.eks. film, animation eller bevægelser). Derfor skal dette materiale heller ikke betragtes som en undervisningsskabelon, men som et inspirationsmateriale, der bygger på tanker, idéer og erfaringer, som er opstået og udviklet, siden grundstene til projektet blev lagt i 2016.

I arbejdet med at komponere lyd og musik til film kan man opleve, at elevernes fokus flytter sig fra dem selv, og at de giver slip på lidt af selvbevidstheden omkring deres musikalske virke. Øvelserne i dette materiale fungerer derfor også rigtig godt for børn, som mest fokuserer på den fysiske fornemmelse ved at spille på et instrument og ikke lytter så meget til, hvordan samspillet rent faktisk lyder, og hvad der foregår - udover hvad de selv spiller.

En kollektiv visuel kobling giver nemlig et fælles fokus og åbner en anden dimension end den lydige.

Materialet her består af en række øvelser med og uden film, hvor målet er at være så musikalske som mulig på en måde, hvor det er muligt for alle at være med - uanset instrumentalt kundskab og musikalsk erfaring. Inspirationsmaterialet indeholder derudover en gennemgang af, hvordan man kan arbejde specifikt med den animerede kortfilm 'Dråberne' (5 min., Danmark, 2017), som er tilgængelig på Filmcentralen/Undervisning.

FILMMUSIK FOR BØRN I UNDERVISNINGEN

Materialet kan f.eks. benyttes som inspiration til musikundervisningen på grundskolens mellemtrin eller i det musikpædagogiske arbejde. Øvelserne er udviklet med øje for børn og unge i alderen 9-14 år, men mange af øvelserne kan versioneres til forskellige alderstrin og niveauer. Det er en fordel, hvis I har en projektor til rådighed, som kan skyde billede på en væg eller et lærred, hvor hele holdet kan se med. Alternativt kan en stor skærm, der placeres højt i lokalet, også benyttes.

FÆLLES MÅL: MUSIK

Efter 4. klasses trin

Kompetenceområde: Musikudøvelse (obligatorisk)

Kompetencemål:

- Eleven kan deltage opmærksomt i sang, spil og bevægelse med bevidsthed om egen og andres rolle i musikalsk udfoldelse

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan anvende musikinstrumenter i enkle sammenspilsarrangementer
- Eleven har viden om spilleteknik og sammenspil

Kompetenceområde: Musikalsk skaben (obligatorisk)

Kompetencemål:

- Eleven kan udtrykke sig skabende i musikalske aktiviteter

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan skabe lydillustrationer under anvisning
- Eleven kan skabe musik med udgangspunkt i rytme, sprog og stemmebrug
- Eleven har viden om stemmens udtryksmuligheder i rytme og sprog
- Eleven kan udføre enkle improvisationer med instrumenter
- Eleven har viden om musikalske udtryk i bevægelse

Efter 6. klasses trin

Kompetenceområde: Musikudøvelse (obligatorisk)

Kompetencemål:

- Eleven kan udfolde sig selvstændigt i sang, spil og bevægelse

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan anvende notation og gehør i musikudøvelse

Kompetenceområde: Musikalsk skaben (obligatorisk)

Kompetencemål:

- Eleven kan arrangere og komponere musikalske udtryk

Færdigheds- og vidensmål:

- Eleven kan arrangere musik ud fra eksperimenter og egne idéer
- Eleven har viden om arrangementsteknikker
- Eleven kan skabe musik med udgangspunkt i instrumenter og digitale medier
- Eleven har viden om enkle musikstykkers formål og struktur og instrumenter og digitale mediers udtryksmuligheder
- Eleven kan improvisere i musikalske forløb
- Eleven har viden om opbygning i musikalsk improvisation

FØR I GÅR IGANG: UNDERSØGELSER AF LYD OG MUSIK

Arbejdet med at komponere og skabe lyd og musik til film lader sig ikke begrænse til klassiske instrumenter eller musiklokaler med det nyeste eller mest avancerede udstyr.

Tag udgangspunkt i de instrumenter og remedier I har til rådighed på skolen, i institutionen eller i klasselokalet.

Undersøg lyd med forskellige instrumenter eller objekter. Se gerne ud over den almene rytmiske besætning. I kan f.eks. bruge en hydrofon (vandmikrofon), Filippinske bambusinstrumenter og boomwackers eller undersøge lyd og musik i hverdagens objekter som f.eks. borde, madkasser eller i penaltårnet.

Undersøg f.eks. guitarens mulighed for at lyde anderledes end 'lejrballguitaren': Hvordan kan man græde med en guitar? Hvordan laver man bobler med claves eller boomwackers? Eller hvordan kan man spille regn på trommer?

Lad dem lave lyde med munden såsom vind-lyde, dronetoner osv. og lyt til åndedrættet.

Udfordr gerne børnene til at spille på instrumenter, der er nye for dem. Få eksempelvis pigerne til at spille trommer eller el-guitar. Lad gerne eleverne bytte instrumenter undervejs, eller lad dem spille på mere end ét instrument, hvis de ønsker det.

Tablets, computere og smartphones kan også tages i brug. Man kan f.eks. downloade en sound-box-app (eksempelvis Birds Sounds, InstantButtons eller HipHop Drums) og få eleverne til at bruge deres smartphone eller tablet på en musikalsk måde. Apps kan også være en rigtig god indgangsvinkel for børn og unge uden stærk musikalsk interesse eller forkundskaber, og det kan i mange tilfælde også være motiverende – især for drengene – at få lov til at 'spille computer'.

Lær eleverne at finde lyde overalt. Lær dem at lytte i skoven, på havet eller i skolegården.

Arbejdet med musik og lyd til billede gør at en del af elevernes opmærksomhed bliver flyttet fra dem selv og hinanden til det visuelle. Spil derfor også gerne uden billede så de kun forholder sig til hinanden og lærer at lytte på, hvad hinanden spiller. Det kan fremme samspillet, give eleverne en 'band-følelse' og lære dem at blive bedre til at lytte til hinanden.

Idéer til små indledende opgaver

- Lad eleverne optage en lyd derhjemme, på f.eks. en smartphone eller en tablet, som de skal præsentere for resten af holdet.
De andre elever kan efterfølgende få til opgave at gætte, hvad det er for en lyd eller lave associationer til, hvilken følelse eller stemning lyden minder dem om.
- Lad eleverne lave en lille melodi, sammensætning af få akkorder eller en lydkomposition, der kan passe til en følelse på en film. Det kan f.eks. være en sørgelig eller en uhyggelig scene eller lignende.



Øvelse uden billede eller film

Øvelser uden film har til formål at skabe opmærksomhed omkring, hvordan musik og lyd kan udtrykke følelser og stemninger, ved at lade eleverne arbejde med forestillede billeder og stemninger. Øvelserne kan også være med til at styrke samspillet og opmærksomheden på hinanden internt på holdet.

Øvelse 1: Den fiktive filmscene

Lav sammen en lydside til en fiktiv filmscene. Opfind enten en fiktiv scene fra en film sammen, eller forbered en fiktiv scene selv, som holdet skal finde på lyd til.

Eksempel: En mand går ned ad gaden og falder, mens han spiser en hotdog. Han bliver kørt på sygehuset, hvor han falder i søvn og drømmer om en ristet hotdog.

Øvelser i at omdanne visuel information – film og bevægelser – til lyd:

Det primære udgangspunkt for at lave musik til film er at forstærke filmens følelser og stemninger. Er kvinden på skærmen ked af det? Så skal vi understøtte dette med sørgelig musik. Panoererer kameraet udover et hav eller et enormt landskab? Så skal vi måske have gang i symfoniorkestret med den helt store pallet.

Filmens samlede udtryk er skabt af, hvordan musikkens stemning stemmer overens med, støtter op om eller udfordrer, hvad der visuelt foregår på skærmen.

I de følgende øvelser forsøger vi at tage et lidt andet udgangspunkt, hvor vi i udgangspunktet ser bort fra, hvad der foregår rent følelsesmæssigt på skærmen. I stedet fokuserer vi på, hvilken grad af aktivitet, der er i billedet og hvor, dvs. indenfor hvilket defineret felt i billedet, der aktivitet. Øvelserne kan enten fungere løst fra eller i kombination med ovennævnte metode.

Alt afhængig af hvad man har til rådighed, temperament til eller bare synes passer godt til billederne, kan disse øvelse laves med alle slags instrumenter eller blot med stemmer. Man kan være mange eller få – det er som man har lyst eller mulighed for.

Til øvelserne skal i bruge nogle visuelle forlæg. Find f.eks. klip på YouTube I kan bruge.

Alle øvelserne kan også laves analogt, *uden* film, hvor de spillende skiftes til agere 'skuespillere' og til aflæse hinandens bevægelser.

Øvelse 2: Blink - enkelt bevægelse

Eksempel: En person sidder ved et bord og taler ind i kameraet.

Alle spiller, når den talende person blinker. Der spilles ikke, når personen *ikke* blinker.

Øvelse 3: Fodtrin-symfoni - gentagen bevægelse

Eksempel: Fire personer der går.

Holdet, som skal spille, inddeles i fire grupper, f.eks. med hvert sit instrument.

Der er fire gående personer på skærmen. Hver gruppe får tildelt en person og skal holde øje med personens fødder. Når personens fødder rammer jorden, spiller gruppen. Når de ikke gør, spiller man ikke.

Øvelse 4: Gåturen - bevægelse og placering

Eksempel: En person bevæger sig fra venstre side, mod højre side af billedet.

Alle kan spille, hvad de vil - men volumen er defineret af, hvor på skærmen personen befinder sig. Det vil sige, at hvis personen befinder sig i *yderste venstre* del af billedet, spiller man meget stille på sit instrument. Når så personen bevæger sig *mod højre* i billedet, spiller man kraftigere og kraftigere, og når personen er *yderst til højre* i billedet, spiller man det kraftigste, man kan/vil spille.

Man kan koble et hvilket som helst musikalsk parameter til venstre/højre-spektret, som man ønsker det, og ikke blot volumen. F.eks. tempo, tonehøjde/pitch, distortion, osv.

Øvelse 5: Tæt på og langt borte - dybde og bevægelse

Eksempel 1: En person bevæger sig skiftevis tættere på og længere væk fra kameraet.

Når personen er tæt på kameraet, spiller man lyse toner, og når personen bevæger sig længere væk, spiller man gradvist dybere toner.

Eksempel 2: En person står foran kameraet og bevæger sig op og ned i knæ. Når personens hoved er højt oppe i billedet, spiller man lyst og gradvist dybere, idét hovedet bevæger sig mod jorden, når personen går i knæ.

Man kan også have musikalske parametre koblet til flere akser (altså bredde, højde, dybde) samtidig. I så fald bliver det sværere at aflæse og giver et andet, måske mindre gennemskueligt resultat.

Hvad der bevæger sig på skærmen er også et parameter, man kan udskifte og eksperimentere med. Det behøver altså ikke være en menneskekrop, der bevæger sig rundt i billedet. Det kan også være en bil, der kører forbi, snebolde der bliver kastet, dåser der stables, bolde der hopper og så videre...

Der findes et utal af kombinationsmuligheder og variationer af, hvordan man kan og vil omsætte billedlig aktivitet til lyd.

ARBEJD MED KORTFILMEN 'DRÅBERNE'

Dråberne

Instr: Karsten Kjærulf-Hoop og Sarah Joy Jungen, The Animation Workshop
5 min.
Danmark, 2017

*Filmen er tilgængelig på Filmcentralen/
Undervisning:*

<http://filmcentralen.dk/grundskolen/film/draberne>

Til arbejdet med kortfilmen, kan det være en fordel at dele eleverne op i hold. Til denne film anbefaler vi at arbejde i mindre konstellationer på højst 7.



Vanddråbedrengen Philly fødes i en sky over Danmark og indgår for første gang i vandets livscyklus. Han lander og bliver levende blandt andre vanddråber. Philly møder dråbe-pigen Lilly, og sammen leger de og udforsker deres materialitet. Men regnen kan ikke vare evigt, og som solen viser sig bag skyen, spredes frygt blandt dråberne. Men Phillys naive nysgerrighed gør ham anderledes end de andre vanddråber. Sammen med Lilly sætter han sig for at finde ud af, hvad der sker, når man træder ud i solens stråler. I et lyrisk og fantasifuldt univers vækker animationsinstruktør Karsten Kjærulf-Hoop håndmalede akvarelmotiver til live og fortæller en finurlig og livsbekræftende historie om livets cyklus.

Eksempel på fremgangsmåde

Se først filmen med eleverne uden lyd.

Grib derefter til instrumenterne og improvisér helt frit til filmen.

Her vil eleverne opdage, at al lyd, de laver, på godt og ondt vil forholde sig til musikken, og du vil nok erfare og opleve, at de synes det er svært.

Gentag eventuelt improvisationen og se derefter eventuelt filmen med filmens originale lydside. Herefter kan du tale med eleverne om, hvad der fungerer i filmen med dens originale lydside og hvorfor.

Gå efterfølgende selv igang med at komponere lyd og musik til filmen. For at overskueliggøre opgaven for eleverne, kan du eventuelt starte med at udvælge en eller flere kortere scener at arbejde med.

Der er intet rigtigt eller forkert – og at lege sig frem, med erfaringen fra øvelserne i dette materiale, kan tilføre musikundervisningen en masse ny og sjov dynamik, hvor alle kan være med.

På de næste sider følger et eksempel på, hvordan du og holdet kan gå til opgaven i arbejdet med den konkrete film.

EKSEMPEL: KOMPOSITION TIL 'DRÅBERNE'

Antal elever/grupper: 4

Instrumentering brugt i eksemplet:

1 sanger

Et trommesæt

2 keyboards/eller klaverer

4 træ-xylofoner

1 hydrofon (vandmikrofon) i en kande med vand og et sugerør (det er også muligt at skabe den særlige lyd uden en hydrofon)

Percussion

Arbejd tematisk. f.eks. er solen i filmen spændingen, det uhyggelige, faretruende. Find derfor en faretruende lyd, som kan være den samme og komme tilbage, hver gang solen viser sig.

Understøt det visuelle tempo ved at spille et tempo, når der danses/løbes osv.

Spil til, når der er nogle klare markeringer i filmens visuelle side, som f.eks. når en karakter vælter, eller der er et pludseligt skift. Prøv at markere det – og vær ikke bange for at spille højt.

Scene 1: Åbningen

(Tidskoder)

00.00-00.23

I Filmens begyndelse ser vi en kort introduktionstekst og derefter skyer, hvor vi som seer bevæger os ned mod jorden gennem skyerne. Man kan fx lave vindlyde for at understøtte billedet. Vi laver vindlyde med munden, for så kan alle være med, men man kunne også få en til at spille det på et bækken eller på keyboard osv.

Scene 2: Overskriften

00.24-00.28

Alle spiller hurtigt på træ-xylofoner. Dette skaber en kontrastfyldt effekt, så overskriften får noget lydligt pondus med sig, og vi understøtter det visuelle klip fra skyer til overskrift med lydskiftet. Da træ-xylofoner er pentatoniske, lyder kaoset godt.

Scene 3: Dråberne falder til jorden

00.28-01.00

Et keyboard og en træ-xylofon spiller, når dråberne falder til jorden. Det andet keyboard fader nogle toner ind, og de tre improviserer lidt med dråbernes bevægelser, når de falder. Her følges billed- og lydsiden ad, så hver billedlig markering bliver understøttet af lyd.

Scene 4: Dråberne løber

00.56-01.08

Tre træ-xylofoner spiller et konstrueret 'beat', der passer til scenen. Her ser vi første gang et tempo visuelt (de løber), så derfor vil et lille kort beat, der indikerer noget tempo være godt. En elev/gruppe på keyboard spiller dråben, der falder over en sten, så faldet bliver understøttet lydligt, gerne kraftigt.

Scene 5: Solen kommer (spænding)

01.08-01.28

Alle stopper – undtagen en elev/gruppe på keyboard, der spiller en dyb, faretruende bas med stærk lyd. Her skal musikken underbygge, at solen er farlig. I denne kortfilm er solen nemlig det uhyggelige. Trommeslageren spiller lidt bækken for at understøtte dronen, og maler på bækkenet.

Scene 6: Lilly hiver Philly med sig

01.28-01.48

(Tempo)

Tre træ-xylofoner og en på trommer spiller et tempo i fyldt forløb. Træ-xylofonerne kan spille samme beat som tidligere, forstærket af et trommebeat. På den måde bruger vi genkendelighedens glæde og arbejder tematisk.

Scene 7: De danser

01.48-02.04

Beatet fortsættes af trommeslager og en træ-xylofon spiller. 2 træ-xylofon spillere skifter instrument til keyboards i stedet for træ-xylofon. Det gør vi for at få en stærkere harmonisk lydside og for at understøtte udviklingen af dansen, der vises visuelt på billedsiden.

Keyboardspillerne kan her spille et lille akkordforløb. Der kan også tilføjes en lille melodi, som eventuelt kan bruges senere i slutscenen.

Én blæser i sugerøret og laver bobler i hydrofonen.

Scene 8: Skyen forsvinder, solen kommer igen

02.04-02.21

Beatet stopper brat og afløses af den dybe faretruende drone-tone fra keyboardspillerne.

Det kan være den samme, som blev brugt under scene 5 (solen kommer). Bækkenet kommer ind igen og understøtter faren.

Scene 9: Bedstefaren dør - sørgelig scene

02.21-03.00

Bækkenet fortsætter, og et keyboard fortsætter med at spille en dyb drone. Et andet keyboard spiller lyse toner med en 'stryger'-lyd hen over drone-tonen. Den fjerde elev eller gruppe spiller percussion. Hvis I har en 'rainstick' eller chimes, kan dette med fordel bruges her.

Scene 10: Philly opmuntrer Lilly

03.00-03.25

(Scene- og stemningsskift)

Alle på træ-xylofon laver et beat ved kun at spille én tone ad gangen skiftevis. Man kan her starte med at spille langsomt for så at stige i tempo og derefter spille langsomt igen osv. Det er en øvelse, man kan gøre på alle instrumenter og derved også på keyboards/klaver eller trommer. På den måde understøttes Philly, som prøver at være sjov og ændre Lillys humør.

Scene 11: Solen kommer, men vi er glade

(Slutning)

Vend tilbage til, at en keyboardspiller spiller en dyb og faretruende tone og stryg med et bækken. Imens fletter et andet keyboard langsomt en lille akkordsekvens ovenpå i to durakkorder (brug fx de samme som fra scene 7). Alternativt kan det andet keyboard spille en opløftende tematisk melodi. Trommerne fletter også et beat ind. Fortsæt til slutningen, til rulleteksterne starter eller fortsæt til rulleteksterne slutter.

Lav igen vindlyde med munden, mens børnene spiller. På den måde slutter lydsiden der, hvor den startede, ligesom billedsiden gør.

Rulletekster

Hele gruppen improviserer.