

Adgangsprøve til Musikvidenskab



NB: Ansøgningsfrist 15. marts

(For ansøgere til bachelortilvalg er fristen 15. april)

Indhold

Overordnet om adgangsprøven	3
Adgangsprøvens indhold:	
1: Skriftlig musikteori	4
2: Sang	5
3: Musikudøvelse eller musikproduktion	5
4: Node- og becifringsspil	5
5: Hørelære	6
6: Samtale	6
Satser til delprøve 4 (node- og becifringsspil)	7

Denne folder kan også findes på uddannelsens hjemmeside: <https://bachelor.au.dk/musik>

Overordnet om adgangsprøven

Adgangsprøven til Musikvidenskab ved Aarhus Universitet er obligatorisk og skal bestås for at kunne blive optaget på musikstudiet.

Formålet med prøven er at sikre, at du har de nødvendige basale musikteoretiske og musikpraktiske forudsætninger for at kunne påbegynde studiet.

Prøven er en 30 minutters praktisk, mundtlig prøve med en forberedelsestid på 60 minutter.

Den består af en række praktiske og musikteoretiske opgaver og slttes af med en kort samtale med fokus på din motivation for at vælge musikstudiet og dine musikalske erfaringer og interesser. I forberedelsestiden skal du arbejde med en tildelt praktisk opgave (node- og becifringsspil) samt udfylde en tildelt skriftlig teoriopgave.

Prøvens forskellige dele indgår i en samlet helhedsvurdering af dine studieforudsætninger.

To af fagets undervisere vil være til stede ved den mundtlige prøve.

En forudsætning for at blive tilmeldt adgangsprøven er, at du har kvalificeret dig til optagelse på Arts efter de generelle adgangskrav via kvote 1 eller 2 eller søger ind på bachelortilvalget i Musikvidenskab. Adgangsprøven ligger i slutningen af maj/begyndelsen af juni, og du vil skriftligt få besked om resultatet ca. en uge efter, at den sidste adgangssøgende har aflagt prøve.

Hvis du ønsker yderligere oplysninger om adgangsprøven eller Musikvidenskab er du meget velkommen til at kontakte studievejledningen på Musikvidenskab. Her kan du også få gode råd om, hvor du kan henvende dig for at få hjælp til at forberede prøven.

Mail: studievejleder.kasernen@au.dk

Se træffetider her: <https://studerende.au.dk/studier/fagportaler/arts/studievejledning/find-studievejleder/aestetiske>

Hvis du gerne vil blive klogere på, om bacheloruddannelsen i Musikvidenskab er noget for dig, kan du prøve vores uddannelsestjekker på hjemmesiden: <https://bachelor.au.dk/musik>

Adgangsprøvens indhold

1: Skriftlig musikteori (med alle hjælpemidler). Opgaven afleveres, når forberedelsestiden er slut.

1a: Bestemmelse af intervaller

Intervaller noteret i diskant- eller basnøgle bestemmes.

Eksempel:



Lille ters

1b: Omskrivning af nodenoterede tre- og firklange til becifringstegn. Akkorderne vil være noterede i 4-stemmig sats (koral) i diskant- og basnøgle og omfatte tre- og firklange.

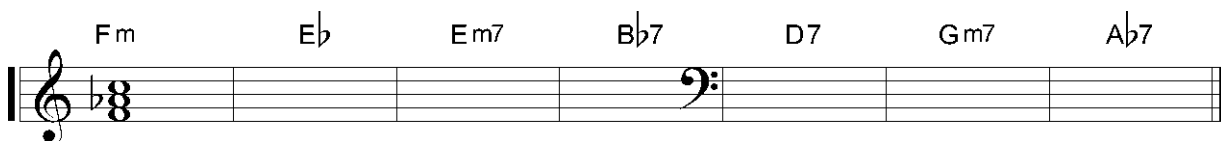
Eksempel:



1c: Omskrivning af becifringstegn til nodenoterede tre- og firklange

Akkorden udskrives for hvert becifringstegn.

Eksempel:



Opgaven skal samlet vise, om du har kendskab til og kan bruge basale musikteoretiske termer og begreber.

2: Sang

En dansk sang efter eget valg fra Højskolesangbogen, der har et toneomfang på mindst en oktav. Sangen synges uden akkompagnement.

Opgaven skal vise, om du kan synge rent og har en grundlæggende betragtet velfungerende stemme.

3: Musikfremførelse eller digital musikproduktion

Her skal du vælge en af de to følgende muligheder:

3a: Musikfremførelse

Fremfør et selvvalgt stykke eller nummer på max. 3 minutter på et selvvalgt instrument. Instrument skal forstås bredt og inkluderer fx sang, guitar, klaver/keyboard, saxofon, trommer, laptop og turntable. Bortset fra klaver og trommesæt skal du selv medbringe instrumentet. Den fremførte musik behøver ikke at være noteret.

Opgaven skal vise, om du på det valgte instrument kan vise basal færdighed i musikfremførelse.

ELLER

3b: Digital musikproduktion (computerbaseret)

Præsenter og afspil fra egen computer en digital musikproduktion (eller et uddrag heraf), som du selv har produceret (max. 3 minutter til præsentation og max. 2 minutter til afspilning). Musikproduktionen skal afspilles i den valgte software og præsentationen tager udgangspunkt heri og vil være omdrejningspunktet for den efterfølgende dialog.

Opgaven skal vise, om du har basal færdighed i digital musikproduktion og en tilsvarende forståelse for brug af diverse begreber knyttet hertil.

4: Node- og becifringsspil (med forberedelse)

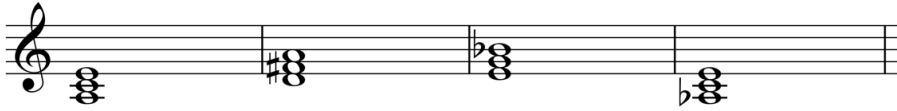
Spil den tildelte sats fra en samling af 15 satser (se side 7ff). Satsen indeholder både en del som udføres som nodespil med begge stemmer samtidigt og en del som udføres som becifringsspil (med eller uden melodi). Delene skal udføres i direkte forlængelse af hinanden.

Opgaven skal vise, om du behersker basalt node- og becifringsspil på et klaviatur.

5: Hørelære (uden forberedelse)

5a: Bestemmelse af treklange

Treklangene anslås på klaver med grundtonen nederst. Akkorderne omfatter dur, mol, formindskede og forstørrede treklinge. Eksempel på opgavens sværhedsgrad:



5b: Eftersyngning af melodi

Eftersyng den forespillede melodi med korrekte tonehøjder og rytme, typisk to takter ad gangen.
Eksempel på sværhedsgrad:



5c: Gengivelse af rytme

Gengiv den udførte rytme, typisk to takter ad gangen. Sværhedsgrad indeholder gengivelse af rytmiske mønstre varierende mellem fjerdedele, trioler og sekstendele.

5d: Rytme læsning

Den tildelte opgave udføres med stemmen, ved håndklap eller andet.
Eksempel på sværhedsgrad:



Hørelære-opgaverne skal tilsammen vise, om du kan opfatte og gengive basale musikalske forløb.

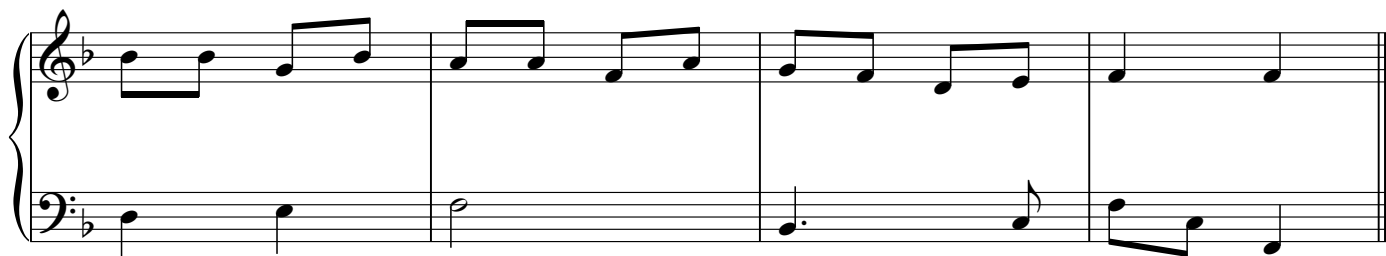
6: Samtale

Samtalen varer ca. 5 minutter og fokuserer på din motivation for at vælge musikstudiet og dine musikalske erfaringer og interesser.

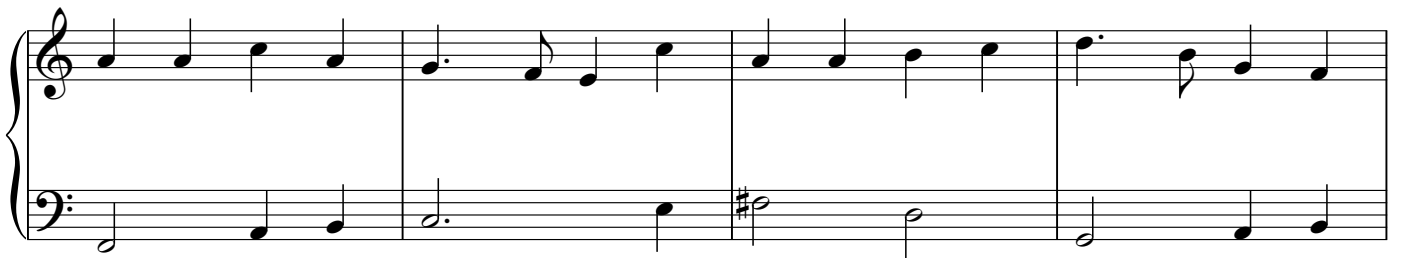
Satser til delprøve 4 (node- og becifringsspil)

Følgende sider indeholder satser til delprøve 4 "Node- og becifringsspil (med forberedelse)" jf. s. 5.

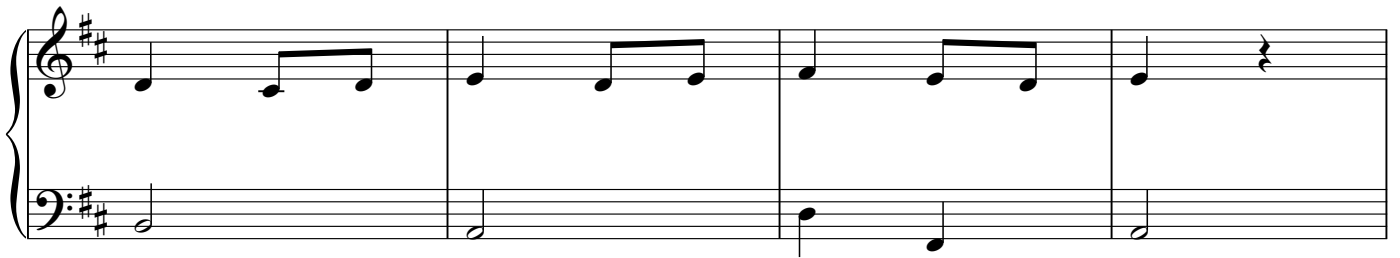
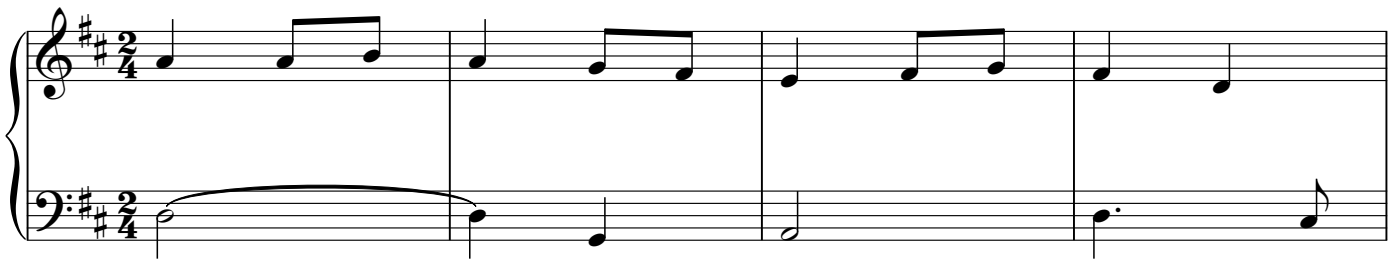
1



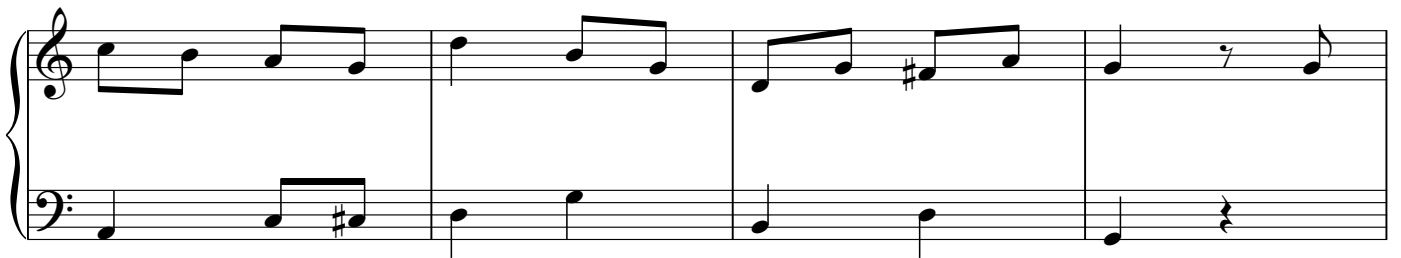
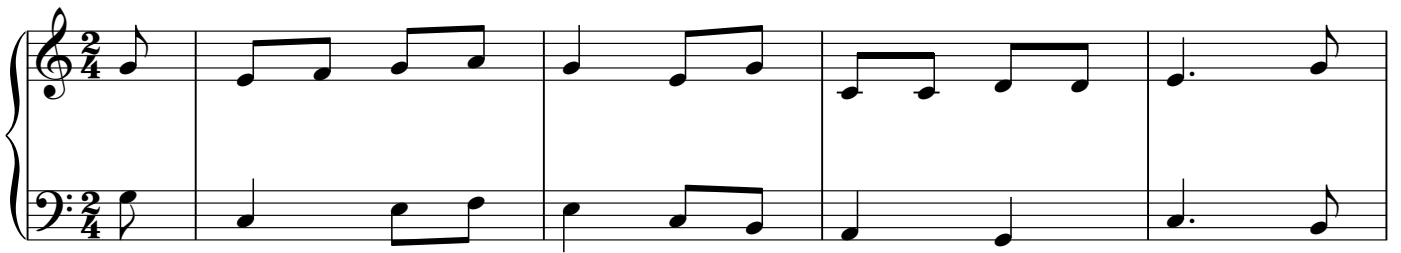
2



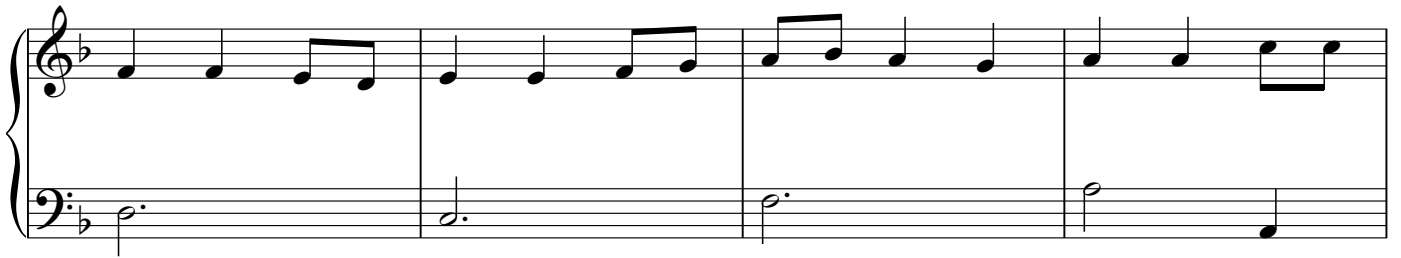
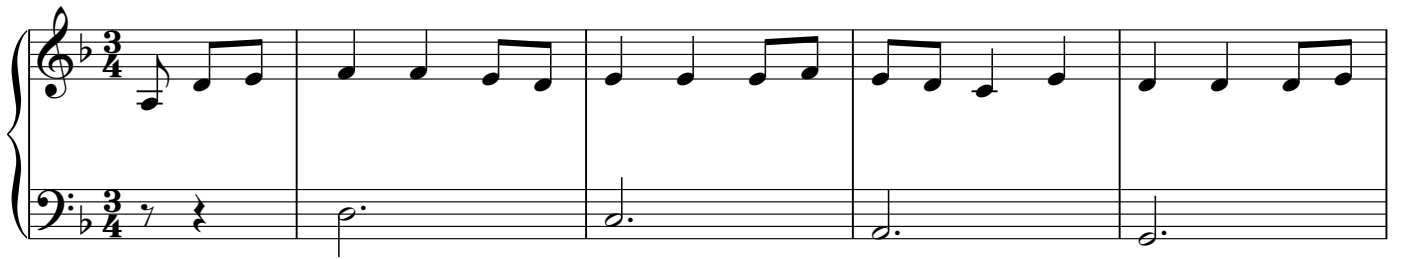
3



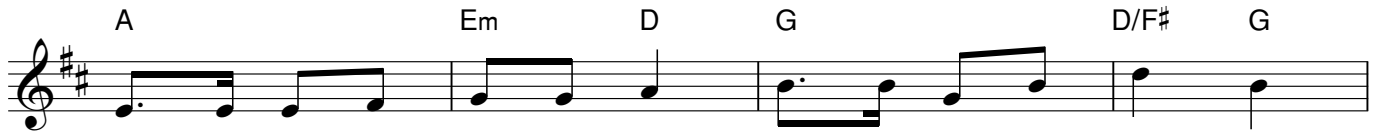
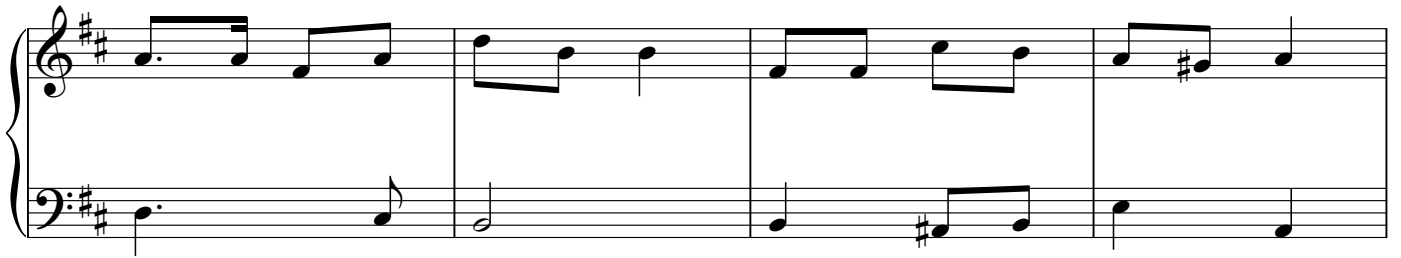
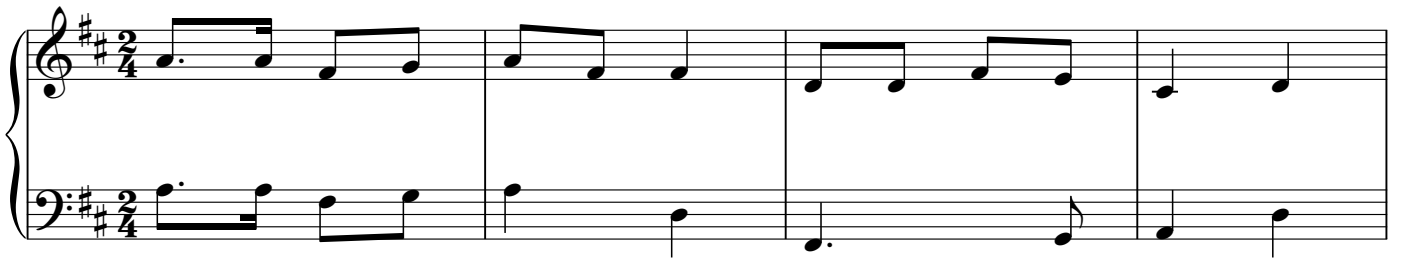
4



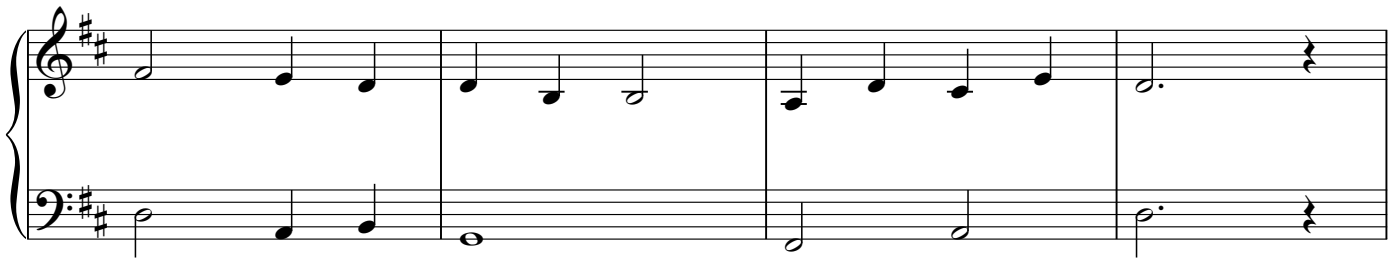
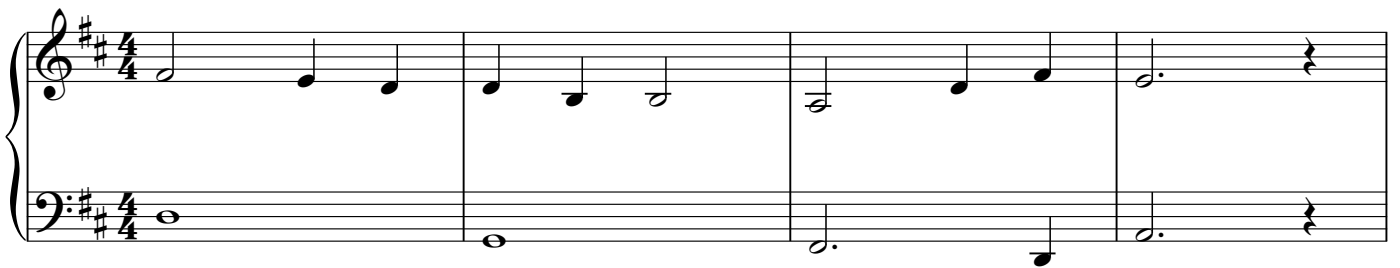
5

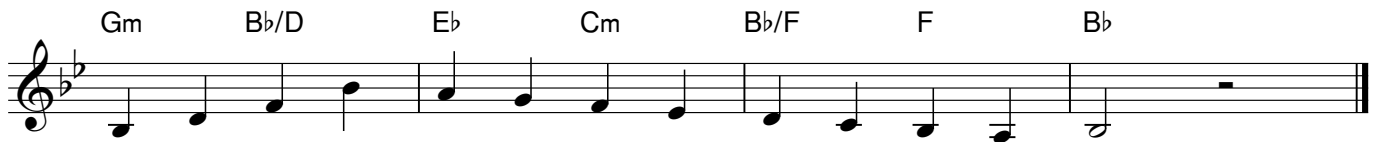
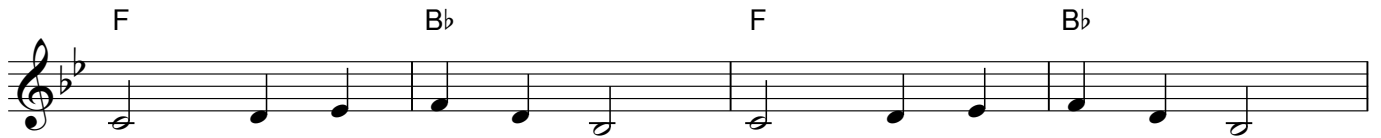
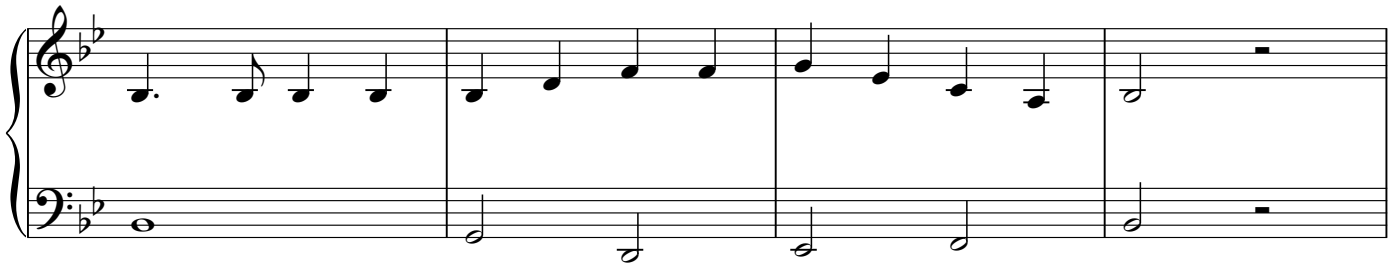


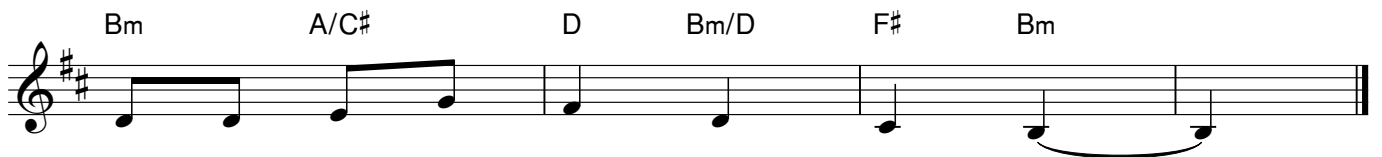
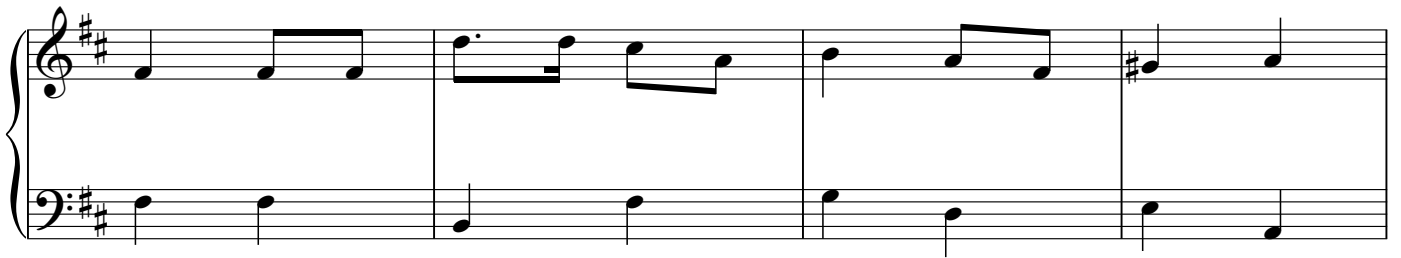
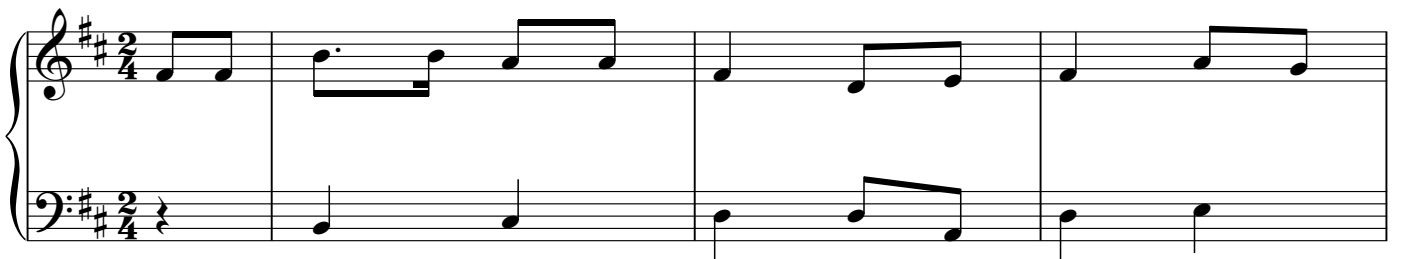
6



7

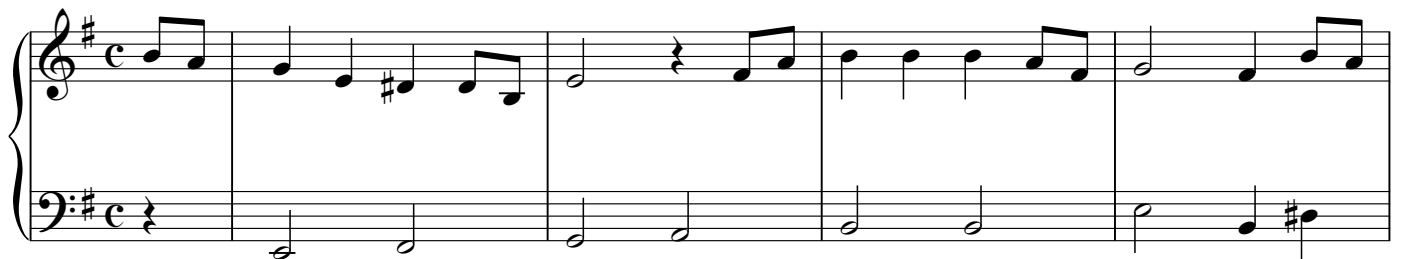






10

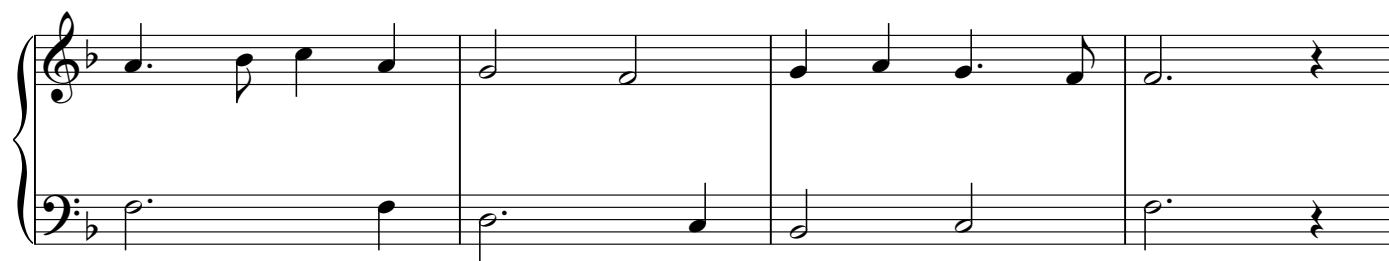




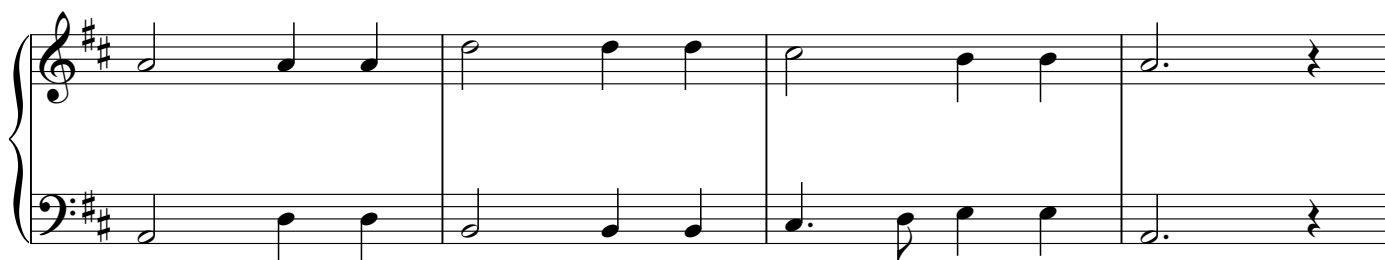
12



13



14



15

