

**MASTER OF ARTS IN MUSIC**

**GESCHICHTE UND ANALYSE VON VIDEOGAME-MUSIK**

(Frühlingssemester 2022)

**Beschreibung mit Lernziel**

Genau wie die Komposition von Filmmusik, stellt auch die Komposition von Musik für Videogames spezifische Anforderungen an Komponist\*innen. In diesem Modul setzen sich die Studierenden intensiv mit der Gattung der Videogame-Musik auseinander. Dazu wird das Themengebiet geschichtlich aufgearbeitet und anhand von Analysen bekannter Werke wird auf die für das Medium spezifischen Problemstellungen und Besonderheiten eingegangen.

Die Studierenden analysieren während des Semesters unterschiedliche Kompositionen, von der 8-bit Ära bis hin zu zeitgenössischen Beispielen. Sie kennen am Ende des Moduls die Gattung mit ihren Eigenheiten und sind dazu fähig, eigenständig Werke zu analysieren. Zudem kennen sie die kompositorischen Besonderheiten der Gattung und können diese anhand verschiedener Werke herausstreichen.

**Modulkennziffer**

**ECTS**

2 Punkte

**Anzahl Lektionen x Minuten**

16 x 90

**Dozierender**

Peter Mutter

**Eintrittsvoraussetzung**

KB: Für Master-Studierende mit Major oder Minor Komposition

IB: Für Master-Studierende

**Leistungsnachweis**

Regelmässige Lektüren und Analysen sowie eine abschliessende Analyse in einem Referat vorgetragen

**Art der Benotung**

Bestanden/nicht bestanden

**Literaturempfehlung**

Eine detaillierte Literaturliste wird zu Beginn des Kurses abgegeben.

**Anmeldung**

Anmeldung erforderlich; Webanmeldung

**Modulverantwortliches Institut**

Institut für Neue Musik, Komposition und Theorie

**Einzel- oder Gruppenunterricht**  
GU

**Modulverwendung**  
MA KOMP, MiKOMP, IB MA