

BEROEPSCOMPETENTIEPROFIEL MUZIKANT/SOUNDDESIGNER

Beroepscompetentieprofiel Muzikant/sounddesigner		
Algemene Informatie	Datum: september 2003	versie: 7
Onder regie van KBB	ECABO, Kenniscentrum GOC en OVDB in het samenwerkingsverband van het Platform MBO Kunstonderwijs	
Ontwikkeld door	Onderwijsontwikkelaars van Ecabo en Kenniscentrum GOC	
Brondocument(en)	1. Diepte-interviews met mbo podiumkunstenaars, De Bussy, juli 2003 2. Haanstra, Een kunstcluster in het mbo? Juli 2002 3. Research voor Beleid, Arbeidsmarktonderzoek Cultuur en Media, augustus, 2001 4. De Bussy, Van onderen, de arbeidsmarkt voor podiumkunsten, augustus 2001	
Legitimering BCP door	Bestuur Kenniscentrum GOC	
<input type="checkbox"/> op formatvereisten <input type="checkbox"/> op de inhoud	28 september 2004 in de periode oktober t/m december 2003 (zie bijlage)	
Mogelijke functiebenamingen		
Musicus, muzikant, sound designer, songwriter, singer-songwriter, zanger, percussionist.		
Beroepsbeschrijving		
beroepscontext/ werkzaamheden	<p>De muzikant/sounddesigner werkt in de muzieksector. Hij/zij houdt zich bezig met het ontwerpen en/of uitvoeren van muziek- en geluidsproducties zoals CD-producties en remixen, computermuziek, soundscapes voor audio(visuele) en geïntegreerde media (AV middelen gecombineerd met digitale media en grafische vormgeving). Daarnaast is de muzikant/sounddesigner werkzaam in de theaterbranche, in de uitgaans- en evenementenindustrie of in de kunsteducatie. De muzikale domeinen waarmee de muzikant/sounddesigner zich bezighoudt omvatten geluidsmanipulatie m.b.v. computers, compositie/arrangeren en/of vocale en ritmische aspecten.</p> <p>In de populaire muzieksector zijn veel bedrijven sterk afhankelijk van elkaar. Zo is er een sterke neiging om samen te werken in netwerken. Veel bedrijven zijn relatief klein van omvang en huren al naar gelang van de werkzaamheden de juiste expertise in. Er zijn, met uitzondering van de kunsteducatie, dan ook maar weinig bedrijven die een 'full-service' product kunnen aanbieden. Daarnaast wordt relatief veel werk uitbesteed.</p> <p>Door deze structuur werken veel sounddesigners/musici als</p>	

	<p>freelancer of op tijdelijke contractbasis.</p> <p>De omgeving en de werkzaamheden die de muzikant/sounddesigner verricht zijn afhankelijk van het type productie. Deze varieert van het werken in festivals en evenementen tot in (home)studio's. Maar ook theater, clubs, scholen, beurzen en congressen behoren tot het werkterrein. Tevens verricht de muzikant/sounddesigner werkzaamheden voor grotere en kleinere bands en orkesten, (bedrijfs)film-producenten, modeshows, productpresentaties en CD- en DVD-producties.</p> <p>Omdat de werkzaamheden die de muzikant/sounddesigner verricht per soort productie kunnen verschillen is een onderscheid gemaakt naar het type productie.</p> <p>De muzikant/sounddesigner betrokken bij <i>live-situaties</i> zoals voorstellingen en optredens heeft als taak het produceren van klank t.b.v. toehoorders en deelnemers. Hij maakt of selecteert repertoire, kiest technische apparatuur, stelt deze op en bedient deze (backline, DJ/VJ). Afhankelijk van het type productie verricht de muzikant/sounddesigner ook werkzaamheden die nodig zijn bij de voorbereiding, de opbouw, het installeren en het afbreken van een voorstelling/optreden. Hij werkt samen met artiesten, collega's en technisch en organisatorisch faciliterende functionarissen.</p> <p>De muzikant/sounddesigner betrokken bij <i>studio-situaties</i> is verantwoordelijk voor (delen van) het traject van componeren/samenstellen, uitvoeren en afwerken van de registratie. Hij werkt samen met muzikaal leiders, collega's en/of geluidstechnici.</p> <p>De muzikant/sounddesigner werkt solistisch of in teams (bands, orkesten, ensembles). Zangers, singer-songwriters en percussionisten werken vrijwel altijd in teamverband. Samenwerking is dan ook vaak van groot belang.</p> <p>Afhankelijk van het type productie en het bedrijf is de muzikant/sounddesigner in meer of mindere mate verantwoordelijk voor de beschikbaarheid en bruikbaarheid van de apparatuur.</p> <p>Het werk vraagt om improvisatievermogen, organisatievermogen en stressbestendigheid. De muzikant/sounddesigner moet tegen ongebruikelijke werktijden kunnen en kunnen werken in diverse omstandigheden.</p> <p>De werkzaamheden worden vaak onder hoge tijdsdruk uitgevoerd. In studio's kan de beschikbare studiotijd beperkt zijn i.v.m. hoge bedrijfskosten. In live-situaties moet de performance op het moment van optreden worden neergezet. Fouten maken wordt onmiddellijk gesignaleerd en herstellen is in live-situaties niet mogelijk.</p>
<p>rol en verantwoordelijkheden</p>	<p>De muzikant/sounddesigner is volledig verantwoordelijk voor de eigen prestaties en de wijze van het 'runnen' van de beroepspraktijk. Zowel entrepreneurship als artistieke prestaties behoren tot de verantwoordelijkheden. Dit houdt tevens in dat de muzikant/sounddesigner zelf verantwoordelijk is voor het bijhouden van vakkennis en (instrument-)technische en/of vocale vaardigheden.</p>

	<p>Hij maakt meestal deel uit van een al dan niet per project geformeerd team. Bij grote, complexe producties (beeld en geluid) werkt hij hiërarchisch onder een muzikaal leider, dirigent, regisseur of een opnameleider (producer).</p> <p>Hij kan optreden als leider van een gezelschap, band, of ensemble. In dat geval kan er ook een verantwoordelijkheid bestaan voor de artistieke en/of zakelijke bedrijfsvoering van het gezelschap.</p>
complexiteit	<p>De werkzaamheden van de muzikant/sounddesigner variëren van project tot project van complexiteit. Het projectmatige karakter van de beroepspraktijk in wisselende beroepscontexten en werkomstandigheden leidt tot een hoge mate van variatie in de werkzaamheden.</p>
typerende beroepshouding	<p>Om te kunnen overleven zijn vooral kennis/vaardigheden in het eigen vakgebied en de persoonlijke attitude van groot belang. Van de sounddesigners/musici wordt veel initiatief, doorzettings- en incasseringsvermogen gevraagd (bij vaak complexe en ondoorzichtige problemen).</p> <p>Noodzakelijk is het kunnen werken in een dynamische omgeving waarin goede sociale vaardigheden en het kunnen omgaan met kritiek en stress voorwaarden zijn. Een flexibele instelling is vereist vanwege de uiteenlopende werkomstandigheden. Daarbij stelt het werken in wisselend teamverband, onder zeer verschillende productieomstandigheden en werkculturen, hoge eisen aan de sociale vaardigheden en flexibiliteit.</p> <p>Er wordt vaak in projecten gewerkt. Belangrijk hierbij is het kunnen plannen van het eigen werk, budgetteren, helder schriftelijk, digitaal en mondeling kunnen communiceren met overige betrokkenen bij het project, deelnemen aan besprekingen, afspraken maken en zich hier aan houden, knelpunten signaleren en eventueel oplossen, de gevraagde kwaliteit leveren binnen de gestelde tijd en het gestelde budget.</p> <p>Het continu opdoen van kennis van nieuwe ontwikkelingen is van essentieel belang.</p>
trends en innovaties	<p>Met de introductie van nieuwe media (digitalisering) is het mogelijk geworden grote delen van het productieproces op PC's te kunnen uitvoeren. Hierdoor is de geaccepteerde technische kwaliteitsstandaard toegenomen en wordt meer en meer vanuit huis gewerkt. Daarbij kan het gaan om (grote delen van) de studioproductie of om voorbereidingen van repetities.</p> <p>Tevens hebben nieuwe media als video, film en ICT nieuwe vormen van muziekbeoefening geïnitieerd waarbij verbindingen met andere kunstvormen veelal een belangrijke rol spelen. De snelle ontwikkeling van de dance-scene (uitgaansleven) - die inmiddels is uitgegroeid tot in economisch opzicht een van de belangrijke sectoren binnen de Kunst, cultuur en media - heeft geleid tot een vlucht in het gebruik van digitale technieken (DJ/VJ).</p>
marktontwikkelingen	<p>Toenemende individualisering en interactie tussen publiek en kunstenaars zal leiden tot een verdere diversificatie van het programma-aanbod en segmentering van publieksdoelgroepen. Dit zal een toename in de vraag naar (goedkope) AV producten inhouden waarbij muziek vrijwel altijd een rol speelt.</p> <p>Traditioneel wordt muziek voor geluidsdragers, tv en/of radio geregistreerd. Met de komst van internet, mobiele telefonie en DVD is een nieuwe afzetmarkt ontstaan. M.b.v. hoogwaardige</p>

	<p>videoregistratie (remote camera's en audiomix) kunnen opnames uitgebracht worden op DVD en CD. Via internet en naar verwachting in toenemende mate via mobiele telefonie zullen nieuwe distributiekanaalen worden aangeboord.</p> <p>Culturalisering van de economie leidt tot een vervlechting van muziek- en commerciële wereld (koppeling van muziek aan merken, stijlen, producten, merchandising).</p>
wetgeving/overheidsregulering	<p>De nieuwe structuur van de kunstfondsen van de rijksoverheid en de toename van het aantal aanvragers leidt tot grotere concurrentie tussen aanvragers.</p> <p>De vereenvoudiging fiscale regelingen voor artiesten leidt tot minder mogelijkheden tot aftrek van beroepskosten.</p> <p>Aangescherpte regelgeving m.b.t. arbo, milieu- en veiligheid.</p>
technologische ontwikkelingen	<p>Er is sprake van een toenemende digitalisering van producten afkomstig uit de muzieksector. Dit maakt elektronische toegang mogelijk en maakt het in eigen beheer produceren van complexe producties steeds gemakkelijker. Daarnaast ontstaan mogelijkheden voor productvernieuwing (denk aan interactiviteit) en het aanboren van nieuwe markten.</p> <p>Digitale technieken in de postproductie-fase in de film- en videoindustrie maken het voor de muzikant/sounddesigner gemakkelijker om halfproducten toe te snijden op het totale eindproduct.</p> <p>Animatieproducties zullen sterk aan betekenis winnen, omdat de techniek het eenvoudiger maakt dergelijke producties te realiseren. Dit betekent dat de muzikant/sounddesigner meer werkzaamheden gaat verrichten op het terrein van muziek bij video.</p> <p>Op het gebied van geluidsversterking heeft de introductie van draadloze systemen geleid tot een grotere bewegingsvrijheid van de performer in live-situaties.</p>
bedrijfsorganisatorische ontwikkelingen	<p>De traditionele muziekindustrie, waarin van oudsher veel freelancers werkzaam zijn, kent een groot aantal aanbieders in verhouding tot de vraag. Dit heeft geleid tot verslechtering van de arbeidsvoorwaarden. Anderzijds hebben nieuwe industrieën zoals de dance-scene zich ontwikkeld tot serieuze sectoren waarin voor succesvolle freelancers hoge gages worden betaald.</p> <p>Culturele en kunsteducatieve organisaties richten zich meer en meer op een jong publiek (scholen). Zij kopen in toenemende mate eindproducten in die onder scholen gedistribueerd worden. Het kan gaan om video-lesbrieven (al of niet op CD-Rom en DVD) of om voorstellingen. In deze relatief sterk gereguleerde bedrijfstak wordt gewerkt met CAO's hoewel voor free-lancers geldt dat in toenemende mate marktconforme tarieven onderhandeld kunnen worden.</p>
internationale ontwikkelingen	<p>Door de toenemende distributie van muziek en multimediale producties via internet en mobiele telefonie groeit de internationale concurrentie maar ontstaan ook nieuwe samenwerkingsmogelijkheden.</p>
loopbaanmogelijkheden	<p>Teamleider, producer, studio-eigenaar, componist/arrangeur, solo-musicus.</p>

Kerntaken van het beroep

1. Bereidt muziekproductie voor

2. Repeteert muziekproductie

3. Voert muziekproductie uit

4. Managet de beroepspraktijk

5. Werkt mee aan publicitaire activiteiten
--

Kerntaak	
1. Bereidt muziekproductie voor	
proces	<p>De taken die de muzikant/sounddesigner verricht zijn afhankelijk van de grootte en het type productie.</p> <p>D.m.v. audities, het versturen van demo's, netwerken en andere acquisitieactiviteiten tracht de muzikant/sounddesigner opdrachten te verkrijgen. In sommige gevallen kan de muzikant/sounddesigner optreden als teamleider en zelf projectvoorstellen ontwikkelen en daarbij financiering zoeken bij overheidsfondsen en particuliere fondsen en sponsors.</p> <p>De muzikant/sounddesigner verdiept zich in de opdracht en zijn rol daarin door het lezen van instructies, scenario's, songteksten en/of draaiboeken, het bekijken van video-materiaal, het beluisteren van tapes/CD's en gesprekken met de opdrachtgever.</p> <p>In kleine producties bepaalt de muzikant/sounddesigner vervolgens het benodigde, veelal elektronisch, instrumentarium. Tevens zoekt hij indien nodig collega's en stelt een band of ensemble samen waarvoor in meer of minder rudimentaire vorm (delen van) composities/arrangementen worden voorbereid en vastgelegd op geluidsdragers of in notenschrift. Soms worden videobeelden geïnventariseerd (VJ).</p> <p>Bij grote producties is reeds een band- of ensemblesamenstelling bepaald. De muzikant/sounddesigner ontvangt op geluidsdragers of in notenschrift vastgelegde partijen die hij voor aanvang van het repetitieproces instudeert. Voor vocalisten geldt dat zij bovendien de songteksten uit het hoofd leren.</p> <p>In de (home-)studio worden muziekproducties gemaakt of voorbereid, o.a. voor film, theater, dans, commercials, bedrijfsfilms etc. en er worden geluidsbanden gemaakt voor artiesten.</p> <p>Naast productie-specifieke eisen wordt van de muzikant/sounddesigner verwacht dat hij continu zijn instrumentale/vocale vaardigheden traint en kennis neemt van nieuwe technologische ontwikkelingen.</p>
rol/verantwoordelijkheden	<p>In grootschalige producties heeft de muzikant/sounddesigner geen invloed op de compositie of muziekproductie. Hij studeert de voorgeschreven partijen in. Soms is er enige ruimte voor improvisatie.</p> <p>In kleine producties heeft de muzikant/sounddesigner veelal een grotere inbreng die kan variëren van de totale verantwoordelijkheid voor de compositie/arrangement of de repertoirekeus tot een beperkte inbreng van geïmproviseerde of thuis voorbereide onderdelen van arrangementen. Dit kan zowel de eigen partij als partijen van collega's betreffen.</p>
complexiteit	<p>De muzikant/sounddesigner is in de voorbereidingsfase vooral op zichzelf aangewezen. Hij is zelf verantwoordelijk voor een tijdige en kwalitatief goede voorbereiding van zijn aandeel.</p>
betrokkenen	<p>Tijdens de voorbereidingsfase werkt de muzikant/sounddesigner samen met opdrachtgevers, producenten, impresario's en andere organiserende partijen. Tevens kan hij samenwerken met collega's. Samenwerking en overleg tussen de verschillende partijen is van groot belang voor de kwaliteit van de muziekproductie.</p>

<i>(hulp-)middelen</i>	Digitale home-studio's met computers, synthesizers, sequencers en samplers. Opname-apparatuur zoals microfoons, recorders, analoge en digitale audioregistratiesystemen, mengtafels, randapparatuur, versterkers en boxen. Muziekinstrumenten zoals slagwerk- en percussie-instrumenten en de menselijke stem.
<i>kwaliteit van proces en resultaat</i>	Voorgescreven partijen worden tijdig ingestudeerd. Composities worden voldoende uitgewerkt, afhankelijk van de eisen van de productie. Het geluid of <i>de sound</i> voldoet aan de gestelde eisen en is van goede kwaliteit. Het instrumentarium en de apparatuur worden correct bediend. Het resultaat is een vrijwel foutloos en met enige zeggingskracht uitgevoerde partij of een op geluidsdrager of notenschrift vastgelegde compositie/arrangement die voldoet aan de wensen van de klant en de technische mogelijkheden van de uitvoerenden.
<i>keuze en dilemma's</i>	Bij kleinere producties is in de voorbereidingsfase vaak niet duidelijk in hoeverre partijen of composities/arrangementen tot in detail ingestudeerd moeten worden. Een te gedetailleerd ingeefende partij kan in een later stadium de vereiste flexibiliteit in de weg staan. Het in de voorbereidingsfase door instuderen ontwikkelen van een persoonlijke visie op de materie kan, vooral bij grote producties, botsen met de visie van de muzikaal leider.

Kerntaak	
2. Repeteert muziekproductie	
proces	<p>De muzikant/sounddesigner die betrokken is bij performances heeft als taak het produceren van muziek. Het kan gaan om muziek als autonome kunstuiting of als ondersteuning van artiesten. In het eerste geval wordt in de repetitiefase samen met collega's het samenspel ingeoeft en in sommige gevallen de composities/arrangementen verder uitgewerkt. In het tweede geval worden daarnaast regelmatig repetities met artiesten gehouden waarbij de muzikale basis gelegd moet zijn en al sprake moet zijn van een duidelijke artistieke zeggingskracht.</p> <p>Als het gaat om het ontwikkelen van een op geluidsdrager vast te leggen productie gaat componeren/arrangeren veelal samen met repeteren. De gecomponeerde/gearrangeerde partijen worden in onderdelen ingeoeft en direct (digitaal) vastgelegd. Uit de zo verkregen onderdelen wordt in een later stadium een geheel samengesteld. VJ's bewerken videobeelden in de computer en slaan deze op.</p>
rol/verantwoordelijkheden	<p>De muzikant/sounddesigner is verantwoordelijk voor de artistieke en instrumentaal-technische kwaliteit van zijn aandeel in de productie of voorstelling. Hierbij draagt de muzikant/sounddesigner een grote verantwoordelijkheid. In live-situaties kunnen fouten of onvoldoende artistieke kwaliteit het repetitieproces vertragen. Ook in studio-situaties is het vaak slechts beperkt mogelijk om fouten te herstellen. Dit betekent dat het bij voorkeur in een keer goed moet zijn. Ook in de situaties waarin de registratie overgedaan kan worden is dit niet aan te bevelen vanwege de hoge kosten die dit met zich meebrengt. Alleen in situaties waarin thuis opgenomen wordt in een (digitale) homestudio kan meer tijd voor experimenteren worden uitgetrokken.</p>
complexiteit	<p>Sounddesigners/musici moeten bij repetities en uitvoeringen bepalen welke geluidsterkte nodig is om goed in balans te zijn met de overige spelers. Tevens zijn een goede gezamenlijke timing en toonzuiverheid basisvoorwaarden voor een goede uitvoering.</p> <p>Tijdens de repetities worden mogelijk ook acteer, dans en het gebruik van ondersteunende licht- of beeldtechnieken geoefend.</p> <p>In studiosituaties kan het voorkomen dat de muzikant/sounddesigner meerdere partijen moet vertolken die elk andere eisen aan de uitvoering stellen.</p> <p>De complexiteit varieert van standaard-handelingen (bijv. bij het opbouwen en afbreken van het instrumentarium) tot handelingen die een groot beroep doen op creativiteit en improvisatievermogen.</p>

<i>betrokkenen</i>	<p>De muzikant/sounddesigner werkt samen met geluidstechnici, muzikaal leiders, regisseurs, acteurs, dansers, musicalartiesten en collega's.</p> <p>Tevens zijn vaak opdrachtgevers, impresario's en andere organiserende partijen ook tijdens de repetitiefase betrokken.</p> <p>Gedurende de repetitiefase kan de muzikant/sounddesigner ook te maken krijgen met inspiciënten, couturiers, fotografen, toneelmeesters decorbouwers en dergelijke.</p>
<i>(hulp-)middelen</i>	<p>Digitale home-studio's met computers, synthesizers, sequencers en samplers. Opname-apparatuur zoals microfoons, recorders, analoge en digitale audioregistratiesystemen, mengtafels, randapparatuur, versterkers en boxen.</p> <p>Muziekinstrumenten zoals slagwerk- en percussie-instrumenten en de menselijke stem.</p>
<i>kwaliteit van proces en resultaat</i>	<p>Voorgeschreven partijen zijn voldoende ingestudeerd. Composities zijn voldoende uitgewerkt, afhankelijk van de eisen van de productie. Het geluid of <i>de sound</i> voldoet aan de gestelde eisen en is van goede kwaliteit. Het instrumentarium en de apparatuur worden correct bediend. Het resultaat is een foutloze en met zeggingskracht uitgevoerde partij die zich voegt in de partijen van collega-uitvoerenden.</p> <p>Bij het ontwikkelen van een op geluidsdrager of notenschrift vastgelegde productie is het resultaat een compositie/arrangement die voldoet aan de wensen van de klant.</p>
<i>keuze en dilemma's</i>	<p>Het is van belang om indien nodig de eigen muzikale smaak ondergeschikt te maken aan die van de leider, het collectief of de eisen van de productie zonder daarbij in te boeten aan zeggingskracht.</p> <p>Het vinden van een goede balans tussen de tijd die nodig is om partijen optimaal in te oefenen om zeker te zijn van een foutloos optreden en de beschikbare tijd voor de gehele bedrijfsvoering. In veel gevallen is de bedrijfsvoering zwak terwijl alle aandacht uitgaat naar optimale artistieke prestaties.</p>

Kerntaak	
3. Voert muziekproductie uit	
proces	<p>De muzikant/sounddesigner reist naar de locatie waar de productie plaatsvindt. Dit gebeurt met eigen vervoer of met een gezelschap in een bus.</p> <p>Ter plaatse worden instrumenten en apparatuur opgesteld en al dan niet afgestemd op een geluidsversterkingsysteem (PA). Vervolgens worden indien van toepassing de instrumenten gestemd en vindt een soundcheck plaats om de versterkingsapparatuur zodanig in te regelen dat zowel in de zaal als op het podium een goede balans bereikt wordt. Voor instrumentalisten en vocalisten is een warming-up veelal noodzakelijk.</p> <p>Vervolgens wordt de performance voor publiek neergezet waarbij een optimale uitvoering van de eigen partij en een optimaal samenspel met andere uitvoerenden - zowel musici als overige betrokkenen - het streven is.</p> <p>Na afloop van de productie wordt het instrumentarium opgeruimd en afgevoerd. Vooral bij educatieve producties is in sommige gevallen voor of na de productie contact met het publiek.</p> <p>In studio-situaties verloopt het proces enigszins anders omdat veelal sprake is van een uitgebreidere soundcheck en het neerzetten van de performance in fases verloopt. Deze fases kunnen bestaan uit het per song opnemen van enkele versies (tracks) of uit het per instrument of instrumentengroep opnemen van onderdelen van een song. De opname wordt dan stapsgewijs opgebouwd waardoor wachttijden voor de individuele sounddesigners/musici kunnen ontstaan.</p>
rol/verantwoordelijkheden	<p>De muzikant/sounddesigner is verantwoordelijk voor de artistieke en instrumentaal-technische kwaliteit van zijn aandeel in de productie of voorstelling. Hierbij draagt de muzikant/sounddesigner een grote verantwoordelijkheid voor de eigen partij en voor de samenwerking en samenspel met collega's. Naast muzikale kwaliteiten worden in meer of mindere mate ook acteer- en dansprestaties verwacht. In live-situaties zijn fouten of onvoldoende artistieke kwaliteit niet meer terug te draaien. Ook in studio-situaties is het vaak slechts beperkt mogelijk om fouten te herstellen vanwege de hoge kosten die dit met zich meebrengt. Dit betekent dat het in een of enkele keren goed moet zijn.</p>

complexiteit	<p>Live-situaties vinden vaak onder verre van ideale omstandigheden plaats op locaties met slechte akoestische omstandigheden en beperkte podiumfaciliteiten. Vaak wordt een beroep gedaan op de flexibiliteit en creativiteit van de muzikant/sounddesigner.</p> <p>Ook moet regelmatig geïmproviseerd worden met de opstelling van instrumenten en versterkers.</p> <p>Het uitvoeren van de eigen, gedegen ingeoeffende, partij is een standaardhandeling echter om onder alle omstandigheden een optimale zeggingskracht te bereiken is een grote concentratie en motivatie noodzakelijk. Bij tournees wordt een performance meer of minder letterlijk tot soms ca. tweehonderd keer per jaar herhaald.</p>
betrokkenen	<p>De muzikant/sounddesigner werkt samen met geluidstechnici, muzikaal leiders, regisseurs, producers, acteurs, dansers, musicalartiesten en collega's.</p> <p>Tevens zijn vaak opdrachtgevers, impresario's en andere organiserende partijen ook tijdens de uitvoeringsfase betrokken.</p> <p>Gedurende de uitvoeringsfase kan de muzikant/sounddesigner ook te maken krijgen met inspiciënten, couturiers, fotografen, toneelmeesters decorbouwers en dergelijke.</p>
(hulp-)middelen	<p>Computers, synthesizers, sequencers en samplers. Opname-apparatuur zoals microfoons, recorders, analoge en digitale audioregistratiesystemen, mengtafels, randapparatuur, versterkers en boxen.</p> <p>Muziekinstrumenten zoals slagwerk- en percussie-instrumenten en de menselijke stem.</p>
kwaliteit van proces en resultaat	<p>Gedurende de performance wordt slechts een optimale kwaliteit geaccepteerd, zowel qua technische uitvoering als artistieke zeggingskracht. Er is geen ruimte voor fouten of onderbrekingen. Het resultaat is een doorlopende performance voor een publiek.</p> <p>In studio-situaties is het vaak mogelijk om een beperkt aantal performances neer te zetten waarvan de beste uiteindelijk gebruikt wordt. Hier is het resultaat een op geluidsdrager vastgelegde ruwe opname die in muzikale zin perfect is en na audio-nabewerking geschikt is om gedistribueerd te worden.</p>
keuze en dilemma's	<p>Gedurende een tournee kan routine leiden tot verlies van inspiratie en verminderde artistieke prestaties. Het aanpassen van de eigen partij (schmieren/improviseren) leidt tot nieuwe inspiratie maar kan ook leiden tot een verstoring van de performance als geheel.</p> <p>Onder slechte omstandigheden moet soms een balans worden gevonden tussen een geluidsniveau dat recht doet aan het collectief en de hoorbaarheid van het eigen instrument.</p> <p>De muzikant/sounddesigner moet zijn energie weten te verdelen tussen het musiceren tijdens soundchecks en de uiteindelijke performance.</p>

Kerntaak	
4. Managet de beroepspraktijk	
proces	De muzikant/sounddesigner is voortdurend bezig met het managen van zijn/haar beroepspraktijk. In dit kader kunnen verschillende activiteiten worden onderscheiden: <ul style="list-style-type: none"> - het aanmaken en onderhouden van netwerken (werkgevers, productiehuizen, culturele instellingen, subsidiënten en publiek) - Verwerven van en voorbereiden op nieuwe audities - Contractonderhandelingen en/of -besprekingen voeren - Subsidies aanvragen - Op de hoogte zijn van arbeidsrechtelijke regelingen zoals: cao, arboregels, werknemers- en werkgeversverplichtingen, sociale verzekeringen en voorzieningen. - Op de hoogte zijn van overheidsregelingen op het gebied van Kunst, Cultuur en Media.
rol/Verantwoordelijkheden	In de meeste gevallen moet de beroepspraktijk volkomen zelfstandig worden gemanaged. Dit betekent dat de muzikant/sounddesigner hierin min of meer op zichzelf is aangewezen en dat de verantwoordelijkheid voor het handelen ook voor hem of haar zelf is. In enkele gevallen wordt voor bepaalde onderdelen een agent aangetrokken
complexiteit	Kenmerkend is dat het managen van de beroepspraktijk naast de andere kerntaken moet worden uitgevoerd. Bovendien kan de ene activiteit zelfs een onderdeel vormen van een andere. Voor de muzikant/sounddesigner is het hierin belangrijk prioriteiten te stellen, overzicht te bewaren, ordelijk en assertief te zijn en zijn/haar concentratie te behouden.
betrokkenen	De activiteiten worden zelfstandig ondernomen en/of uitgevoerd. In enkele gevallen kan men hulp ontvangen van speciaal daarvoor aangestelde instanties, zoals
hulpmiddelen	Vakbladen, landelijke en regionale tijdschriften en kranten, mobiel, mail, visitekaartje, CV met bekende namen, spreekwoordelijke kruiwagen.
kwaliteit van proces en resultaat	Uiteindelijk vormen de activiteiten binnen deze kerntaak een middel voor het bestaan als muzikant/sounddesigner, op voorwaarde dat ze hierbinnen succesvol zijn.
keuzes/dilemma's	<p>Prioritering De muzikant/sounddesigner moet regelmatig bepalen welke activiteit de meeste prioriteit verdient op een bepaald tijdstip. Soms moet werk aangenomen worden buiten het eigen genre/specialiteit, de consequenties daarvan moeten goed worden afgewogen (uit het circuit, imago). Voorkomen van blessures vereist soms het kunnen laten schieten van een opdracht.</p> <p>Loopbaanbewust Er moet tijdig worden geïnvesteerd in een alternatieve loopbaan als het werk als muzikant/sounddesigner niet meer kan worden volgehouden.</p>

Kerntaak	
5. Werkt mee aan publicitaire activiteiten (m.b.t. de productie/voorstelling/tournee)	
proces	Van de muzikant/sounddesigner kan op verschillende manieren worden gevraagd mee te werken aan publicitaire activiteiten ter promotie van de productie/voorstelling/tournee. Hierbij kan worden gedacht aan het uitvoeren van kleine gedeeltes van de productie voor publiek of voor een camera, het geven van een interview, de omgang met fans, signeren van promotie-artikelen, etc. Soms moet voor een promotionele activiteit vooraf worden geoefend.
rol/verantwoordelijkheden	Een leidinggevende (marketingmanager/regisseur) geeft opdracht tot het uitvoeren van een promotionele/publicitaire activiteit. De muzikant/sounddesigner is vervolgens, afhankelijk van het soort opdracht en activiteit, verantwoordelijk voor de succesvolle uitvoering. De activiteit kan alleen of in groepsverband plaatsvinden.
complexiteit	Afhankelijk van de activiteit moeten verschillende technieken worden beheerst. Het spelen van een gedeelte voor een publiek is bijvoorbeeld anders dan het spelen voor een camera (groot spelen/klein spelen).
betrokkenen	Marketing & PR manager, -medewerkers, regisseur, publiek, cameraman, geluidstechnici, fans, pers en media.
hulpmiddelen	Het script, technische ondersteuningsmiddelen zoals microfoons en theatervormgevingsmiddelen, zoals kostuums, en accessoires.
kwaliteit van proces en resultaat	De muzikant/sounddesigner is, afhankelijk van de activiteit, geheel of gedeeltelijk verantwoordelijk voor het succesvol uitvoeren van de promotionele activiteit, zodat een goede representatie wordt gegeven van de productie.
keuzes/dilemma's	<p><i>Op het podium versus naast het podium</i> De muzikant/sounddesigner heeft bij het uitvoeren van een voorstelling zowel <u>op</u> het podium als <u>daarnaast</u> te maken met het publiek. De invulling van deze omgang is verschillend. Hoe om te gaan met publiek buiten het licht van de schijnwerpers?</p> <p><i>Zinvol versus onzinnig</i> Pers, media en fans kunnen veel vragen van de muzikant/sounddesigner. De muzikant/sounddesigner moet kunnen beslissen wanneer het wel of niet zinvol hierop in te gaan, zonder het doel van promotie/publiciteit van de productie/voorstelling/tournee uit het oog te verliezen.</p>

Kernopgaven van het beroep muzikant/sounddesigner
<p>Kernopgave 1</p> <p>De muzikant/sounddesigner staat voor de opgave dat er een grote mate van standaardisatie is in zijn werk; dezelfde productie/voorstelling/tournee moet keer op keer met een zelfde intensiteit worden opgevoerd. Dit geldt voor zowel de repetities als de voorstellingen.</p>
<p>Kernopgave 2</p> <p>De muzikant/sounddesigner verricht zijn/haar taken simultaan. Voorbereidingen, repetities en voorstellingen van verschillende producties kunnen min of meer gelijktijdig plaatsvinden. Vooral het managen van de beroepspraktijk is een taak waaraan continu aandacht moet worden besteed. Hierin staat de muzikant/sounddesigner dus regelmatig voor de opgave op prioriteiten te stellen, overzicht te bewaren, ordelijk en assertief te zijn en zijn/haar concentratie te behouden.</p>
<p>Kernopgave 3</p> <p>Het beroep muzikant/sounddesigner wordt gekenmerkt door werk op contractbasis. Dit houdt in dat een vaste aanstelling niet of nauwelijks voorkomt. Hierdoor heeft de muzikant/sounddesigner te maken met weinig zekerheid en veel onvoorziene omstandigheden. Het ene moment kan de muzikant/sounddesigner kiezen, het andere moment moet hij/zij al blij zijn met elk muziekstuk welke wordt aangeboden. Ook financieel gezien zorgt dit voor veel fluctuaties.</p>

Beroepscompetenties		Kerntaken					Kernopgaven		
		Vorbereiden	Repeteren	Opvoeren	Beroepspraktijk	Promoten	Standaardisatie	simultaan	Contractbasis
Vakmatig-methodisch (VM)		1	2	3	4	5	1	2	3
1.	Ideeën omzetten in compositie(s) / arrangement(en)	x	x	X					
2.	Muziek produceren	x	x	X					
3.	Bijdrage aan totaal product van de groep	x	x	X					
4.	Neerzetten van een performance op locatie	x	x	X					
5.	Neerzetten van een performance in studio	x	x	X					
6.	Herhalen met een zelfde intensiteit		x	X			x		
7.	Improviseren			X					
8.	Contacten maken en onderhouden				x				x
9.	Opdrachten verwerven				x				x
10.	Regelingen treffen, fondsen en subsidies aanvragen				x				x
11.	Promoten					x			
Bestuurlijk-organisatorisch en strategische (BOS)									
12.	Overzicht waven, eigen werkzaamheden plannen en handelen in onvoorziene situaties	x	x	X	x	x	x	x	x
Ontwikkelings (ON)									
13.	Professionaliteit ontwikkelen	x	x	X	x	x	x	x	x

Beroepscompetenties met succescriteria	
Nr. 1 Ideeën omzetten in compositie(s)/arrangement(en)	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze ideeën/concepten/scripts om te zetten in compositie(s)/arrangement(en) t.b.v. de productie.
Succescriteria	
Proces	Bepaalt het benodigde instrumentarium
	Stelt band of ensemble samen
	Bepaalt repertoirekeus
	Bereidt composities/arrangementen (helemaal of op onderdelen) voor
	Legt composities/arrangementen vast (geluidsdragers of in notenschrift)
	Inventariseert en bewerkt videobeelden (vj)
	Bereidt in (home-)studio muziekproductie(s) (voor film, theater, dans, commercials, etc.) voor
	Mixt en arrangeert digitale geluidsfragmenten
Resultaat	Compositie(s)/arrangement(en) worden voldoende uitgewerkt, afhankelijk van de eisen van de productie
Nr. 2 Muziek produceren	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze bladmuziek en andere aanwijzingen van band/groepsleider, opnameleider etc. uit te voeren met gebruik van technieken, eigen uitbeelding en met gebruik maken van non-verbale expressie/performance.
Succescriteria	
Proces	Oefent in onderdelen de gecomponeerde/gearrangeerde partijen
	Legt gecomponeerde/gearrangeerde partijen (digitaal) vast
	Werkt composities/arrangementen verder uit
	Vertolkt meerdere partijen die elk andere eisen stellen aan de uitvoering (studio)
Resultaat:	Vertolkt muziekstuk foutloos met eigen expressie
Nr. 3 Bijdrage aan totaal product van de groep	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze bij te dragen aan het totale product van de groep/gezelschap (de voorstelling).
Succescriteria	
Proces	Stemt eigen inbreng af op medespelers
	Werkt samen met alle betrokkenen
	Voert aanpassingen en aanwijzingen van de choreograaf, regisseur, dirigent, technici en dergelijke door in compositie/arrangement
	Oefent het samenspel
	Reageert professioneel op de ander
Resultaat:	Samenwerken en overleg tussen de verschillende partijen levert de gewenste kwaliteit van de productie

Nr. 4 Neerzetten van een muzikale performance op locatie	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze op locatie een muzikale performance neer te zetten t.b.v. de productie.
Succescriteria	
Proces	Bereidt zich adequaat voor (warming-up: vocaal en instrumentaal)
	Verzorgt het uiterlijk (kostuums, grime, haardracht, schoeisel)
	Heeft controle over zenuwen (beheerst ontspannings- en concentratie methoden)
	Speelt vastgelegde partijen foutloos
	Gebruikt houding, gebaar, beweging en speltechniek in de communicatie met het publiek
	Heeft contact met publiek (educatieve producties)
	Bouwt instrumenten en apparatuur op
	Stemt instrumenten en apparatuur af op een geluidsversterkingsstelsel (PA)
	Stemt instrumenten
	Regelt versterkingsapparatuur in (soundcheck)
	Kan omgaan met slechte akoestische omstandigheden en beperkte podiumfaciliteiten
	Improvisiert met de opstelling van instrumenten en versterkers
	Ruimt na afloop van de productie het instrumentarium op en voert deze af
Resultaat:	Zet performance neer met een optimale kwaliteit qua technische uitvoering en artistieke zeggingskracht
Nr. 5 Neerzetten van een muzikale performance in studio	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze in de studio een muzikale performance neer te zetten t.b.v. de productie.
Succescriteria	
Proces	Voert uitgebreide soundcheck uit
	Neemt per song, instrument of instrumentengroep in fasen de song op
	Zet een aantal performances neer waarvan de beste uiteindelijk gebruikt wordt
Resultaat:	Zet performance neer die na audio-nabewerking geschikt is om gedistribueerd te worden
Nr. 6 Herhalen met een zelfde intensiteit	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze bij een tournee de performance met een zelfde intensiteit te herhalen om een continu kwalitatief goede productie/voorstelling/tournee te waarborgen.
Succescriteria	
Proces	Kent de eigen, gedegen ingeefde, partij
	Werkt en handelt gemotiveerd
	Werkt en handelt geconcentreerd
	Werkt en handelt gedisciplineerd
Resultaat	Handhaaft gedurende een langere periode een zelfde kwaliteitsniveau

Nr.7 Improviseren	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze te improviseren tijdens een tournee t.b.v. een kwalitatief goede productie.
Succescriteria	
Proces	Improvisereert wanneer de situatie daarom vraagt
	Raakt niet in paniek
	Blijft rolvast (houdt de eigen rol vast)
Resultaat:	Fouten vallen de toeschouwer niet op/worden niet als zodanig herkend
Nr. 8 Contacten maken en onderhouden	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze contacten te maken en te onderhouden t.b.v. het succesvol uitoefenen van zijn/haar beroep.
Succescriteria	
Proces	Communiqueert over wetenswaardigheden en ontwikkelingen binnen de muziek
	Presenteert zich naar potentiële werkgevers, productiehuisen, werkplaatsen, culturele instellingen, subsidiënten, beleidsmedewerkers en publiek
	Maakt gebruik van zijn/haar kennis van bestaand repertoire, gezelschappen en choreografen
Resultaat:	Heeft netwerk
Nr. 9 Opdrachten verwerven	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze voldoende opdrachten te verwerven t.b.v. het succesvol uitoefenen van zijn/haar beroep.
Succescriteria	
Proces	Volgt de ontwikkelingen in de andere disciplines van kunsten
	Presenteert zichzelf overtuigend in audities
	Presenteert zichzelf overtuigend in sollicitatiegesprekken
	Onderhandeld over contractvoorwaarden
	Onderzoekt zijn / haar arbeidsmogelijkheden in de nabije toekomst
	Is gericht op het verdere verloop van zijn / haar maatschappelijke carrière
Resultaat:	Heeft voldoende werk/opdrachten
Nr. 10 Regelingen treffen, fondsen en subsidies aanvragen	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze regelingen te treffen, fondsen en subsidies aan te vragen (zelfstandig de beroepspraktijk te managen) t.b.v. het succesvol uitoefenen van zijn/haar beroep.
Succescriteria	
Proces	Houdt zich op de hoogte van de regelingen van overheden ter bevordering van de muziekbranche
	Maakt gebruik van overheidsregels met betrekking tot arbeidscontracten (cao, arbo-regels, etc)
Resultaat:	Verwerft inkomen via regelingen, fondsen en subsidies

Nr. 11 Promoten	
Beroepscompetentie (VM)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze de productie/voorstelling/tournee op verschillende manieren te promoten.
Succescriteria	
Proces	Vorbereiding van de promotionele activiteit
	Maakt gebruik van de beschikbare technische en andere hulpmiddelen
	Creëert eigen imago
	Verzorgt publiciteitsmiddelen (website, folders, portfolio, etc)
Resultaat	Verwerft naamsbekendheid voor zichzelf of de productie
Nr. 12 Overzicht bewaren, de eigen werkzaamheden plannen en handelen in onvoorziene situaties	
Beroepscompetentie (BOS)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze overzicht te behouden, prioriteiten te stellen en de eigen werkzaamheden te plannen waardoor de continuïteit van de eigen en andermans werkzaamheden niet in gevaar kan komen.
Succescriteria	
Proces	Brengt structuur aan in werkzaamheden, verricht deze op efficiënte wijze
	Gedraagt zich zelfbewust
	Stelt grenzen aan zichzelf en anderen
	Maakt gebruik van de beschikbare (ICT) hulpmiddelen
	Stemt voorgenomen activiteiten af met regisseur, project- en/of marketingmanager, muzikaal leider
resultaat	Activiteiten en werkzaamheden worden succesvol afgerond en de continuïteit van de productie blijft gewaarborgd
Nr. 13 Professionaliteit ontwikkelen	
Beroepscompetentie (ON)	De muzikant/sounddesigner is in staat om op adequate wijze vakkennis bij te houden en nieuwe ontwikkelingen in het beroep te volgen en toe te passen.
Succescriteria	
Proces	Leest regelmatig vakliteratuur
	Stelt functionele en realistische leerdoelen
	Volgt cursussen/trainingen met inzet en doorzettingsvermogen
	Test en beoordeelt nieuwe technieken, methoden en middelen
	Doet verbetervoorstellen
	Evalueert eigen handelen
resultaat	Aansluiten op de vraag van de opdrachtgevers