



BACHELORPROJEKT

PROFESSIONSBACHELORUDDANNELSEN I LYDDESIGN

MATHIAS GRØNKJÆR MADSEN (3041146)

VEJLEDER: STINE KLOSTER

Anslag: 47.850

17. DECEMBER 2025

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. INDLEDNING	4
1.1. MOTIVATION OG KONTEKST.....	4
1.2. PROBLEMLEGITIMERING OG RELEVANS	4
1.2.1. PROBLEMFORMULERING	5
1.3. AFGRÆNSNING.....	5
1.4. OPGAVESTRUKTUR OG METODE	5
1.5. BEGREBSAFKLARING.....	6
2. KONTEKST-AFSNIT	7
2.1. DRAMATURGIEN	7
2.1.1. THE HERO'S JOURNEY	7
2.1.2. DRAMATISK TALESITUATION OG DIALOG	8
2.2. MUSIK	8
2.2.1. MUSIKKENS 10 FUNKTIONER	8
2.2.2. MUSIKALSKE MOTIVER.....	10
2.3. LYDDESIGN	11
2.3.1. AURAL STAGING	11
2.3.2. LASTING NOISES	11
2.4. AUDITORY PERCEPTION.....	11
2.4.1. HJERNES TIDSLIGE BEARBEJDNING AF LYD	12
2.4.2. MISMATCH NEGATIVITY (MMN)	12
2.4.3. SEMIOTIK OG BØRNS FORSTÅELSE AF LYD	13
3. EGEN UNDERSØGELSE	14
3.1. KONTEKST:	14
3.2. DRAMATURGIEN:	14
3.2.1. THE HERO'S JOURNEY	14
3.2.2. DRAMATISK TALESITUATION OG DIALOG	15
3.3. MUSIK	16
3.3.1. MUSIKKENS 10 FUNKTIONER	16
3.3.2. MUSIKALSKE MOTIVER.....	17
3.4. LYDDESIGN	18
3.4.1. AURAL STAGING	18
3.4.2. LASTING NOISES	19
3.5. AUDITORY PERCEPTION.....	21
3.5.1. HJERNES TIDSLIGE BEARBEJDNING AF LYD	21

3.5.2. MISMATCH NEGATIVITY (MMN)	22
3.5.3. SEMIOTIK OG BØRNS FORSTÅELSE AF LYD	23
3.6. AFPRØVNING OG UNDERSØGELSE I PRAKSIS.....	24
3.6.1. METODISK TILGANG	24
3.6.2. OPMÆRKSOMHED OG INDLEVELSE.....	24
3.6.3. FØLELSERMÆSSIGE REAKTIONER OG STEMNING	25
3.6.4. FORSTÅELSE AF HANDLING OG BRUG AF DIALOG	25
3.6.5. SAMLET VURDERING AF AFPRØVNINGEN.....	26
4. KONKLUSION	27
4.1. OPSUMMERING AF PROJEKTETS HOVEDPUNKTER.....	27
4.2. TAKE-HOME-MESSAGE: BESVARELSE AF PROBLEMFORMULERINGEN.....	28
4.3. PERSPEKTIVERING.....	28
5. LITTERATURLISTE	30
6. OVERSIGT OVER LYDPRODUKTER	32
7. BILAG	33
7.1. BILAG 1	33
7.2. BILAG 2	35
7.3. BILAG 3	37
8. RESUME	38
9. AI DEKLARATION.....	39

1. INDLEDNING

1.1. MOTIVATION OG KONTEKST

Baggrunden for denne opgave udspringer af en personlig såvel som faglig interesse i lydfortællinger til børn. Som forælder til to børn og uddannet pædagog har jeg erfaret, hvordan mange børn i dag konstant bombarderes med visuelle indtryk gennem digitale medier som tablets og streamingtjenester. I den sammenhæng fremstår lydfortællinger som et værdifuldt og ofte overset alternativ, der kan styrke fantasi, sproglig udvikling og fordybelse, uden at der stilles krav til det visuelle. Denne erfaring har motiveret mig til at undersøge, hvordan man gennem lyddesign kan skabe engagerende, nærværende og sanselige fortællinger, der giver børn et rum til at lytte, forestille sig og fordybe sig.

Formålet med opgaven er derfor at afdække, hvordan centrale lydige virkemidler, kan anvendes bevidst i udviklingen af en fiktiv lydfortælling målrettet børn. Undersøgelsen tager udgangspunkt i både lyd-designfaglige metoder og de perceptuelle forhold, der spiller ind, når børn modtager og bearbejder lyd. Hensigten er at skabe en dybere forståelse af, hvordan man som lyddesigner kan udnytte lydens potentiale til at støtte børns forståelse og engagement samt formidle historier på en måde, der både er æstetisk, pædagogisk og auditivt meningsfuld.

1.2. PROBLEMLEGITIMERING OG RELEVANS

Børn indgår i en mediekultur, hvor skærmbaserede og visuelt dominerede formater fylder markant. Dette skaber et behov for alternative medier, der kan aktivere fantasi, nærvær og indlevelse på andre måder end visuelle udtryk. Lydfortællinger rummer et særligt potentiale, fordi de bygger på auditiv perception og inviterer til mental billeddannelse, men der eksisterer relativt begrænset faglig viden om, hvordan lyddesign specifikt kan målrettes og optimeres til børn som lyttere.

For lyddesignere udgør dette et relevant undersøgelsesfelt: Børn har andre måder at lytte, filtrere og forstå lydige informationer på end voksne, hvilket påvirker alt fra fortællestruktur til valg af klang, tempo, ambiance og effekter. Derfor er det væsentligt at undersøge, hvordan man

kan tilrettelægge en lydfortælling, der både er engagerende, tryk, tydelig og understøtter barnets oplevelse uden at overbelaste eller forstyrre.

1.2.1. PROBLEMFORMULERING

Hvordan kan en lyddesigner gennem æstetiske og dramaturgiske valg skabe indlevelse og engagement hos børn i alderen 5–8 år i en fiktiv lydfortælling, og hvilke lydlige og perceptuelle faktorer har særlig betydning i designprocessen?

1.3. AFGRÆNSNING

Opgaven beskæftiger sig udelukkende med de æstetiske, narrative og perceptuelle aspekter af lyddesign i en fiktiv lydfortælling for børn. Fokus ligger på, hvordan fortællingen kan understøttes gennem kreative valg af lydlige virkemidler, eksempelvis brugen af rumklang, lydeffekter og musik, og hvordan disse elementer kan forme lytterens oplevelse og forståelse.

Derimod går opgaven ikke i dybden med de tekniske produktionsforhold. Spørgsmål om udstyr, software, mikrofontyper, optageteknik og signalbehandling behandles ikke i detaljer. Disse omtales kun i det omfang, de er relevante for at forklare lyddesignets funktion og betydning i fortællingen. Formålet er således at undersøge hvordan lydlige greb kan anvendes kreativt og dramaturgisk, ikke hvordan de teknisk implementeres.

1.4. OPGAVESTRUKTUR OG METODE

Opgaven er bygget op omkring udviklingen af et lydprodukt målrettet børn, hvor den kreative proces fungerer som en central del af undersøgelsen. Arbejdet følger en praksisbaseret metodisk tilgang, hvor teori og produktion informerer hinanden. Først præsenteres den relevante teori om dramaturgi, musik, lyddesign og auditiv perception, som hver især udgør fire hovedsøjler i analyse- og produktionsarbejdet. På baggrund af disse teoretiske perspektiver udvikles lydfortællingen, som fungerer som opgavens empiriske materiale.

For at undersøge, hvordan lydfortællingen fungerer i praksis, anvendes en kvalitativ metode bestående af observationer af en børnegruppe, der lytter til produktet. Under lytteforløbet registreres børnenes reaktioner, indlevelse og adfærd for at belyse, hvordan de oplever fortællingens stemning, lyddesign og dramaturgi. Derudover gennemføres uformelle interviews med to pædagoger, som bidrager med deres professionelle observationer og kendskab til børnenes generelle adfærd og interesser. Denne kombination af praksisproduktion, observation og interview gør det muligt både at undersøge lyddesignets teoretiske grundlag og dets konkrete virkning på målgruppen.

Opgaven bevæger sig således fra teori, til produktion, til empirisk afprøvning og afsluttes med en samlet analyse og refleksion over lydfortællingens design og funktion.

1.5. BEGREBSAFKLARING

Indlevelse	Indlevelse i fortællinger er den oplevelse, hvor modtageren oplever en fiktiv verden som en selvstændig virkelighed og engagerer sig mentalt og følelsesmæssigt i dens rum, handling og karakterer (Ryan, 2001).
Kreativitet	Evnen til at få nye idéer og udtrykke dem på en original og fantasifuld måde; ofte forbundet med skabende problemløsning og kunstnerisk udfoldelse (Favrholdt, 2025).
Dramaturgi	Den strukturelle opbygning af en fortælling, hvor handling, konflikter og spændingskurve organiseres for at engagere publikum og skabe en meningsfuld udvikling (Film Centralen, 2025).
Æstetisk	Æstetik handler om menneskets sanselige og følelsesmæssige måde at erkende, udtrykke og forstå sig selv, andre og den kulturelle omverden på gennem æstetisk virksomhed og oplevelse (Ringsted, 2013).
Auditory perception	Auditory perception forstås som den proces, hvor lyd ikke blot registreres, men organiseres og fortolkes af hjernen, så den får betydning (Oxenham, 2018).
Semiotik	Semiotik er læren om tegn og betydningsdannelse og beskæftiger sig med, hvordan mening skabes, formidles og fortolkes gennem tegn i

sprog, billeder, lyd og andre kommunikative systemer (Johansen, Lauridsen, Rasmussen, & Endsleff, 2025).

2. KONTEKST-AFSNIT

I dette afsnit præsenteres den teori, jeg har vurderet som mest relevant for projektet, herunder begrundelsen for udvælgelsen samt en redegørelse for de centrale begreber. Endvidere belyses, hvordan teorien kan anvendes i relation til en lydfortælling, idet der kun foreligger begrænset teori, der specifikt omhandler lyddesign og lydfortællinger.

2.1. DRAMATURGIEN

Som lyddesigner er det afgørende at forstå den fortælling, der skal understøttes, og at vælge dramaturgiske virkemidler, der styrker oplevelsen for målgruppen. I dette projekt har jeg derfor valgt selv at skrive et originalt eventyr, udviklet på baggrund af de dramaturgiske principper og redskaber,

2.1.1. THE HERO'S JOURNEY

Inden for storytelling og dramaturgi findes der en række strukturelle modeller til opbygning af narrativer. I dette projekt anvendes en filmisk dramaturgi overført til lydfortællingens medie, konkret gennem "The Hero's Journey" (Campbell, 2004). Valget bygger på en antagelse om, at børn allerede ubevidst er fortrolige med denne struktur gennem eventyr, tv og film, hvilket gør den velegnet til at understøtte fokus og narrativ forståelse hos målgruppen.

Joseph Campbells monomyte beskriver en universel fortællestruktur, hvor helten gennemgår en transformation via en række faste trin (Campbell, 2004). Christopher Vogler har videreudviklet og konkretiseret denne struktur i *The Writer's Journey* (2007), hvor modellen præsenteres som et praktisk dramaturgisk redskab, der anvendes bredt inden for film- og manuskriptudvikling.

Voglers model opdeler helterejsen i tre overordnede faser: **Departure**, **Initiation** og **Return**. I *Departure* introduceres helten i sin kendte verden og konfronteres med et kald til eventyret. I *Initiation* udsættes helten for prøvelser og møder fortællingens centrale konflikt. I *Return* vender helten tilbage forandret med ny viden eller indsigt, som markerer fortællingens afsluttende udvikling (Vogler, 2007).

En fuld gennemgang af helterejsens trin fremgår af **Bilag 1**.

2.1.2. DRAMATISK TALESITUATION OG DIALOG

For at skrive en velfungerende lydfortælling er det centralt at forstå, hvordan sproget kan engagere lytteren, da handling og information udelukkende formidles auditivt. Dialogen fungerer derfor som en primær drivkraft i fortællingen.

Inden for fortælle- og dramateori skelnes der mellem narrative og dramatiske tekster ud fra deres talesituation, forstået som relationen mellem afsender og modtager. I narrative tekster formidles handlingen gennem en fortæller, mens dramatiske tekster lader karaktererne tale og handle direkte for modtageren, hvilket skaber en oplevelse af nærvær og umiddelbarhed (Pfister, 2000).

Den dramatiske form opererer i et fiktivt nu, hvor handlingen udfolder sig i realtid for lytteren. Scenerne bygger løbende videre på hinanden og skaber fremdrift gennem dialog og handling snarere end retrospektiv forklaring (Pfister, 2000).

2.2. MUSIK

I en lydfortælling fungerer musikken som et centralt virkemiddel til at forme stemning, fremdrift og følelsesmæssigt engagement hos lytteren. Musikteori udgør et omfattende felt, men i dette projekt fokuseres der på udvalgte elementer, som er særligt relevante for at understøtte handling og oplevelse i en auditiv fortælling.

2.2.1. MUSIKKENS 10 FUNKTIONER

Zofia Lissa har skabt et teoretisk system, der beskriver ti centrale funktioner, som filmmusik kan udfylde i samspillet mellem lyd og billede. Disse funktioner forklarer, hvordan musik både

understøtter og udvider den dramaturgiske og perceptuelle oplevelse i audiovisuelle medier (Tagg, 2012).

Disse funktioner er udviklet med afsæt i filmmusik, men anvendes her med fokus på lydfortællinger, da de i høj grad også er relevante i denne sammenhæng. Denne teori anvendes for at tydeliggøre, hvilken type musik der er hensigtsmæssig, og hvilken funktion den skal opfylde i kompositionsprocessen.

1. Emphasising movement	Musik kan spejle eller forstærke fysisk bevægelse gennem rytmiske, kinetiske eller dynamiske kvaliteter, uanset om bevægelsen er synlig i billedet.
2. Stylisation of real sounds	Musik kan efterligne eller abstrahere lyde fra fortællingens univers (fx maskiner, suk, skridt) og dermed fungere som en musikalsk udvidelse af lydsiden.
3. Representing place/space/location	Musik kan skabe oplevelsen af rumlighed (åbent, tæt, højt, lavt) eller markere kulturelt specifikke steder gennem stilistiske koder og genremarkører.
4. Representing time	Musik kan angive historiske perioder (fx middelaldermusik, elektroniske klange) eller formidle stemninger forbundet med tid på dagen, som påvirker handlingens rytme.
5. Commentary	Musik kan bevidst modsige eller distancere sig fra fortællingens stemning, hvilket skaber refleksion, ironi eller kritisk afstand hos publikum.
6. Source music (diegetic)	Musik, der eksisterer i fortællingens fiktive verden og kan høres af karaktererne, såsom radio, instrumenter eller sange, integreres som naturlig lyd.
7. Expressing psychological experiences	Musik kan formidle en karakters indre følelsesliv, selv når det ikke er synligt i fortællingen, og dermed give publikum adgang til subjektive oplevelser.

8. Providing empathy	Musik kan dirigere publikums følelser uafhængigt af karakterernes egne, fx ved at understøtte publikums frygt, sorg eller spænding i en given situation.
9. Anticipation of subsequent action	Musik kan varsle kommende begivenheder ved at skabe stemninger, der forbereder publikum på fare, klimaks eller narrative skift.
10. Enhancement and demarcation of formal structure	Gennem temaer, motiver, musikalske overgange og episodiske markører kan musik skabe sammenhæng, rytme og tydelige afgrænsninger i fortællingens forløb.

2.2.2. MUSIKALSKE MOTIVER

I projektet er der arbejdet med musikalske motiver for at give karakterer, steder og objekter et genkendeligt auditivt særpræg og for at skabe sammenhæng i fortællingens univers.

Et musikalsk motiv er en kort, genkendelig melodisk eller rytmisk figur, som kan varieres og udvikles gennem fortællingen. Ifølge Karlin og Wright (2004) kan publikum hurtigt knytte betydning til selv få toner, hvilket gør motiver særligt velegnede i fortællinger, hvor der ikke er plads til længere temaer (Karlin & Wright, 2004).

Motiver fungerer som fleksible byggesten, idet de kan tilpasses scener af forskellig længde og varieres gennem ændringer i tonehøjde, rytme, harmonik eller instrumentation. Denne fleksibilitet gør motiver centrale i fortællinger, der fokuserer på energi, spænding og handling frem for længere, lyriske forløb (Pfister, 2000).

I lydfortællinger bidrager musikalske motiver dermed både til identitetsskabelse og til at markere narrative skift og sammenhæng over tid (Karlin & Wright, 2004).

2.3. LYDDESIGN

Lyddesignet skal understøtte handling og rumlige forhold, som ikke italesættes eller kan vises visuelt. I dette projekt inddrages udvalgte teorier for at belyse centrale aspekter af, hvordan lyd kan skabe orientering, sammenhæng og forståelse i en lydfortælling.

2.3.1. AURAL STAGING

I lydproduktion handler arbejdet ikke kun om valg af lydkilder, men om hvordan lyden formes og placeres, så den matcher scenens miljø og stemning. Ved hjælp af reverb, delay, EQ og panorering kan der skabes illusioner af rum, afstand og bevægelse, eksempelvis om en lyd opleves som tæt på, langt væk, indendørs eller udendørs (Tagg, 2012).

Ved at placere lydkilder forskelligt i det lydlige rum kan der opbygges et troværdigt lydbillede, som understøtter scenens narrative funktion. Denne form for lydlig iscenesættelse gør det muligt at skabe et sammenhængende og forståeligt auditivt rum, der hjælper lytteren med at orientere sig i fortællingens verden (Tagg, 2012).

2.3.2. LASTING NOISES

Michel Chion beskriver “lasting noises” som vedvarende baggrundslyde, der fungerer som et kontinuitetsskabende lag i lydsiden og etablerer en stabil auditiv kontekst (Chion, 1994). I lydfortællinger uden visuelle holdepunkter får disse lydlag en særlig betydning, da de bidrager til oplevelsen af sted, rum og progression.

Baggrundslyde og atmosfærer fungerer således som bærende narrative elementer, der hjælper lytteren med at forstå fortællingens omgivelser og bevægelser mellem scener og dermed understøtter den samlede lytteoplevelse.

2.4. AUDITORY PERCEPTION

I dette projekt er der udvalgt teorier om auditiv perception, som er særligt relevante for arbejdet med lydfortællinger til børn. Fokus er lagt på, hvordan lyd opfattes over tid, hvordan

opmærksomhed aktiveres gennem lydlige ændringer, samt hvordan betydning opbygges gennem erfaring og kontekst. Teorierne er valgt, fordi de kan kobles direkte til konkrete valg i lyddesign og fortællestruktur.

2.4.1. HJERNES TIDSLIGE BEARBEJDNING AF LYD

Lyd opleves altid over tid, og hjernen organiserer lydindtryk gennem biologisk betingede tidsvinduer, som former vores perception og forståelse af lyd. Ole Köhl beskriver tre centrale tidslige niveauer i den auditive kognition (Köhl, 2007).

Det præ-attentive niveau omfatter få millisekunder og gør det muligt at skelne mellem hurtigt efterfølgende lydhændelser. Det subjektive nu strækker sig over ca. 1–3 sekunder, hvor lyde integreres til sammenhængende perceptuelle enheder. Det tredje niveau, the extended present, dækker ca. 10–30 sekunder og organiserer disse enheder i større forløb i relation til opmærksomhed, hukommelse og forventning (Köhl, 2007).

Disse niveauer fungerer samtidigt og gør det muligt at opleve lyd som meningsfulde strukturer frem for isolerede hændelser. I lydfortællinger har dette betydning for, hvordan rytme, timing og lagdeling af lyd bør tilrettelægges for at understøtte sammenhæng og engagement hos lytteren.

2.4.2. MISMATCH NEGATIVITY (MMN)

Menneskets høresystem registrerer automatisk afvigelser i gentagne lydmønstre, selv uden bevidst opmærksomhed. Hjernen opbygger hurtigt forventninger til en lydsekvens og reagerer ubevidst, når disse brydes, eksempelvis ved ændringer i klang, styrke eller rytme (Schnupp, Nelken, & King, 2011).

Denne mekanisme aktiveres både ved simple akustiske forskelle og ved mere komplekse regelbrud i lydmønstre. Også i naturlige lyd miljøer som musik, ambience eller trin fungerer MMN som et redskab til at opdage forandringer, når der først er etableret en oplevelse af regelmæssighed (Schnupp, Nelken, & King, 2011).

2.4.3. SEMIOTIK OG BØRNS FORSTÅELSE AF LYD

Ifølge Jørgensen opstår betydning, når et udtryk – fx en lyd – forbindes med et indhold gennem erfaring og kulturel læring. Betydning ligger derfor ikke i selve lyden, men i den kontekst og de tidligere erfaringer, lytteren bringer med sig (Jørgensen, 1993).

I praksis betyder dette, at voksne ofte lettere kan afkode lydlige tegn, mens børn endnu er i færd med at opbygge disse forbindelser. Derfor kan børn tolke og forstå lydtegn anderledes, og lydens betydning må ofte understøttes gennem kontekst, gentagelse eller sproglig forankring.

3. EGEN UNDERSØGELSE

3.1. KONTEKST:

Dette afsnit præsenterer undersøgelsens centrale del: udviklingen, afprøvningen og analysen af det auditive produkt, som udgør grundlaget for opgavens besvarelse af problemformuleringen. Afsnittet gennemgår arbejdsprocessen fra den indledende idéudvikling til det færdige lydprodukt samt de metodiske valg, observationer og resultater, der er fremkommet gennem testforløbet med børnegruppen og de tilhørende pædagoginterviews. Det udviklede produkt er en 11:16 minutters lydfortælling med titlen ***Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven***.

Igennem analysen behandles lydfortællingen både som helhed og gennem udvalgte nøglescener og lydlige elementer, som fremhæves med tidkoder for at tydeliggøre centrale valg i lyddesign og dramaturgi.

3.2. DRAMATURGIEN:

3.2.1. THE HERO'S JOURNEY

For at skabe en tydelig og genkendelig fortællestruktur har jeg valgt at opbygge lydfortællingen med udgangspunkt i The Hero's Journey. En klar dramaturgisk ramme er særlig vigtig i en lydfortælling, hvor handlingen udelukkende formidles auditivt, og hvor målgruppen er børn. Da mange børn allerede er fortrolige med denne struktur gennem eventyr, film og bøger, vurderes modellen at understøtte både fokus og forståelse.

Fortællingen følger de tre overordnede faser i helterejsen: **Departure, Initiation og Return**. En fuld gennemgang af modellens trin kan ses i **Bilag 1**.

I **Departure** etableres Luft Tøsens hverdag ombord på luftskibet, hendes rutiner og hendes savn efter faderen. Kaldet til eventyret opstår, da et lille dyr råber om hjælp fra skoven, men hun vælger i første omgang at ignorere det og fastholder sit oprindelige mål. Overgangen til eventyrets verden sker, da luftskibet sætter sig fast, og hun falder ned i skoven.

I **Initiation** møder hun prøvelser og modstand i skoven, herunder sumpulvene og det lille dyr, som stjæler hendes flyverbriller. Rejsens emotionelle centrum opstår, da hun følger dyret ind i

hulen og finder æsken med forbindelse til sin far. Klimaks indtræffer, da sumpulvenes far ankommer, og Luft Tøsen må træffe et afgørende valg for at redde både dyret og æsken.

I **Return** genvinder hun kontrollen over luftskibet og fortsætter sin rejse, men med en tydelig forandring. Hun vælger nu at henvende sig til Guldenpels frem for sin båndoptager, hvilket markerer hendes personlige udvikling. Hun forlader fortællingen med ny viden, en ny relation og en styrket tro på sin rejse videre.

3.2.2. DRAMATISK TALESITUATION OG DIALOG

I *Luft Tøsen*-lydfortællingen ses en tydelig vekselvirkning mellem narrative og dramatiske former, hvilket skaber en struktur, der er særligt velegnet til lydmediet. Fortællingens indledende beskrivelser fungerer som et narrativt lag, hvor universet etableres gennem en fortællende stemme. Dette ses eksempelvis i åbningen, hvor fortælleren introducerer hovedkarakteren og den verden, lytteren skal til at træde ind i:

“En pige med et vildt smil, vind i håret, og et hjerte fyldt med mod (...) Stod hun ved roret på hendes luftskib: ‘Himmelkutteren’.”

[Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven:01:28-01:47]

Her formidles handlingen gennem et fortællende lag, som svarer til den narrative talesituation, hvor fortælleren etablerer overblik og kontekst for modtageren. Denne narrative ramme giver lytteren et klart udgangspunkt, før de dramatiske scener tager over.

Hoveddelen af lydfortællingen er derimod struktureret dramatisk, hvor handlingen udspiller sig direkte gennem karakterernes replikker og lydlige handlinger. Dette skaber den umiddelbarhed og tilstedeværelse, som kendetegner dramatiske tekster, idet begivenhederne foregår i et fiktivt nu. Et eksempel på dette ses, da Luft Tøsen jagter den lille dyr og reagerer spontant på situationen:

“Din lille skiderik! Nu skal jeg altså kravle ind i et gammelt, dumt træ (...) Suk.”

[Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 05:48-06:05]

Her formidles karakterens frustration og handling direkte gennem dialogen, uden et fortællende mellemlid. Lytteren oplever dermed scenen, som om den udfolder sig i realtid, hvilket skaber nærvær og engagement.

Fortællingens sceniske opbygning understøtter yderligere dramaets tidslige struktur. Hver scene bygger på den foregående og åbner forventninger til den næste, hvilket skaber en klar fremdrift fra faldet i skoven til klimakset med sumpulvene og den efterfølgende redning. Handlingen udvikles således moment for moment, i tråd med den dramatiske form, hvor progressionen er baseret på løbende handling snarere end retrospektiv fortælling.

Sammenfattende trækker lydfortællingen på både narrative og dramatiske greb: det narrative niveau etablerer kontekst og orientering, mens det dramatiske niveau driver handlingen frem gennem replikker og scenisk nærvær. Denne kombination styrker lytteoplevelsen og gør det muligt både at skabe forståelighed og engagere lytteren gennem den direkte dramatiske form.

3.3. MUSIK

3.3.1. MUSIKKENS 10 FUNKTIONER

I lydfortællingen indgår seks forskellige musikstykker, som jeg selv har komponeret specifikt til universet. Hvert stykke udfylder en særskilt funktion, som kan forstås gennem Lissas ti musikfunktioner i film funktioner der også er anvendelige i en ikke-visuel fortælling som denne.

Historien åbner med et stykke underlægningsmusik, der primært udfylder funktion 8: *Providing empathy*. Den blide, spilledåse klang skaber ro og et opmuntrende udtryk, som hjælper lytteren ind i fortællingens stemning [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 00:11-00:43]. Dette stykke glider gradvist over i et gennemgående tema et percussions-loop som senere vender tilbage flere steder i fortællingen. Det tilfører fremdrift og rytme uden at virke tungt eller dominerende [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 00:44-01:50].

Musikken bygger frem mod et mere klimakspræget øjeblik, hvor flere instrumenter spiller sammen i et heroisk tema. Her skifter musikken funktion til punkt 10: *Enhancement and demarcation of formal structure*. Det bliver tydeligt for lytteren, at fortællingen nu for alvor sættes i bevægelse [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 01:51-02:08].

Det samme hovedtema vender tilbage i outroen denne gang udbygget med ekstra elementer, så afslutningen får en afrundet og genkendelig musikalsk ramme [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 10:56-11:16].

Når Luft Tøsen får stjålet sine flyverbriller af det lille dyr, tvinges hun til at følge efter det gennem træer og buske. Dette skaber et mere tempofyldt segment i fortællingen, hvilket understøttes af musikken. Her anvendes det samme percussions-loop som tidligere, men nu i et højere BPM, og de langsomme, blide toner er erstattet af en livlig figur spillet på violin.

Musikken udfylder her funktion 1: *Emphasising movement*, da den hektiske situation forstærkes gennem rytme, tempo og instrumentvalg. Derudover er tonerne spillet i en dur-skala, hvilket understreger, at selvom tempoet er højt, opleves stemningen som legende frem for farlig [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven:05:28-05:52].

3.3.2. MUSIKALSKE MOTIVER

I produktionen af lydfortællingen og i kompositionen af den tilhørende musik var det centralt at arbejde med musikalske temaer og motiver. Gennemgående musikalske figurer kan fungere som et fortællende redskab, der skaber sammenhæng og hjælper lytteren med at genkende karakterer og stemninger på tværs af fortællingen (Sonnenschein, 2001). I *Luft Tøsen* optræder der tre overordnede motiver, som knytter sig til henholdsvis hovedkarakteren Luft Tøsen, sumpulvene og den lyspære, hun finder i det lille dyrs hule.

Luft Tøsen er knyttet til et gennemgående musikalsk motiv, som gentages og varieres flere steder i fortællingen. Motivet fungerer som et karaktertema, der skaber genkendelighed og understøtter hendes rolle som historiens omdrejningspunkt. Den musikalske figur består af tonerne $F \rightarrow G \rightarrow B \rightarrow C$ og danner et karakteristisk melodisk forløb.

Intervalmæssigt bevæger motivet sig fra en stor sekund (F–G) til en stor terts (G–B) og afslutter med en lille sekund (B–C). Kombinationen giver motivet et åbent og fremadrettet udtryk med en let spænding i afslutningen. Da figuren indeholder den hævede kvart (B), placerer motivet

sig i F lydisk, en kirketoneart der ofte forbindes med en lys, svævende og eventyrlig klang. Denne klanglige karakter understøtter Luft Tøsens nysgerrige og optimistiske væsen.

Motivet fungerer dermed som en auditiv markør for Luft Tøsens identitet og bidrager til at skabe kontinuitet i fortællingen. Første gang motivet høres, er i mødet med Luft Tøsen, hvor vi hører hende arbejde og kæmpe lidt med sit luftskib. Her etableres koblingen mellem musik og karakter tidligt i fortællingen, hvilket giver lytteren en klar fornemmelse af, hvem hun er [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 01:00–01:08].

Anden gang motivet optræder, er som afslutning på det indledende temastykke. Her markerer det, at fortællingen grundlæggende er Luft Tøsens rejse, og leder lytteren tilbage til hendes perspektiv [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 02:03–02:08].

Tredje gang motivet høres, er på vej ind i hulen hos det lille dyr. Her er figuren transponeret én hel tone op og spilles i G frem for F. Transpositionen skaber en let ændring i stemningen og signalerer, at vi bevæger os ind i et nyt og mere usikkert miljø, samtidig med at det velkendte motiv fastholder forbindelsen til hovedkarakteren [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 05:50–05:53].

3.4. LYDDESIGN

3.4.1. AURAL STAGING

I udarbejdelsen af lydfortællingen var det afgørende, at lytteren oplever, at karaktererne faktisk befinder sig i de rum og miljøer, som fortællingen foregår i. For at understøtte denne rumlige troværdighed har teorien om *aural staging* (Tagg, 2012).

Et tydeligt eksempel ses i sekvensen, hvor Luft Tøsen følger det lille dyr ind i hulen. Udfordringen her er at kommunikere et lokationsskift uden visuelle hjælpemidler. Dette løses gennem en gradvis ændring i stemmens rumlige behandling ved hjælp af reverb, delay og EQ.

Bevægelsen starter i skovens åbne rum og fortsætter ind i en smal tunnel inde i træet. Inden de lydtekniske virkemidler blev anvendt, blev der taget højde for de fysiske forhold i et hulrum: begrænset luftvolumen, hårde overflader og korte refleksionsafstande. I praksis er dette

realiseret ved, at der gradvist tilføjes mere reverb til Luft Tøsens stemme, jo længere hun bevæger sig ind i tunnelen. Reverbens decay forlænges, hvilket simulerer refleksioner fra tunnelens vægge og giver en fornemmelse af et snævert, resonant rum.

Delay anvendes med korte forsinkelser, men med en relativt lang feedback, så gentagelserne fortsætter over tid. Dette skaber en oplevelse af, at lyden gentagne gange rammer tunnelens sider og returnerer til lytteren. Samtidig anvendes EQ til gradvist at reducere de højfrekvente komponenter i stemmen. Denne filtrering af diskanten understøtter oplevelsen af øget afstand og indelukthed, idet høje frekvenser naturligt absorberes hurtigere i lukkede rum. Alle disse parametre er automatiseret, så overgangen opleves som kontinuerlig og organisk snarere end abrupt [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 05:49–06:06].

Når Luft Tøsen forlader tunnelen og træder ind i selve dyrets hule, sker der et markant skift i aural staging. Dette skift er bevidst tydeligt for at understrege kontrasten mellem den klaustrofobiske tunnel og den åbne, mere trygge hule. Reverb reduceres markant og justeres til at efterligne en mere naturlig rumklang svarende til et mellemstort rum. Delay fjernes helt, da rummet antages at være fyldt med organiske elementer, som absorberer og dæmper refleksioner.

EQ'en åbnes igen i det højfrekvente område, hvilket signalerer, at Luft Tøsen ikke længere befinder sig dybt inde i tunnelen. Denne ændring i klang og rumlighed gør det tydeligt for lytteren, at der er sket et lokationsskift, uden at det behøver at blive forklaret verbalt [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 06:06–06:13].

3.4.2. LASTING NOISES

I udarbejdelsen af lydfortællingen har brugen af *lasting noises* eller vedvarende baggrundslyde været et centralt virkemiddel til at etablere og fastholde fortællingens rumlige kontekst. Ifølge Michel Chion (1994) fungerer lasting noises som kontinuerlige lydlag, der strækker sig over en hel scene eller sekvens og skaber sammenhæng mellem ellers adskilte handlinger. I en lydfortælling uden visuel dimension bliver disse baggrundslyde særligt vigtige, da de hurtigt og effektivt kan etablere omgivelser og sted.

Fortællingen udspiller sig på flere forskellige lokationer, og hver af disse “vises” udelukkende gennem lyd. Vind, ambience, fuglesang, tordenvejr og roomtone fungerer her som stedsskabende elementer, der giver lytteren en klar fornemmelse af miljø og rum uden behov for forklarende dialog.

Fortællingens åbning foregår i luften ombord på Luft Tøsens luftskib. Her er vinden et dominerende *lasting noise*, som umiddelbart signalerer højde, bevægelse og åbenhed. Samtidig fungerer selve luftskibet som et gennemgående auditivt element. Det er opbygget af metalliske slag, knirken og en pulserende motorlyd, der tilsammen skaber en mekanisk og levende klang. Disse lyde fungerer både som miljø og som karakteriserende element for luftskibet, der opleves som en aktiv del af fortællingens verden frem for blot et transportmiddel [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 02:07–02:21].

Da handlingen senere bevæger sig ned i skoven, ændres de vedvarende baggrundslyde markant. Her erstattes vindens åbne, susende karakter af mere tætte og organiske lyde: fuglesang, bevægelse i grene og træstammer samt vind, der filtreres gennem løv og skovbund. Disse *lasting noises* etablerer et jordnært og levende rum og markerer tydeligt, at Luft Tøsen ikke længere befinder sig i luften, men på jorden. Kontrasten mellem de to lydmiljøer forstærker oplevelsen af lokationsskift og hjælper lytteren med at orientere sig i fortællingens rumlige progression [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 04:24–04:38].

En alternativ tilgang til brugen af *lasting noises* kunne have været at arbejde med færre og mere abstraherede baggrundslyde og i stedet lade stilhed eller meget svage rumtoner spille en større rolle. Dette kunne have skabt en mere åben og suggestiv lydverden, hvor lytteren i højere grad selv måtte forestille sig omgivelserne. I denne produktion er der dog bevidst valgt en relativt tydelig og genkendelig brug af vedvarende baggrundslyde for hurtigt at etablere lokation og stemning, hvilket vurderes hensigtsmæssigt i forhold til målgruppen og fortællingens eventyrlige karakter.

3.5. AUDITORY PERCEPTION

3.5.1. HJERNES TIDSLIGE BEARBEJDNING AF LYD

Med udgangspunkt i Ole Kühls teori om hjernens tidslige bearbejdning af lyd er lydproduktet bevidst tilrettelagt med opmærksomhed på de tre samtidige tidsniveauer, som både børn og voksne organiserer lydoplevelser gennem. Et centralt hensyn har været at undgå, at fortællingen fremstår rodet eller overstimulerende for målgruppen, idet børn generelt er mere sårbare over for komplekse lydmiljøer og lettere mister opmærksomheden, når de udsættes for mange samtidige lydhændelser. Forskning viser, at støj og overlappende lyde kan påvirke børns opmærksomhed og kognitive bearbejdning negativt i højere grad end hos voksne (Klatte, Bergström, & Lachmann, 2013).

Det første tidsniveau, det præ-attentive vindue på få millisekunder, kommer til udtryk gennem korte, tydeligt adskilte punktlyde, som forekommer løbende i fortællingen. Dette omfatter blandt andet fodtrin, klik fra båndoptagerens knapper og de metalliske lyde fra luftskibets konstruktion. Disse lyde er designet med klare anslag og tilstrækkelig adskillelse, så de kan opfattes som distinkte hændelser uden at smelte sammen.

Det andet niveau, det subjektive nu på cirka 1–3 sekunder, rummer lydhændelser, der opleves som samlede handlinger eller gestalter. Her placeres eksempelvis lyden af Luft Tøsens rygsæk, der åbnes, eller andre kortere forløb, hvor flere lyde tilsammen danner en meningsfuld enhed.

Det tredje niveau, *the extended present*, omfatter længerevarende lydlag, som strækker sig over 10–30 sekunder. På dette niveau ligger størstedelen af baggrundslydene, såsom vind og rumlige ambience, ligesom musikken primært opererer her ved at skabe sammenhæng, stemning og fremdrift over tid.

Ved at give plads til alle tre tidsniveauer samtidig organiseres lydoplevelsen i overskuelige lag, som hjernen kan integrere til en sammenhængende scene. Dette ses tydeligt i scenen, hvor Luft Tøsen finder sin båndoptager frem: De korte punktlyde, de handlingsbærende lydforløb og de længerevarende baggrunds- og musiklag fungerer parallelt uden at overlappe uhensigtsmæssigt. Resultatet er et klart og struktureret lydbillede, som understøtter målgruppens forståelse og hjælper med at fastholde opmærksomheden uden at skabe forvirring [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 02:07–02:20].

3.5.2. MISMATCH NEGATIVITY (MMN)

I lydfortællingen udnyttes menneskets automatiske evne til at registrere afvigelser i lydmønstre til at skabe både narrativ fremdrift og stemningsskift. Ifølge Schnupp, Nelken og King (2011) danner hjernen hurtigt forventninger til gentagne lyde i omgivelserne og reagerer ubevidst, når disse mønstre brydes (Schnupp, Nelken, & King, 2011). Denne mekanisme aktiveres i scenen, hvor Luft Tøsen står alene på sit luftskib omgivet af den konstante vind og de mekaniske lyde fra skibet [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 02:44-02:56].

På dette tidspunkt har lytteren vænnet sig til et stabilt og forudsigeligt lydmiljø bestående af vind og metalliske, mekaniske lyde. Da et pludseligt, organisk skrig fra det lille dyr nede i skoven bryder denne regelmæssighed, opstår et tydeligt brud i lydmønstret. Skriget adskiller sig markant fra de øvrige lyde ved sin organiske karakter og fungerer dermed som en auditiv afvigelse, som hjernen automatisk registrerer.

I første omgang bliver skriget ikke italesat eller forklaret for lytteren. Dette betyder, at lyden i sig selv bærer betydningen og vækker opmærksomhed og nysgerrighed. Lytteren forstår, at Luft Tøsen ikke er alene, og at noget levende befinder sig i nærheden, uden at der gives en umiddelbar forklaring på, hvad det er. Denne tilgang placerer lytteren i samme perceptuelle situation som hovedkarakteren, idet hendes uvidenhed og opmærksomhed deles gennem lydoplevelsen.

Samtidig fungerer skriget både som et narrativt vendepunkt og som en stemningsmarkør. Det markerer overgangen fra en rolig og observerende situation til begyndelsen på eventyret, hvor noget ukendt kalder på handling. Først senere i fortællingen bliver lyden forklaret gennem dialog, men det indledende lydlige brud har allerede etableret nysgerrighed og forventning. På denne måde anvendes hjernens følsomhed over for regelbrud i lyd aktivt som et dramaturgisk virkemiddel i fortællingen (Schnupp, Nelken, & King, 2011).

3.5.3. SEMIOTIK OG BØRNS FORSTÅELSE AF LYD

lydfortællingen anvendes båndoptageren som et centralt auditivt tegn, hvis betydning opbygges gradvist gennem samspillet mellem lyd og sprog. Ifølge Jørgensen opstår betydning ikke i selve lydudtrykket, men gennem den forbindelse, lytteren skaber mellem udtryk og indhold på baggrund af erfaring og kontekst (Jørgensen, 1993). Dette princip er afgørende i en lydfortælling, hvor visuelle referencer er fraværende, og hvor lydens betydning derfor må etableres tydeligt.

Båndoptagerens lyde består konkret af et klik fra en knap, lyden af en spole, der sættes i gang, samt senere en tydelig spole-tilbage-effekt og afspilning af tidligere indtalt tale med ændret klang, EQ og rumlighed. Isoleret set er lyde som et knapklik og en roterende spole ikke nødvendigvis tilstrækkelige til at skabe et klart mentalt billede eller en entydig forståelse af handlingen, særligt ikke for et børnepublikum, der endnu mangler mange kulturelle og teknologiske referencepunkter [Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven: 02:08-02:42].

Derfor etableres båndoptagerens funktion i første omgang gennem en kombination af lyd og dialog. Luft Tøsen benævner aktivt redskabet i sin tale, eksempelvis ved at sige, at hun leder efter sin båndoptager, før lyden introduceres. På denne måde forankres lydene semantisk i sproget, og forbindelsen mellem lydudtryk og betydning gøres tydelig for lytteren. De efterfølgende lydlige handlinger – spoling tilbage og genafspilning af den samme replik – fungerer som gentagelser, der styrker forståelsen af redskabets funktion og skaber en taktil og fysisk fornemmelse af interaktion.

Senere i fortællingen genintroduceres båndoptagerens lyd uden ledsagende dialog. På dette tidspunkt fungerer lyden alene som tegn, idet lytteren allerede har opbygget den nødvendige forståelse gennem tidligere eksponering. Dette viser, hvordan betydningen ikke ligger i lyden i sig selv, men i den lærte relation mellem lyd og indhold, som Jørgensen beskriver. Dermed illustrerer båndoptageren, hvordan semiotisk betydning i en lydfortælling kan opbygges gradvist og efterfølgende fungere selvstændigt, når først forbindelsen er etableret.

3.6. AFPRØVNING OG UNDERSØGELSE I PRAKSIS

For at undersøge, hvordan lydfortællingen *Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven* fungerer i praksis for målgruppen, er produktet blevet afprøvet i en børnehave med en gruppe børn i alderen 5–6 år. Formålet med afprøvningen var at observere børnenes opmærksomhed, følelsesmæssige reaktioner og forståelse af fortællingen samt at indsamle pædagogiske perspektiver på børnenes oplevelse.

3.6.1. METODISK TILGANG

Afprøvningen fandt sted i en kendt og tryk ramme for børnene. Der deltog i alt 16 børn, og lydfortællingen blev afspillet over højttalere. Inden afspilningen blev børnene kort informeret om, at de skulle lytte til en historie uden billeder, og at de “kun skulle bruge deres ører”. For at skabe rolige fysiske rammer var der lagt yogamåtter ud, som børnene kunne ligge eller sidde på under lytningen.

Undersøgelsen er baseret på kvalitative observationer af børnenes kropslige reaktioner, opmærksomhed og samspil under lytningen samt et efterfølgende uformelt interview med to pædagoger, der kender børnegruppen. Metoden har haft til formål at indfange umiddelbare reaktioner frem for at teste børnenes eksplicite forståelse gennem spørgsmål.

Undersøgelse skema ses i **bilag 2**.

3.6.2. OPMÆRKSOMHED OG INDLEVELSE

Observationerne viste generelt en høj grad af koncentration og opmærksomhed gennem hele lydfortællingen. Næsten alle børn sad stille og lyttede, og der var kun ét barn, som havde vanskeligt ved at fastholde fokus. Pædagogerne oplyste efterfølgende, at dette generelt er en udfordring for netop dette barn, hvilket indikerer, at uroen ikke kan tilskrives lydfortællingens form.

Flere sekvenser fremstod som særligt opmærksomhedsskabende. Især scenen, hvor luftskibet rammer træet, og Luft Tøsen falder ned i skoven, samt alle scener med ulvene, udløste tydelige

reaktioner i form af gisp, spændte kropsstillinger og øget fokus. Under disse passager satte flere børn sig op, selvom de tidligere havde ligget ned, hvilket indikerer et øget spændingsniveau og kropslig indlevelse.

Der blev ikke observeret perioder, hvor opmærksomheden kollektivt faldt. Tværtimod var der løbende små reaktioner såsom smil, grin og børn, der kiggede på hinanden som respons på handlingen. Dette peger på, at fortællingen formåede at fastholde børnenes interesse over tid.

3.6.3. FØLELSMÆSSIGE REAKTIONER OG STEMNING

Lydfortællingen fremkaldte tydelige følelsesmæssige reaktioner hos børnene. Det rolige musikalske udtryk i begyndelsen skabte hurtigt en rolig stemning i rummet, hvilket understøttede børnenes indlevelse. Under jagten efter det lille dyr blev der observeret smil og let latter, hvilket indikerer, at musikken og tempoet blev opfattet som legende snarere end truende.

Ulvne fungerede som et tydeligt spændingselement. Flere børn udviste tegn på utryghed under mødet med ulvene og særligt i klimakset med ulvenes far. Denne utryghed kom dog primært til udtryk gennem kropslig spænding og ansigtsudtryk, og ingen børn søgte fysisk trøst hos en voksen eller forsøgte at lukke øjnene. Pædagogerne vurderede, at spændingen lå inden for et niveau, som børnene kunne håndtere.

3.6.4. FORSTÅELSE AF HANDLING OG BRUG AF DIALOG

Observationerne viste, at børnene generelt forstod de overordnede handlingstræk, særligt når fortællingen blev drevet frem gennem dialog. Faldet ned i skoven blev opfattet som en central begivenhed, men flere børn havde vanskeligt ved helt at forstå, hvad der skete med luftskibet efterfølgende. Til gengæld blev jagten gennem skoven efter det lille dyr opfattet tydeligt af langt de fleste.

Pædagogerne fremhævede dialogens betydning som et vigtigt støtteelement for forståelsen. De pegede på, at dialogen hjalp børnene med at orientere sig i handlingen, særligt i fraværet af

visuelle informationer. Prologen blev ligeledes vurderet som en væsentlig rammesættende faktor, der gav børnene kontekst og gjorde det lettere at forstå fortællingens univers.

Det blev desuden nævnt, at de yngste børn i gruppen havde sværere ved at forstå de mere abstrakte dele af fortællingen. Samtidig observerede pædagogerne, at børn med stor vane for visuelle medier som tablets og tv undervejs udtrykte et ønske om at "se" fortællingen. Dette indikerer, at lydfortællinger for nogle børn kræver mere støtte og tilvænning end visuelle medier.

3.6.5. SAMLET VURDERING AF AFPRØVNINGEN

Samlet set viser afprøvningen, at lydfortællingen i høj grad formår at skabe stemning, spænding og sanselig indlevelse hos målgruppen. Selvom ikke alle børn fuldt ud forstod hele handlingen, gav pædagogerne udtryk for, at alle børn blev grebet af fortællingens atmosfære og emotionelle udtryk.

Undersøgelsen peger på, at lydfortællingen fungerer særligt stærkt i relation til stemnings-skabelse, opmærksomhed og følelsesmæssigt engagement, mens forståelsen af mere komplekse eller abstrakte handlingsforløb i højere grad afhænger af dialog og voksenstøtte. Dette understreger lydfortællingens potentiale som et sanseligt og engagerende medie for børn, men også vigtigheden af målgruppebevidste dramaturgiske og sproglige valg.

4. KONKLUSION

Formålet med dette bachelorprojekt har været at undersøge, hvordan en lyddesigner gennem æstetiske og dramaturgiske valg kan skabe indlevelse og engagement hos børn i alderen 5–8 år i en fiktiv lydfortælling, samt hvilke lydlige og perceptuelle faktorer der har særlig betydning i designprocessen. Undersøgelsen har taget udgangspunkt i udviklingen af lydfortællingen *Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven*, kombineret med relevant teori inden for dramaturgi, musik, lyddesign og auditiv perception samt en praksisbaseret afprøvning i en børnegruppe.

4.1. OPSUMMERING AF PROJEKTETS HOVEDPUNKTER

Projektet har vist, at arbejdet med lydfortællinger til børn kræver en bevidst og målgruppetilpasset tilgang til både fortællestruktur og lydligt udtryk. Anvendelsen af en velkendt dramaturgisk model, *The Hero's Journey*, har bidraget til en klar narrativ ramme, som understøtter børns mulighed for at følge fortællingens progression uden visuelle holdepunkter. Den dramatiske talesituation og brugen af dialog i nutid har vist sig at være central for forståelsen af handlingen, idet dialogen fungerer som et vigtigt orienteringsredskab for lytteren.

Musikken har fungeret som et væsentligt stemnings- og strukturelt element. Gennem bevidst brug af musikalske funktioner og gentagelige motiver er der skabt genkendelighed og følelsesmæssig kontinuitet, hvor særligt karakterbundne motiver har bidraget til at forankre fortællingen omkring hovedpersonen og markere narrative skift.

Lyddesignet har haft en afgørende rolle i etableringen af rum, handling og lokationsskift. Gennem aural staging og lasting noises er der skabt et sammenhængende og troværdigt lydunivers, som gør det muligt for lytteren at orientere sig i fortællingens verden. De perceptuelle teorier om hjernens tidlige bearbejdning af lyd, mismatch negativity og semiotik har fungeret som analytiske redskaber til at forstå, hvordan lyd opleves, organiseres og tillægges betydning, særligt hos børn, som endnu er i gang med at opbygge deres lydlige referencer.

Den praktiske afprøvning i børnehaven understøttede flere af projektets teoretiske antagelser. Observationerne viste en høj grad af opmærksomhed, indlevelse og følelsesmæssigt

engagement, særligt i fortællingens dramatiske højdepunkter. Samtidig pegede afprøvningen på, at forståelsen af mere komplekse eller abstrakte handlingsforløb i høj grad afhænger af dialogens tydelighed og i nogle tilfælde voksenstøtte.

4.2. TAKE-HOME-MESSAGE: BESVARELSE AF PROBLEMFORMULERINGEN

Projektet peger samlet set på, at en lyddesigner gennem bevidste æstetiske og dramaturgiske valg kan skabe stærk indlevelse og engagement hos børn i alderen 5–8 år i en fiktiv lydfortælling. Kombinationen af en genkendelig dramaturgisk struktur, tydelig dialog, stemningsbærende musik og et klart organiseret lyddesign fremstår som centrale faktorer i designprocessen.

Undersøgelsen viser, at lydets styrke i høj grad ligger i dens evne til at skabe sanselige og følelsesmæssige oplevelser, også når den fulde narrative forståelse ikke er til stede hos alle børn. Samtidig viser projektet, at dialog og fortællerstemme spiller en særlig vigtig rolle i børns forståelse af handlingen, da lyddesign og musik ikke altid alene kan skabe entydig mening. I fremtidige produktioner kunne dette understøttes yderligere gennem mere systematisk brug af fortællerstemme eller supplerende dialog i komplekse passager.

Afslutningsvis er det væsentligt at understrege, at projektets resultater bygger på en begrænset empirisk afprøvning med én børnegruppe og ét lydprodukt. Konklusionerne kan derfor ikke generaliseres, men de giver et kvalificeret indblik i, hvordan lydfortællinger til børn kan designes, opleves og videreudvikles i praksis.

4.3. PERSPEKTIVERING

Projektets resultater peger på, at lydfortællinger har et stort potentiale til at skabe indlevelse, stemning og sanselige oplevelser hos børn. Afprøvningen viste, at børnene var følelsesmæssigt engagerede gennem hele fortællingen, også i passager hvor ikke alle handlingsdetaljer blev fuldt forstået. Dette indikerer, at lydfortællingen fungerer særligt stærkt på et oplevelses- og stemningsniveau, mens forståelsen af mere komplekse forløb i høj grad understøttes af tydelig dialog og kontekst.

Et muligt udviklingsperspektiv er at supplere lydfortællingen med visuelle virkemidler, uden at lydens rolle reduceres. Eksempelvis kunne fortællingen kombineres med en fysisk billedbog eller enkelte illustrationer, der viser udvalgte nøglescener og fungerer som visuelle holdepunkter. Et sådant supplement kan støtte forståelsen af handlingen, særligt for de yngste børn, samtidig med at lydfortællingens åbne og fantasiskabende karakter bevares. **Bilag 3** viser et eksempel på en illustration, der kan fungere som et visuelt komponent i fortællingens univers.

Perspektiveringen peger således på, at lydfortællinger ikke nødvendigvis skal ses som et alternativ til visuelle medier, men som et selvstændigt fortælleformat, der også kan indgå i tværmediale sammenhænge. For lyddesigneren åbner dette for muligheder, hvor lyden forbliver det bærende narrative element, mens visuelle elementer anvendes som et understøttende supplement.

5.LITTERATURLISTE

- Campbell, J. (2004). I *The Hero with a Thousand Faces*. New York: New World Library.
- Chion, M. (1994). Beyond Sounds and Images. I *Audio-Vision - Sound on Screen* (s. 139-213). New York: Columbia University Press.
- Favrholdt, D. (09. December 2025). *Kreativitet*. Hentet fra Lex - Danmarks Nationalleksikon: <https://lex.dk/kreativitet>
- Film Centralen. (09. December 2025). *Filmens dramaturgi*. Hentet fra Film Centralen: <https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/filmens-dramaturgi>
- Jørgensen, K. (1993). Tegn på tegn. I *Semiotik: en introduktion* (s. 13-26). København: Gyldendal.
- Johansen, J. D., Lauridsen, P. S., Rasmussen, P. E., & Endsleff, L. (17. December 2025). *semiotik*. Hentet fra Lex – Danmarks Nationalleksikon: <https://lex.dk/semiotik>
- Karlin, F., & Wright, R. (2004). IV Composing. I *On the Track: A Guide to Contemporary Film Scoring* (s. 129-340). New York: Routledge.
- Kühl, O. (2007). Brain time. I *Musical semantics* (s. 103-115). New York: Peter Lang.
- Klatte, M., Bergström, K., & Lachmann, T. (2013). *Does noise affect learning? A short review on noise effects on cognitive performance in children*. Frontiers in Psychology. Hentet fra National Library of Medicine: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC3757288/pdf/fpsyg-04-00578.pdf>
- Oxenham, A. J. (04. Januar 2018). How We Hear: The Perception and Neural Coding of Sound. *Annual Review of Psychology*, s. 27–50.
- Pfister, M. (2000). *The Theory and Analysis of Drama*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ringsted, S. (2013). 1. Æstetik-et nyt og dog gammelt omdrejningspunkt. I S. Ringsted, & J. Froda, *Plant et værksted - Grundbog om æstetisk-skabende virksomhed* (s. 14-23). København: Hans Reitzels Forlag.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality - Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Schnupp, J., Nelken, I., & King, A. (2011). 6.5 Nonsimultaneous Grouping and Segregation: Change Detection. I *Auditory Neuroscience - Making Sense of Sound* (s. 260-264). Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology.

- Sonnenschein, D. (2001). Music to our ears. I *Sound Design : the expressive power of music, voice and sound effects in cinema* (s. 101-129). Californien: Michael Weise Productions.
- Tagg, P. (2012). 14. Analysing film music . I *Music's Meanings: a modern musicology for non-musos* (s. 529-578). New York: The Mass Media Music Scholars' Press (MMMSP).
- Tagg, P. (2012). 8. Terms, time and space. I *Music's Meanings: a modern musicology for non-musos* (s. 263-304). New York: The Mass Media Music Scholars' Press (MMMSP).
- Vogler, C. (2007). BOOK TWO: Stages of the Journey. I *The writer's journey: mythic structure for writers* (s. 81-230). United States: Michael Wiese Productions.

6. OVERSIGT OVER LYDPRODUKTER

Nr.	Titel	Type	Længde
1	<i>Luft Tøsen - Afsnit 1 - Lyset i Skoven</i>	Lydfortælling	11:16

7. BILAG

7.1. BILAG 1

1. Departure

- **Ordinary World**
 - Helten præsenteres i sin daglige og stabile verden, før eventyret begynder. Dette trin etablerer status quo, helten og de eksisterende mangler, konflikter eller ubalancer (Vogler, 2007).
- **Call to Adventure**
 - Helten møder et forstyrrende element eller et problem, der initierer fortællingens centrale konflikt og skaber motivation for at forlade den kendte verden (Vogler, 2007).
- **Refusal of the Call**
 - Ofte tøver helten i mødet med det nye. Afvisningen kan udspringe af frygt, ansvar eller tvivl, og fungerer dramaturgisk som en understregning af den forestående rejse (Vogler, 2007).
- **Meeting with the Mentor**
 - Helten møder en mentorfigur, som kan være en person, et væsen eller et symbolsk element, der giver råd, motivation eller nødvendig viden for at påbegynde rejsen (Vogler, 2007).
- **Crossing the First Threshold**
 - Helten træder ind i den ukendte verden og accepterer overgang fra tryghed til eventyr. Dette markerer rejsens egentlige begyndelse (Vogler, 2007).

2. Initiation

- **Tests, Allies and Enemies**

- Helten møder prøvelser, modstandere og potentielle allierede. Disse elementer bygger fortællingens midterdel og udvikler både karakter og konflikt (Vogler, 2007).
- **The Inmost Cave**
 - Helten nærmer sig fortællingens centrum, enten fysisk eller symbolsk, hvor det største mysterium, den væsentligste fare eller den vigtigste indsigt befinder sig. Dette trin intensiverer dramatikken og den indre spænding (Vogler, 2007).
- **The Ordeal**
 - Den afgørende hovedkonflikt udspilles her. Helten står over for sin største prøve, der ofte indebærer livsfare, tab eller eksistentiel krise. Det er fortællingens primære klimaks (Vogler, 2007).
- **Reward**
 - Efter overstået prøve modtager helten en belønning i form af viden, indsigt, et fysisk objekt eller en relationel gevinst. Belønningen markerer vendepunktet efter konflikten (Vogler, 2007).

3. Return

- **The Road Back**
 - Helten begynder rejsen tilbage mod den kendte verden eller bevæger sig videre mod et nyt mål. Energieniveauet stiger typisk igen efter belønningen, og konsekvenserne af heltenes valg træder tydeligere frem (Vogler, 2007).
- **The Resurrection**
 - Helten testes endnu en gang ofte på et højere niveau end i *The Ordeal*. Denne prøve demonstrerer, at helten er forandret, og at transformationen nu er fuldendt (Vogler, 2007).
- **Return with the Elixir**
 - Helten vender tilbage med en "eliksir": en konkret genstand, ny viden, indsigt eller fornyet kapacitet, der har potentiale til at skabe forandring i den kendte verden. Elixiren er beviset på den gennemførte udvikling (Vogler, 2007).

7.2. BILAG 2

Dette bilag er et observationsskema, som blev anvendt til indsamling af data under afprøvningen af lydfortællingen. Skemaet fungerede som et noteværktøj, der gjorde det muligt hurtigt at registrere observationer og reaktioner undervejs i lytteforløbet.

Observationsskema – Afprøvning af lydfortælling i børnehave

Dato: 16/12/2025

Sted: Børnehave

Antal børn: 16

Alder: 5–6 år

Opsætning: Højttalere, børn på yogamåtter

Introduktion: Kort forklaring, fokus på at lytte (ingen visuelle elementer)

1. Opmærksomhed og koncentration

Observationspunkt	Observation (stikord)
Samlet opmærksomhed	Meget høj gennem hele fortællingen
Uro / afbrydelser	Ét barn svært ved fokus (kendt udfordring ifølge pædagog)
Frafald i opmærksomhed	Ingen tydelige steder
Kropslig lytning	De fleste sad oprejst – få lagde sig kort ned, men satte sig op igen ved spænding
Reaktion ved klimaks	Synlig øget opmærksomhed

2. Emotionelle reaktioner

Observationspunkt	Observation (stikord)
Gisp / overraskelse	Ja, flere steder
Smil / grin	Især under jagten efter det lille dyr
Utryghed	Let utryghed ved ulvene
Frygtreaktioner	Nogle børn virkede bange ved ulvenes far
Søgen mod voksne	Nej
Dække øjne/ører	Nej

3. Sociale reaktioner

Observationspunkt	Observation (stikord)
Børn ser på hinanden	Ja, flere gange
Delte reaktioner	Smil, gisp, mimik
Samtale undervejs	Nej – børnene var stille
Fælles stemning	Høj grad af fælles engagement

4. Forståelse af handling

Observationspunkt	Observation (stikord)
Forståelse af fald i skoven	Ja
Forståelse af jagten i skoven	Meget tydelig
Behov for dialog	Ja – afgørende for forståelsen
Prologens betydning	Gav vigtig kontekst
Abstraktionsniveau	For højt for nogle af de yngste

5. Lydlige virkemidler

Observationspunkt	Observation (stikord)
Rolig musik i starten	Skabte ro
Musik i jagtscene	Smil, grin – oplevet som legende
Mørk drone ved ulve	Skabte utryghed
Skrig fra det lille dyr	Fangede opmærksomhed effektivt
Rum og miljø (skov/hule)	Opfattet som tiltænkt

6. Visuelle forventninger

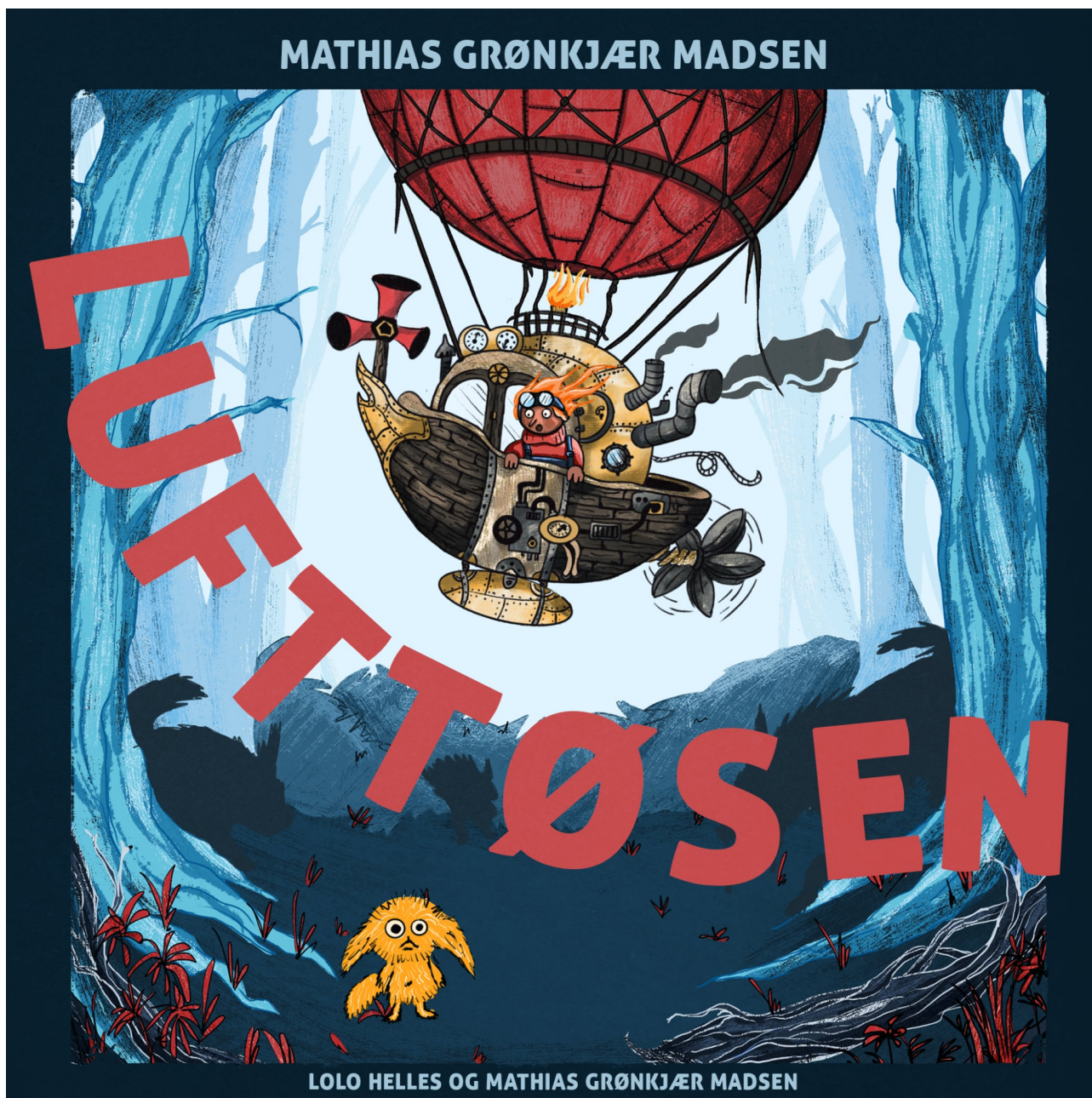
Observationspunkt	Observation (stikord)
Spørgsmål om billeder	Ja – især børn vant til iPad/TV
Lyd som fremmed format	Nej
Behov for voksenstøtte	Ja – især for yngste børn

7. Pædagogernes vurdering (uformelt interview)

Tema	Pædagogernes udsagn (stikord)
Overordnet forståelse	Flere børn forstod handlingen
Variation i forståelse	Nogle oplevede den som abstrakt
Dialogens funktion	Meget vigtig for forståelsen
Sanselig oplevelse	Alle børn fangede stemningen
Målgruppe	De yngste havde størst behov for støtte

7.3. BILAG 3

Bilag 3 består af et coverbillede/illustration til lydfortællingen. Illustrationen er tegnet og illustreret af Lotus Pedersen.



8. RESUME

Dette bachelorprojekt undersøger, hvordan en lyddesigner gennem æstetiske og dramaturgiske valg kan skabe indlevelse og engagement hos børn i alderen 5–8 år i en fiktiv lydfortælling. Projektet tager afsæt i udviklingen af lydfortællingen *Luft Tøsen – Afsnit 1: Lyset i Skoven* og kombinerer teori inden for dramaturgi, musik, lyddesign og auditiv perception med en praksisbaseret afprøvning i en børnehave.

Metodisk er projektet opbygget omkring en praksisbaseret tilgang, hvor teori og produktion informerer hinanden. Fortællingen er struktureret efter *The Hero's Journey* for at skabe en genkendelig narrativ ramme, som kan understøtte børns forståelse i et rent auditivt medie. Der arbejdes målrettet med dramatisk dialog, musikalske funktioner og motiver samt lyddesignprincipper som aural staging og vedvarende baggrundslyde. Samtidig inddrages teorier om auditiv perception, herunder hjernens tidlige bearbejdning af lyd, mismatch negativity og semiotik, for at belyse hvordan børn opfatter, organiserer og tillægger lyd betydning.

Den empiriske del består af observationer af 16 børn i alderen 5–6 år under lytning samt uformelle interviews med pædagoger. Afprøvningen viser, at lydfortællingen i høj grad formår at fastholde børnenes opmærksomhed og skabe følelsesmæssigt engagement, særligt i fortællingens dramatiske højdepunkter. Resultaterne peger samtidig på, at tydelig dialog og kontekst er afgørende for børns forståelse af handlingen, især når fortællingen indeholder mere abstrakte elementer.

Projektets konklusion er, at lydfortællinger rummer et stærkt potentiale som sanseligt og engagerende medie for børn, når de designes med en klar dramaturgisk struktur, målrettet dialog, stemningsbærende musik og et overskueligt lyddesign. Samtidig viser undersøgelsen, at lydfortællinger kan fungere stærkt på et oplevelsesniveau, selv når den fulde narrative forståelse ikke er til stede. Projektet bidrager dermed med praksisnær viden om, hvordan lyddesign kan anvendes bevidst i fortællinger til børn, og peger på muligheder for videreudvikling, herunder samspil mellem lyd og enkle visuelle elementer.

9. AI DEKLARATION

I dette projekt er AI udelukkende anvendt som et sprogligt støtteværktøj. AI har hjulpet med at rette stave- og grammatikfejl samt omformulere udvalgte afsnit, så de fremstår mere sprogligt præcise og akademisk formulerede. AI har ikke haft indflydelse på opgavens indhold, analyser, faglige beslutninger eller valg af teori. Alt fagligt arbejde, herunder udvælgelse af litteratur, udvikling af metode, analyse og refleksion, er udført af mig selv.