

Audio Design	3
Composition and Music Production	5
Composition Electronic Music	9
Composition for the Media	11
Music Design for Games and Interaction	15
Sound Design	17



Audio Design

Als audio designer ben je een expert in het technisch vormgeven van geluid en klank. Je maakt bijvoorbeeld een app waarmee iedereen een dj kan zijn, of je weet hoe je elke band fantastisch laat klinken. En al die techniek kun je zo experimenteel en creatief maken als je maar wilt! Juist dat maakt deze studie – en jou als audio designer – uniek.

Wat leer je?

Je leert software en hardware ontwikkelen, maken en toepassen. Denk daarbij aan muziekproductie in de studio en op live-podia, digitale verspreiding van muziek en geluid, en het bouwen van geluidssystemen. Je werkt tijdens je studie samen met aankomende professionals uit andere vakgebieden. Daarnaast word je getraind als ondernemer: je leert bijvoorbeeld hoe je je moet presenteren, hoe je begrijpelijk over je werk kunt schrijven en hoe het werkveld in elkaar zit.

Na de studie

Als audio designer kun je aan de slag gaan als ontwerper van alle mogelijke systemen (hardware en/of software) voor geluid en muziek. Bijvoorbeeld in de studio waar je een nieuwe limiter ontwerpt, live op een podium waar je Ableton combineert met een MAX-patch van jezelf, of in een gamebedrijf waar je een adaptief sound design-systeem voor games ontwikkelt. Binnen bedrijven is er veel vraag naar jou, maar je kunt ook werken als zelfstandig ondernemer.



Composition and Music Production

Als componist/music producer ben jij een maker met sterke eigen ideeën én een scherp oor voor waar de muziekwereld op zit te wachten. Met die combinatie van talent en gevoel voor wat aanslaat, tover je baanbrekende sounds uit de studio, voor allerlei projecten, bands en artiesten, of jezelf.

Wat leer je?

Tijdens de opleiding leer je componeren en worden je muzikale vaardigheden en kennis van muziekproductie steeds groter. Je ontdekt de muzikale mogelijkheden van technologie en hoe je die optimaal kunt gebruiken. Ook leer je alles op het gebied van creatieve processen, onderzoek en ontwikkeling, samenwerken, rapporteren, publiceren en presenteren.

Na de studie

Als componist/music producer werk je samen met artiesten, componisten en muziektechnologen binnen verschillende muzikale stijlen en genres, waarbij jij degene bent die richting kan geven aan een productie. Vaak kom je daarbij ook in aanraking met aangrenzende vakgebieden, zoals bijvoorbeeld de game-, reclame- of filmindustrie. Je werkt als zelfstandig professional aan je eigen projecten en/of samenwerkingsprojecten, of je werkt vast bij een studio.





Composition Electronic Music

Als componist electronic music ben jij een eigenzinnige maker die zich graag uitdrukt in geluid en experimenteert met technologie. Of je nou vernieuwende dance, performances of meer gangbare composities maakt, jij bent de meester van de klank en nooit bang om verder te kijken waar volgens de meeste mensen 'muziek' ophoudt.

Wat leer je?

Je leert componeren en de muzikale mogelijkheden van technologische middelen gebruiken. Bijvoorbeeld door het ontwerpen van geluiden en klanken met behulp van allerlei synthese- en bewerkingstechnieken. Deze pas je toe in concerten, live performances, installaties en registraties. Daarnaast doe je veel eigen onderzoek en ontleed je het begrip (elektronische) klank tot de kern. Je leert samenwerken, onder meer met choreografen, theatermakers, filmmakers of beeldend kunstenaars. Deze studie draait om jouw expressie, (technische) experimenten en het ontwikkelen van een brede visie, die je vervolgens op jouw manier kunt toepassen.

Na de studie

Als componist electronic music ben je een vernieuwende specialist in alle soorten elektronische en elektro-akoestische muziek. Van underground dance tot meerkanaals elektronische muziek voor het concertpodium. Je kunt werken als zelfstandig maker, maar vanwege je brede profiel kun je ook toegepaste opdrachten uitvoeren.



Composition for the Media

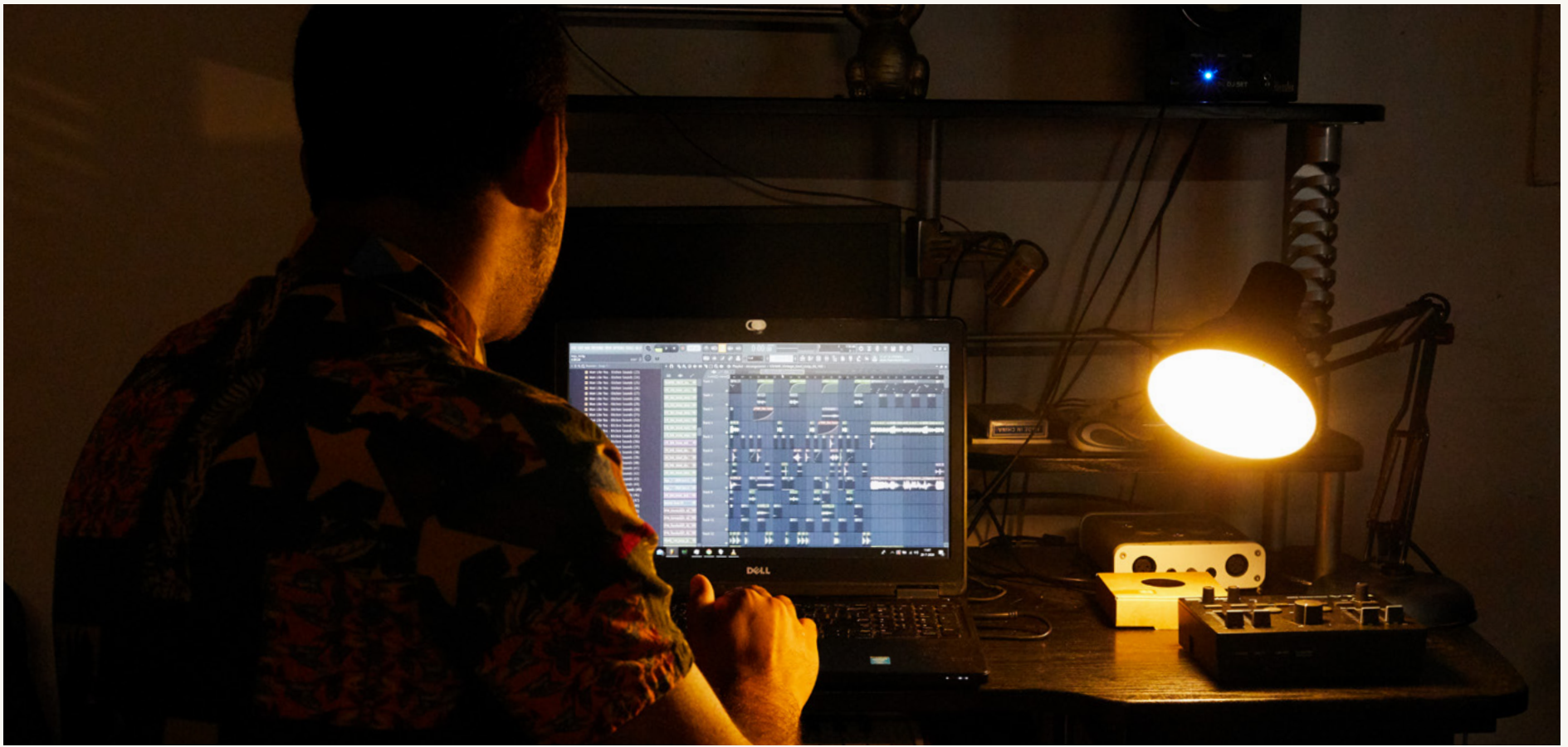
Als componist voor de media ben jij een expert in de creatie van muziek met impact. Je weet precies welke score die film legendarisch maakt, of wat die expositie in het museum nodig heeft om mensen bij te blijven. Je werk is toegepast, maar door je brede visie op klank en muziek ook altijd verrassend.

Wat leer je?

Tijdens je studie leer je componeren en hoe je de muzikale mogelijkheden van technologie kunt gebruiken. Je vergroot je muzikale vaardigheden en je kennis van klank. Ook leer je alles over creatieve processen, onderzoek en ontwikkeling, samenwerken, rapporteren, publiceren en presenteren. Je ontwikkelt je eigen visie, maar ook je begrip van 'wat werkt': welke klanken maken een film 'romantisch' of zorgen ervoor dat een reclame blijft hangen? Een ander belangrijk leerdoel is dat je goede composities kunt leveren binnen een vooraf vastgestelde tijd en budget.

Na de studie

Als componist voor de media kun je in veel verschillende contexten werken: games, film, reclame, tv, documentaire, animatie, maar ook interactieve installaties, community art, dans en theater. Je kunt je eigen bedrijf oprichten, samenwerken in projecten, of je aansluiten bij een bestaand creatief bedrijf.





Music Design for Games and Interaction

Als music designer voor games en interactie maak jij geluid dat inspeelt op de gebruiker. Gamemuziek die de sfeer versterkt en reageert op de acties van de gamer. Maar ook: een interactieve deurbel die het bezoek entertaint, terwijl de bewoner nog even onder de douche staat. Met jouw slimme geluidsontwerpen maak jij het leven leuker en gemakkelijker.

Wat leer je?

Je leert hoe je muziek componeert of een geluidsconcept ontwerpt, bijvoorbeeld voor games of interactieve installaties. Je ontwikkelt je ook in conceptueel, compositorisch en systematisch denken. Daardoor ga je steeds beter begrijpen hoe je 'adaptieve systemen' - systemen die reageren op feedback van de gebruiker - op muziek en geluid kunt toepassen.

Na de studie

Je kunt werken als componist/sound designer/systeemontwerper voor gamebedrijven, maar ook voor theaters, onderzoeksinstituten, musea en muziekproductiebedrijven. Daarnaast kun je in het bedrijfsleven terecht, bijvoorbeeld als app-ontwikkelaar of sound designer.



Sound Design

Als sound designer ben je veel bezig met de technische kant van geluid, maar je begint altijd bij de betekenis: wat voor emoties of beelden roept dit geluid op? Doordat je dit perfect snapt, kun je de sfeer die bijvoorbeeld een game of film (of een auto) moet uitstralen, altijd vertalen naar het juiste geluid.

Wat leer je?

Je leert de opbouw en werking van geluid en klank begrijpen en produceren. In een vak als klanksynthese ontleed je verschillende soorten klank tot in hun technische onderdelen. Ook leer je zelf verder onderzoek doen, samenwerken, rapportages schrijven, publiceren en presenteren. Je werkt tijdens je studie samen met aankomende professionals uit andere vakgebieden.

Na de studie

Je kunt op allerlei plekken aan de slag als ontwerper van 'betekenisvol geluid en/of muziek'. Bijvoorbeeld als 'foley artist' voor films en games, als industrial sound designer bij Stihl in Duitsland, of als geluidsontwerper van theatervoorstellingen en modeshows. Je kunt werken voor grote bedrijven zoals Guerrilla Games, maar ook zelfstandig ondernemer zijn.



Basisopleiding

Wil je een bacheloropleiding volgen aan HKU Muziek en Technologie, maar twijfel je nog over je talent of capaciteiten voor een opleiding, dan is het verstandig eerst een basisopleiding te volgen. Het maakt je bewuster van het vak waar je voor gaat kiezen en het verhoogt sterk je kansen bij de toelating. We bieden de volgende basisopleiding aan:

Basisopleiding Music and Technology
hku.nl/basisopleidingmusicandtechnology

Masteropleidingen

Wil je na je bacheloropleiding verder studeren aan HKU, dan kan dat. Ook voor masters bij HKU moet je toelating doen. De volgende master sluit aan op de hiervoor genoemde bacheloropleidingen:

Master of Music, pathway Music Design
hku.nl/masterofmusic_design

Andere mogelijke masters binnen de HKU zijn:

Master of Music, pathway Performance
hku.nl/masterofmusic_performance

Master Kunsteducatie
hku.nl/masterkunsteducatie

Master Fine Art and Design,
programme Scenography
hku.nl/masterscenography

Colofon

Redactie & productie: Communicatie & Marketing HKU
Grafisch ontwerp & fotografie cover: Studio Airport

Lettertypes: Mabry, LL Brown, Pitch

Niets uit deze uitgave mag worden gereproduceerd
zonder voorafgaande toestemming van ©HKU

Muziek, geluid en technologie: dat zijn de drie ingrediënten die binnen de opleidingen van Muziek en Technologie steeds terugkomen. 'Muziek' gaat hier over het geven van artistieke betekenis aan klank. 'Geluid' richt zich op het ontwerpen van die klank. Bij 'technologie' gaat het om het verdiepen in de systemen die je hiervoor gebruikt.

HKU Muziek en Technologie
Ina Boudier-Bakkerlaan 50
3582 VA Utrecht
030 20 919 09

sz@hku.nl
hku.nl/muziekentechnologie
facebook.com/hku.muziekentechnologie
instagram.com/dekunstvanhku

