

MODULHANDBUCH

Qualifikationsziele und Modulbeschreibungen

FÜR DEN MASTERSTUDIENGANG

Sound Art

Master of Music

Hochschule
für Musik und Theater
München

myt

Inhalt

Qualifikationsziele des Studiengangs	3
1. Module Sound Art I+II	7
2. Modul Künstlerische Praxis.....	10
3. Modul Konzepte und Grundlagen.....	12
4. Modul Abschlussmodul.....	14
5. Modul Wahlpflicht	16
Erläuterungen.....	17
Impressum	17

Stand: 11.5.2023

Qualifikationsziele des Studiengangs

Sound Art

Sound Art ist eine intermediale Kunstform, die sich in ihrer Ausformung primär (aber nicht exklusiv) auf Klänge stützt. Werke, die diesem Genre zugeordnet werden, erscheinen oftmals in der Gestalt von Klangskulpturen, Klanginstallationen, Musikperformances und anderen (medien-) künstlerischen Arbeiten mit klanglichem Anteil. Werke der Sound Art müssen jedoch nicht zwingend klanglich erfahrbar sein, sondern können sich auch mit Klang als Konzept, Referenz oder Medium, also als Teil unserer Lebenswelt beschäftigen. Zudem beschäftigt sich Sound Art insbesondere auch mit der kreativen Auseinandersetzung mit (Alltags-) Geräuschen.

Wie andere Kunstformen auch, beschäftigen sich künstlerische Arbeiten aus dem Bereich Sound Art mit Aspekten des alltäglichen sozialen Zusammenlebens. Dies umfasst unter anderem die *akustische Ökologie*, also klangliche Bezüge zwischen verschiedenen Lebewesen und ihren jeweiligen Lebensräumen; *Sonifikation*, also die Verklanglichung von quantitativen Daten und gemessenen Prozessen, und nicht zuletzt auch die kritische Reflexion zeitgenössischer gesellschaftsrelevanter Themen. Letztere schließt explizit die Digitalisierung unseres Alltags, die Auseinandersetzung mit künstlicher Intelligenz, maschinellem Lernen oder Bioengineering, und den Umgang mit zeitgenössischen Medien des Wissenserwerbs und -austausches mit ein.

Sound Art an der HMTM

Der Masterstudiengang Sound Art bietet eine zukunftsweisende Ausbildung im oben eingeführten Bereich mit besonderem Bezug auf digitale Medien und deren Implikationen. Er setzt sich insbesondere mit den folgenden Themen auseinander und bietet somit eine weiterführende und vertiefende Ausbildung insbesondere im künstlerischen Ausdruck vermittelt Klangs:

- *Akustische Ökologie, Interspecies Performances, Annäherung/Begegnung mit dem Anderen* – Sich dem (nicht-)Menschlichen nähern mit dem Ziel, einen kontinuierlichen Diskurs mit unserer Umwelt zu etablieren, Begegnung und Empathie gegenüber Andere[m/n] und unserer Umwelt vermitteln und entwickeln,
- *Sonifikation, Materialität, Instrumentalität, Perspektivwechsel* – Die Annäherungen an (digitale/hybride) Strukturen, ihre Beschaffenheit, ihre Vergänglichkeit, ihre inhärente Ästhetik, Ausarbeitung eines Verständnisses und einer Re-interpretation alltäglicher Phänomene,
- *Hören und Klanginszenierung als politischer Akt* – Klang ist immer auch politisch; zuhören, wie bspw. etabliert durch Pauline Oliveros' Konzept des *Deep Listening*, aber auch Klang erzeugen, wie bspw. in Günter Grass' *Blechtrommel* beschrieben, können Stimmungen erzeugen und Wege aufzeigen.

Der Studiengang Sound Art schließt hierbei an einen adäquaten vorausgehenden Bachelorstudiengang an, aus dem die Studierenden grundlegende musikalisch-praktische bzw. (medial-)künstlerische Fähigkeiten und Kenntnisse einbringen. Qualifikationsstudiengänge können bspw. aus dem Bereich der Musik (z.B.: Komposition, Komposition für Film und Medien), dem Mediendesign (z.B.: Gamedesign, Creative Technologies) oder der (digitalen) Künste (z.B.: Medienkunst und -produktion) kommen.

Übergeordnetes Ziel des Studiengangs ist die Entfaltung und Förderung der künstlerischen Persönlichkeit der Studierenden auf dem Gebiet der Sound Art. Nach erfolgreichem Abschluss sind Absolvent*innen in der Lage, eigene künstlerisch-ästhetische Gedanken mit zeitgenössischen Schwerpunkten zu entwickeln und zu kommunizieren, um diese in künstlerisch-performativen bzw. installativen Arbeiten zu realisieren. Die Vertiefung des klangästhetischen Verständnisses mit dem Ziel der Bereicherung und Intensivierung herkömmlicher Hörerlebnisse und die Fähigkeit, eigene künstlerische Arbeiten professionell umzusetzen sind hierbei wichtige Teile der individuellen künstlerisch-forschenden Entwicklung.

Qualifikationsspektrum

Absolvent*innen des Studiengangs sind qualifiziert, als freischaffende Künstler*innen tätig zu sein. Neben diesem Kernziel der selbständigen kompositorisch-künstlerischen Tätigkeit im Bereich Sound Art vermittelt der Studiengang den Studierenden zudem breitgefächerte Kompetenzen für eine qualifizierte Erwerbstätigkeit in Tätigkeitsfeldern wie bspw. dem Theater- und Veranstaltungsbetrieb, der Produktentwicklung, der Film- und Fernsehindustrie, der Gaming Industrie, und der Klangraumgestaltung bspw. für Museen oder Galerien.

Das Qualifikationsspektrum des Studiengangs ist dementsprechend vielfältig und umfasst neben künstlerischen und technischen Aspekten auch administrative Elemente: Die adäquate Formulierung eines ästhetischen Konzeptes ist genauso Gegenstand der Ausbildung wie dessen detaillierte Ausarbeitung einschließlich Projektorganisation, Produktion und Kommunikation. Sound Art Absolvent*innen profitieren daher am Arbeitsmarkt nicht nur von ihrer durch das Studium vermittelten Professionalität und Wissensexpertise, sondern auch von überfachlichen Kompetenzen, die sie im Rahmen der studieninternen Projektarbeit, aber auch in den weitreichenden Kooperationsmöglichkeiten im Netzwerk der Hochschule erwerben. Durch diese Fähigkeiten können die Studierenden ihre Kompetenzen auch in weitere Berufsfelder einbringen, bspw. in der Medienproduktion, in der Forschung sowie in Beratung und Konzeption von Projekten mit multimedialen Inhalten.

Vor diesem Hintergrund werden die Studierenden in Vorbereitung auf eine qualifizierte Erwerbstätigkeit in einer durch internationale Konkurrenz geprägten Arbeitswelt gezielt angeleitet, facettenreiche Kompetenzen mit individuellen Schwerpunkten zu erlernen. Dabei wird der Fokus nicht nur auf die aktuellen Arbeitsanforderungen gelegt, sondern auch auf die sich in naher Zukunft dynamisch verändernde Berufssituation im Umfeld der digitalen Medien und Künste. Der Masterstudiengang Sound Art bietet hierzu eine umfangreiche fachspezifische Wissensvermittlung sowie Praxiserfahrung mit genrespezifischen soft- und hardwarebasierten Technologien. Er befähigt Studierende zudem, zukünftige technologische Entwicklungen und Strömungen zu identifizieren, eigenständig zu erschließen, aktiv deren Erforschung und Entwicklung voranzutreiben, und sie kritisch zu hinterfragen.

Potenzielle Berufs- und Tätigkeitsfelder schließen somit ein:

freie künstlerische Arbeit / Auftragsarbeit im Kulturbereich

- Künstleraufträge für Klangskulpturen, -installationen, -performances bspw. für Museen, Galerien oder Festivals,
- Eigenständiges Erarbeiten künstlerischer Arbeiten für den freien Kunstmarkt
- Komposition und Konzeption des (interaktiven) Klang- und Musikeils zeitgenössischer Theater und Tanzproduktionen
- Aufführung und Interpretation elektronischer Musik
- Bespielung, Einrichtung und Betrieb von Mehrkanalsystemen
- Soundeffekte für Film- und Fernsehproduktionen

Wissenschaft und Forschung

- Entwicklung neuer Technologien und Methoden der kreativen Klanggestaltung und deren Anwendung
- Gestaltung von immersiven Audio in narrativen Medien
- Untersuchungen zu funktionalen Klängen unter künstlerischen Gesichtspunkten
- Produktentwicklung (Software / Hardware)
- Spatial Audio, z. B.: Binaural Audio für VR-Anwendungen
- DSP-Entwicklung
- Entwicklung innovativer Auditory Displays für Interface- und Produktgestaltung

Kreativindustrie

- Klanggestaltung für interaktive Kontexte, bspw. für Computerspiele oder andere immersive Systeme
- Konzeption und Entwicklung neuer elektronischer Musikinstrumente
- Entwicklung und Implementation generativer Klangsysteme für interaktive Anwendungen

Abschlussniveau der Absolvent*innen

Die Qualifikationsziele lassen sich aus der Perspektive des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse (HQR, 2017) systematisieren und inhaltlich weiter konkretisieren. Eine wichtige Prämisse zur fachspezifischen „Übersetzung“ der im HQR enthaltenen Qualifikationsziele in die Sprache eines musik-basierten Studiums muss hier vorangestellt werden: In Bezug auf eine künstlerisch-pädagogische Musikausbildung heißt „Wissen“ viel mehr als nur „deklaratives Wissen“ im Sinne eines *knowing that*, also als vorwiegend verbales oder konzeptuelles Sachwissen, das aus symbolischen Beschreibungen von Begriffen oder Sachverhalten besteht. „Wissen“ ist in der Kunst, Musik oder in der Pädagogik von Musik sehr eng mit unterschiedlichen Formen von „prozeduralem Wissen“ verknüpft: als *knowing how*, das mit praktischen Anwendungs- und Lernprozessen, also mit Handlungsabläufen zu tun hat und meistens implizit und schwer verbalisierbar ist. So ist „Wissen“ nicht einfach vom praktischen „Können“ zu trennen: Obwohl es im Studium „theoretische/wissenschaftliche“ oder „praktische/performative“ Fächer gibt, ist letztendlich an unterschiedlichen Stellen gerade die enge Verknüpfung von unterschiedlichen Formen des Wissens und Könnens, von Theorie und Praxis, von Denken/Reflektieren einerseits und Wahrnehmen/Handeln andererseits notwendig und erwünscht.

Ausgehend von diesen Voraussetzungen werden im Folgenden die unterschiedlichen Kompetenzen des Qualifikationsrahmens für deutsche Hochschulabschlüsse dargestellt.

WISSEN UND VERSTEHEN

Wissensverbreiterung / Wissensvertiefung / Wissensverständnis

Absolvent*innen des Studiengangs Sound Art haben aufbauend auf ihrem vorausgehenden ersten Abschluss ihr Wissen im Bereich der Klangkunst und der digitalen Künste erweitert und vertieft. Sie sind in der Lage, sich zu ästhetisch-künstlerischen Themen der Sound Art reflektiert zu äußern und weitergehend eigene Ideen und Konzepte zu formulieren. Fachthematische Fragestellungen können sie unter Einbezug wissenschaftlicher, künstlerisch-forschender und methodischer Überlegungen lösen.

EINSATZ, ANWENDUNG UND ERZEUGUNG VON WISSEN

Absolvent*innen des Studiengangs Sound Art sind in der Lage, an sie herangetragene Information aus dem Bereich Sound Art und angrenzender Felder kompetent einzuschätzen und effektiv zur Anwendung zu bringen. Dies schließt explizit die o.g. Felder mit ein:

- Akustische Ökologie, Interspecies Performances, Annäherung/Begegnung mit dem Anderen,
- Sonifikation, Materialität, Instrumentalität, Perspektivwechsel
- Hören und Klanginszenierung als politischer Akt

Nutzung und Transfer

Absolvent*innen sind mit der sich dynamisch verändernden Situation sowohl inhaltlicher als auch beruflicher Natur im Umfeld der Sound Art vertraut. Sie können neu entstehende ästhetische Strömungen eigenständig identifizieren und diese erschließen. Werkzeuge der Sound Art unterliegen einem stetigen Wandel; die Absolvent*innen sind deshalb in der Lage, erworbene technische Kompetenzen auf neue Technologien zu transferieren. Sie erkennen zudem zukünftige Felder für Forschungs- und Entwicklungsmöglichkeiten und engagieren sich aktiv für deren Entwicklung.

Wissenschaftliche/Künstlerische Innovation

Absolvent*innen des Studiengangs Sound Art sind in der Lage, künstlerische und technische Innovationen im Bereich Sound Art nicht nur zu formen, sondern sich in ihrer künstlerischen Arbeit mit zeitgenössischen Innovationen wie *Machine Learning* oder *Artificial Intelligence* kritisch und kompetent auseinanderzusetzen.

KOMMUNIKATION UND KOOPERATION

Die Absolvent*innen haben in internen und hochschulübergreifenden Projekten mit Kooperationspartnern einen sach- und fachbezogenen Austausch erlernt sowie Kompetenzen in Selbstorganisation, Kommunikationsfähigkeit, Team-, und Konfliktfähigkeit erworben. Sie pflegen in allen ihren Aktivitäten eine produktive und offene Kommunikationskultur.

KÜNSTLERISCHES/WISSENSCHAFTLICHES SELBSTVERSTÄNDNIS / PROFESSIONALITÄT

Absolvent*innen des Studiengangs Sound Art entwickeln ein berufliches Selbstbild, das sich an Zielen und Standards professionellen Handelns in der Wissenschaft und in künstlerischen Berufen orientiert. Sie begründen ihr Handeln mit dem im Studium fachspezifisch erlernten theoretischen und methodischen Wissen und suchen darüber hinaus auch nach alternativen Möglichkeiten. Ihre stetige Weiterentwicklung sehen sie ebenso selbstverständlich als Teil der beruflichen Professionalität an wie die kritische Reflektion zu ethischen und gesellschaftlichen Auswirkungen ihres Handelns. Ein ernstzunehmender Faktor stellt hier die stetige Auseinandersetzung mit Diversität und Genderfragestellungen dar.

Gesellschaftliche Relevanz

Die digitalen Künste haben ihre gesellschaftliche Relevanz und Präsenz in den vergangenen zwei Dekaden durch den sich beschleunigenden technologischen Fortschritt und einen zunehmend niederschweligen Zugang zu digitalen Werkzeugen stetig ausgebaut. Gerade die vielfältigen Möglichkeiten und Neuerungen, die sich durch die Digitalisierung im Bereich der Audio-Produktion, Klangbearbeitung und Klangerzeugung ergeben, haben kreative Prozesse tiefgreifend beeinflusst. Nicht zuletzt der Einsatz neuronaler Netze und ähnlicher maschineller Lernverfahren wird in naher Zukunft die Produktion von kommerziellem Klang und Musik nachhaltig verändern. Neben einer Verschiebung der Tätigkeitsfelder in der Kunst- und Medienbranche hat dies schon jetzt einen wesentlichen Einfluss auf die inhaltliche Ausrichtung und den kreativen Prozess vieler Künstler*innen und Musiker*innen, und somit auf die ästhetische Wahrnehmung von Klang und dessen Bedeutung in unserer Gesellschaft.

Durch seine kritische künstlerisch-forschende Auseinandersetzung mit diesen Inhalten und gesellschaftlich relevanten Veränderungen trägt der Studiengang Sound Art nicht nur zur kontinuierlichen Relevanz der HMTM im künstlerischen-musikalischen Diskurs an sich bei, sondern komplementiert die etablierten Studiengänge durch seine künstlerisch offene und kritische Perspektive auf zeitgenössische Technologien und gesellschaftliche Herausforderungen.

1. Module Sound Art I+II

Masterstudiengang Sound Art (M. Mus.)					
Modul »Sound Art I«				Modulverantwortliche*r: Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann	
Verwendbarkeit des Moduls: Masterstudiengang Sound Art					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	jährlich zum Wintersemester	2 Sem.	Pflicht	30	Gesamt:825h Präsenzstudium: 60 h Selbststudium: 765 h
Voraussetzungen für die Teilnahme (Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme sowie der Vorbereitungsmöglichkeiten zur Teilnahme)					
Bestandenes Eignungsverfahren; ein <i>Projektvorhaben</i> muss zur Bewerbung eingereicht worden sein; individuelle Reflexion mit der*dem jeweiligen Studierenden					
Prüfungsart / Prüfungsdauer (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)					
Belegen der Lehrveranstaltung; praktische Prüfung (Präsentation, 20 min), praktisch-mündliche Prüfung (studiengangsoffentliche Präsentation des Projekts vor der Prüfungskommission) und schriftliche Prüfung (Projektbeschreibung)					
Qualifikationsziele					
<p>In diesem Modul erweitern die Studierenden sowohl ihre durch Vorarbeiten, Vorläufer und Kontexte der eigenen Arbeit erlangten Kenntnisse im künstlerischen Gestalten, als auch ihre Fähigkeiten, ihre Beweggründe zu explizieren und in den Arbeitsprozess einfließen zu lassen. Dazu gehört beispielsweise die künstlerische Erarbeitung dessen, was ihrem künstlerischen Schaffensprozess zugrunde liegt, also Ausdrucksform, Kontext, Inhalt und Material, aber auch Methodik und Haltung im Verhältnis zur Ausdrucksform Klang, und schlussendlich die Kontextualisierung ihrer Arbeit in Bezug auf den künstlerischen Diskurs in Sound Art und verwandter Bereiche.</p> <p>Im ersten Studienjahr erwirbt und vertieft die*der Studierende die Fähigkeit, ein in den Studiengang eingebrachtes künstlerisches Projektvorhaben zu evaluieren, kritisch zu reflektieren und derart zu überarbeiten, dass sich ein schlüssiges Konzept für eine Umsetzung in den nachfolgenden Semestern ergibt. Diese Lernerfahrung wird insbesondere im Austausch mit Mitstudierenden des Masterstudiengangs praktiziert, welches zu Erfahrungen im kritischen und konstruktiven Umgang mit Vorstellungen Anderer führt. Dabei verbessern die Studierenden nicht nur ihre Fähigkeit, konstruktive Kritik zu üben, sondern auch eigene Ansätze und Ideen durch von Mitstudierende eingebrachten Ideen und Meinungen zu hinterfragen und dementsprechend zu komplementieren. Neben dieser Qualifikation dient dieses Modul auch der kooperativen transmedialen Arbeit und intensiven Auseinandersetzung mit unterschiedlichsten, den individuellen Themen der Studierenden verwandten, (Klang-)Kunstformen. Sie vermögen damit, die im Zuge ihrer Projektentwicklung notwendigen Vorarbeiten zu überblicken, zu koordinieren und weitestgehend selbständig durchzuführen. Dies beinhaltet insbesondere die eigenständige Arbeit, den Wissens- und Erfahrungsaustausch mit anderen Studierenden, und somit die Kooperationskompetenz, also den Erwerb von Einfühlungs-, Vermittlungs- und Urteilsvermögen sowie Strategien für Krisen- und Konfliktmanagement.</p> <p>Durch die regelmäßige Betreuung der Projektentwicklung erweitern die Studierenden ihre Fähigkeit sich künstlerische Arbeiten Dritter zu erschließen und die Kritik Anderer in die eigenen Zielsetzungen und Methoden einzubeziehen. Sie lernen weiterhin, Projektvorhaben und deren Kontexte zu diskutieren und hinsichtlich gesellschaftspolitischer Fragestellungen kritisch zu reflektieren. Dabei erweitern sie auch ihren persönlichen Kompetenzrahmen, Entwürfe, Pläne, Motivationen und Zielsetzungen in ihre Arbeit zu integrieren, sowie</p>					

gestalterische, technische, strukturelle und gesellschaftliche Randbedingungen in ihre künstlerisch-klanglichen Arbeit einzubeziehen.

Lehrinhalte

Der Fokus dieses Moduls liegt

- a) im Erarbeiten von neuem Material, Inhalten, Methoden und Haltungen zu Klang in all seinen Ausdrucksformen,
- b) auf der Erfassung der Relevanz von Werken anderer Künstler*innen und
- c) im Kennenlernen mehr oder minder etablierter Arbeitsabläufe für die Komposition und Produktion von Klangkunst und Sound Art.

Besonderes Augenmerk liegt hier insbesondere auf den Inhalten, die die Studierenden für die Verwirklichung ihrer künstlerischen Projekte und Visionen benötigen.

Die von der*dem Studierenden zur Bewerbung eingereichte Projektbeschreibung wird im ersten Jahr zunächst zu einem Projektentwurf weiterentwickelt und wenn nötig grundlegend überarbeitet. Dazu gehört insbesondere sowohl die Recherche zeitgenössischer Diskurse und Methoden bzw. Ästhetiken existierender Arbeiten anderer Künstler*innen, als auch Projektplanung und -koordination, das Erstellen einer Materialsammlung, kleinerer funktionaler Teilmodelle und erster Prototypen.

Das Projektvorhaben und dessen Fortschritte wird im Rahmen der Lehrveranstaltung den Mitstudierenden vorgestellt und differenzierten Arbeitsbesprechungen im Einzelunterricht unterzogen.

Lehr- und Lernmethoden

Einzel- und Gruppenunterricht

Lehrveranstaltungen

Lehrende	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann	Hauptfach (E/G)	2

Masterstudiengang Sound Art (M. Mus.)

Modul »Sound Art II«

Modulverantwortliche*r: Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann

Verwendbarkeit des Moduls: Masterstudiengang Sound Art

Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	jährlich zum Wintersemester	2 Sem.	Pflicht	30	Gesamt:825h Präsenzstudium: 60 h Selbststudium: 765 h

Voraussetzungen für die Teilnahme (Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme sowie der Vorbereitungsmöglichkeiten zur Teilnahme)

Individuelle Reflexion mit der*dem jeweiligen Studierenden, ein im Modul I entwickeltes Projektvorhaben

Prüfungsart / Prüfungsdauer (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)

Belegen der Lehrveranstaltung;		
Qualifikationsziele		
<p>In diesem zweiten Kernmodul komplementieren die Studierenden sowohl ihre im Modul <i>Hauptfach I</i> erlangten Kenntnisse im künstlerischen Gestalten als auch ihre Fähigkeiten, Beweggründe zu explizieren und in ihren Arbeitsprozess einfließen zu lassen.</p> <p>Im zweiten Studienjahr erwirbt und vertieft die*der Studierende die Fähigkeit, ein künstlerisches Projektvorhaben zu evaluieren, kritisch zu reflektieren und derart zu überarbeiten, dass sich ein schlüssiges Konzept für eine Umsetzung im Abschlussmodul ergibt. Diese Lernerfahrung wird insbesondere im Austausch mit Mitstudierenden des Masterstudiengangs praktiziert, welches zu Erfahrungen im kritischen und konstruktiven Umgang mit Vorstellungen Anderer führt. Dabei verbessern die Studierenden nicht nur die Fähigkeit, konstruktive Kritik zu üben, sondern auch eigene Ansätze und Ideen durch von Mitstudierende eingebrachter konstruktiver Kritik zu hinterfragen und zu komplementieren. Neben dieser Qualifikation dient dieses Modul auch der kooperativen und transmedialen Arbeit und intensiven Auseinandersetzung mit unterschiedlichsten, den individuellen Themen der Studierenden verwandten, (Klang-)Kunstformen. Sie vermögen damit, die im Zuge ihrer Projektentwicklung notwendigen Vorarbeiten zu überblicken, zu koordinieren und selbständig durchzuführen. Dies beinhaltet insbesondere die eigenständige Arbeit, den Wissens- und Erfahrungsaustausch mit anderen Studierenden, und somit die Kooperationskompetenz, also den Erwerb von Einfühlungs-, Vermittlungs- und Urteilsvermögen sowie Strategien für Krisen- und Konfliktmanagement.</p> <p>Durch die regelmäßige Betreuung der Projektentwicklung erweitern die Studierenden ihre Fähigkeit sich künstlerische Arbeiten Dritter zu erschließen und die Kritik Anderer in die eigenen Zielsetzungen und Methoden einzubeziehen. Sie lernen weiterhin, Projektvorhaben und deren Kontexte zu diskutieren und hinsichtlich gesellschaftspolitischer Fragestellungen kritisch zu reflektieren. Dabei erweitern sie auch ihren persönlichen Kompetenzrahmen, Entwürfe, Pläne, Motivationen und Zielsetzungen in ihre Arbeit zu integrieren, sowie gestalterische, technische, strukturelle und gesellschaftliche Randbedingungen in ihre künstlerisch-klanglichen Arbeit einzubeziehen.</p>		
Lehrinhalte		
<p>Der Fokus dieses Moduls liegt in der Fortführung und gewissenhaften Erarbeitung neuen Materials, neuer Inhalte, Methoden und Haltungen zu Klang in all seinen Ausdrucksformen; auf der Erfassung der Relevanz von Werken andere Künstler und des Kennenlernens mehr oder minder etablierter Arbeitsabläufe für die Komposition und Produktion von Sound Art; bezugnehmend auf diejenigen Inhalte, die die Studierenden für die Verwirklichung ihrer künstlerischen Projekte benötigen.</p> <p>Das von der*dem Studierenden im ersten Studienjahr erarbeitete Projektkonzept wird im zweiten Jahr konkret und konsequent erarbeitet und weiterentwickelt. Dazu gehören insbesondere sowohl die Recherche zeitgenössischer Diskurse und Methoden bzw. Ästhetiken existierender Arbeiten anderer Künstler*innen, als auch Projektplanung und -koordination, das Erstellen einer Materialsammlung, kleinerer funktionaler Teilmodelle und Prototypen. Das Projektvorhaben und dessen Fortschritte wird im Rahmen der Lehrveranstaltung den Mitstudierenden vorgestellt und differenzierten Arbeitsbesprechungen im Einzelunterricht unterzogen. Teil der Umsetzung ist insbesondere das Führen eines Projekttagebuches.</p>		
Lehr- und Lernmethoden		
Einzel und Gruppenunterricht		
Lehrveranstaltungen		
Lehrende	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann	Hauptfach (E/G)	2

2. Modul Künstlerische Praxis

Masterstudiengang Sound Art (M. Mus.)					
Modul »Künstlerische Praxis«				Modulverantwortliche*r: Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann	
Verwendbarkeit des Moduls: Masterstudiengang Sound Art					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	jährlich zum Wintersemester	2 Sem.	Pflicht	16	Gesamt:440 h Präsenzstudium: 120 h Selbststudium: 320 h
Voraussetzungen für die Teilnahme (Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme sowie der Vorbereitungsmöglichkeiten zur Teilnahme)					
Bestandenes Eignungsverfahren; individuelle Reflexion mit dem*der jeweiligen Studierenden					
Prüfungsart / Prüfungsdauer (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)					
Belegen der Lehrveranstaltungen					
Qualifikationsziele					
<p>Dieses Modul vermittelt vor allem technologisches Knowhow in den für Sound Art relevanten Fachgebieten der Medienkompetenz und des kreativen Programmierens.</p> <p>Ziel des Moduls ist es, das vorhandenes Verständnis der Studierenden auf den Gebieten Medienkompetenz und kreativer Programmierung durch einen systematischen Überblick über die Gebiete zu fundieren, und um praktische Erfahrung an eigenen Projekten zu erweitern.</p>					
Lehrinhalte					
<p><u>Medienkompetenz</u> Der Unterricht beinhaltet praktische Einführungen in klassische sowie zeitgenössische Klangsyntheseformen mit Hilfe von akustischen, elektro-analogen, bzw. digitalen Techniken. Außerdem werden verschiedene Formen spatio-temporaler Klangabbildung behandelt.</p> <p>Besonderer Wert wird hier auf ein solides Verständnis der eingeführten Techniken gelegt, welches insbesondere auch die praktische und anwendungsnahe Erfahrung auf Basis studentischer Arbeiten beinhaltet.</p> <p><u>Kreative Programmierung</u> Diese Lehrveranstaltung vermittelt Grundlagen der kreativen Programmierung anhand von anwendungsnahen praktischen Übungen. Nach einer generellen Einführung in Programmiersprachen und programmierte Gestaltung werden Themen wie <i>algorithmische Komposition</i>, <i>Sonifikation generative Klangsynthese</i> und <i>Live-Coding</i> vorgestellt. Neben einer Übersicht in verschiedene Programmierparadigmen (bspw. imperativ, funktional, objektorientiert), vermittelt die Veranstaltung auch Grundlagen über Netzwerkprotokolle für Interprozesskommunikation, und wie Sensorik und Aktorik in ein Performance- bzw. Installations-Setup eingebunden werden können.</p>					
Lehr- und Lernmethoden					
Gruppenunterricht in mehreren Blöcken					

Lehrveranstaltungen		
Lehrende	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Alexander Vičar	Medienkompetenz (G)	2
Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann	Kreative Programmierung (G)	2

3. Modul Konzepte und Grundlagen

Masterstudiengang Sound Art (M. Mus.)					
Modul »Konzepte und Grundlagen«				Modulverantwortliche*r: Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann	
Verwendbarkeit des Moduls: Masterstudiengang Sound Art					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	jährlich zum Wintersemester	3 Sem.	Pflicht	16	Gesamt:440 h Präsenzstudium: 120 h Selbststudium: 320 h
Voraussetzungen für die Teilnahme (Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme sowie der Vorbereitungsmöglichkeiten zur Teilnahme)					
Bestandenes Eignungsverfahren; individuelle Reflexion mit der*dem jeweiligen Studierenden					
Prüfungsart / Prüfungsdauer (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)					
Belegen der Lehrveranstaltungen; mündliche Prüfung (Referat)					
Qualifikationsziele					
<p>Ziele der Lehrveranstaltungen dieses Moduls sind die Erweiterung grundlegenden Hintergrundwissens und künstlerischer Sensibilität. Darüber hinaus haben sie die Verbesserung der Fähigkeit zur Recherche, Reflexion und Urteilsvermögen im Hinblick auf eigenständige Projektentwicklung zum Ziel. Das in M1.1 und M1.2 avisierte und im Abschlussmodul durchzuführende Projektvorhaben soll dabei für die*den Studierende*n reflektierbar und aus der Perspektive assoziierter Felder beurteilbar sein.</p> <p>Die Studierenden erweitern ihre Fähigkeit, Spezifika klangbasierter Kunst einzuschätzen und in ihrer künstlerischen Arbeit bewusst einzusetzen. Die Studierenden erweitern weiterhin ihre Fähigkeit zur Gestaltung in Klang und assoziierten medialen Formen. Die Studierenden erweitern grundlegende Fähigkeiten im Bereich des wissenschaftlichen und künstlerischen Schreibens und erwerben dabei Fertigkeiten, die zum Verfassen des schriftlichen Teils ihrer Abschlussarbeit grundlegend sind.</p>					
Lehrinhalte					
<p><u>Geschichte und Kontexte der Sound Art</u> Die Veranstaltung vermittelt eine historische Kontextualisierung von Sound Art und Klangkunst anhand von Arbeiten internationaler Künstler*innen aus dem Bereich der Klangkunst, der Sound Art, und verwandter Gebiete wie der experimentellen und elektronischen Musik und Akustik anhand einer Auswahl repräsentativer Beispiele aus der Fachliteratur.</p> <p><u>Ästhetik und Analyse in der Sound Art</u> In dieser Veranstaltung werden Studierende anhand konzeptueller sowie praktischer Arbeiten und von ihnen durchzuführenden Studien an den ästhetischen Möglichkeitsraum von Sound Art im zeitgenössischen sowie im historischen Sinne herangeführt. Dies schließt insbesondere klang- und geräusch-spezifische Hör- und Wahrnehmungserfahrungen ein.</p> <p><u>Machine Learning</u> Ziel dieser Veranstaltung ist es, Studierende mit der Anwendung und dem grundlegenden Verständnis von maschinellem Lernen vertraut zu machen. Auf Basis einer Einführung in die zugrundeliegenden mathematischen Mechanismen und praktischen Übungen mit für sie relevantem Material erhalten die Studierenden die Möglichkeit</p>					

zur kritischen Reflektion selbstlernender Systeme und ihrem künstlerischen Stellenwert.

Lehr- und Lernmethoden

Geschichte und Kontexte der Sound Art: Seminar in wöchentlichen Terminen

Ästhetik und Analyse in der Sound Art: Seminar in mehreren Blöcken

Machine Learning: Seminar in mehreren Blöcken bzw. wöchentlichen Terminen

Lehrveranstaltungen

Lehrende	Titel der Lehrveranstaltung	SWS
Joseph Piraz	Geschichte und Kontexte der Sound Art (S)	1
Lukas Roth	Ästhetik in Sound Art (S)	1
Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann	Machine Learning (S)	2 (nur 3. Sem.)

4. Modul Abschlussmodul

Masterstudiengang Sound Art (M. Mus.)					
Modul »Abschlussmodul«			Modulverantwortliche*r: Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann		
Verwendbarkeit des Moduls: Masterstudiengang Sound Art					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
3	jährlich zum Wintersemester	2 Sem.	Pflicht	22	Gesamt:605 h Präsenzstudium: keine Angabe möglich Selbststudium: ca. 605 h
Voraussetzungen für die Teilnahme (Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme sowie der Vorbereitungsmöglichkeiten zur Teilnahme)					
Individuelle Reflexion mit der*dem jeweiligen Studierenden					
Prüfungsart / Prüfungsdauer (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)					
Schriftliche Prüfung (Masterprojektbeschreibung), praktische Prüfung (Masterprojektpräsentation), mündliche Prüfung (Masterprojektdisputation)					
Qualifikationsziele					
<p>Durch das Abschlussmodul wird der Qualifikationsstand der Studierenden zum Ende des Masterstudiengangs erfasst und mit den Modulübergreifenden Qualifikationszielen des Masterstudiengangs in Verbindung gesetzt. Die Kombination von drei Prüfungsteilen liegt darin begründet, dass die Studierenden nicht nur ihre künstlerischen Fähigkeiten, sondern auch ihre Kompetenzen in der Beschreibung und Verteidigung ihrer Arbeit sowohl in schriftlicher als auch in mündlicher Form darlegen sollen.</p> <p>Die öffentliche Präsentation des künstlerischen Teils ihrer Masterarbeit erlaubt es den Studierenden ihre Fähigkeit zu zeigen, selbständig ein künstlerisches Projekt zu konzipieren und umzusetzen. Dabei müssen sie ihre individuelle Qualifikation sowohl in der Vorbereitung als auch vor Publikum unter Beweis stellen. Kriterien für die Bewertung hierfür sind neben der künstlerisch-ästhetischen Gesamtkonzeption auch handwerkliches Können und technische Fähigkeiten. Disputation und schriftliche Ausarbeitung dienen dazu abzufragen, inwieweit die Studierenden in der Lage sind, ihre Arbeit in einen künstlerischen und gesellschaftlichen Kontext zu setzen und gegenüber einem Fachpublikum zu verteidigen.</p>					
Lehrinhalte					

Lehr- und Lernmethoden					
Projekt/Selbststudium, Kolloquium					
Lehrveranstaltungen					
Lehrende	Titel der Lehrveranstaltung			SWS	
Prof. Dr.-Ing. Till	Masterprojekt (P)			keine SWS-	

Bovermann		Angabe möglich
Prof. Dr.-Ing. Till Bovermann	Kolloquium (K)	keine SWS- Angabe möglich

5. Modul Wahlpflicht

Masterstudiengang Sound Art (M. Mus.)					
Modul »Wahlpflicht«				Modulverantwortliche*r: Prof. Klaus Mohr	
Verwendbarkeit des Moduls: Masterstudiengang Sound Art					
Semester	Häufigkeit des Angebots	Dauer	Art	ECTS-Punkte	Studentische Arbeitsbelastung
1	jährlich zum Wintersemester	2 Sem.	Pflicht	6	Gesamt: 165 h Präsenzstudium: ca. 90 h Selbststudium: ca. 75 h
Voraussetzungen für die Teilnahme (Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten für eine erfolgreiche Teilnahme sowie der Vorbereitungsmöglichkeiten zur Teilnahme)					

Prüfungsart / Prüfungsdauer (Voraussetzung für die Vergabe von Leistungspunkten)					
Belegen der Lehrveranstaltungen; Testate (Anwesenheitspflicht 80% bzw. 90% lt. jeweiliger FPSO)					
Qualifikationsziele					
<p>Der Wahlpflichtbereich ist ein in das Studium von Bachelor- und Masterstudiengängen fest integrierter »Freiraum«, welcher der Ergänzung des Studiums dient. Die Studierenden haben die Möglichkeit, eigene Interessen zu vertiefen und individuelle Schwerpunkte zu setzen. Die Studierenden müssen die Inhalte des Wahlpflichtmoduls aus dem von der Hochschule vorgegebenen Angebot eigenständig organisieren.</p> <p>Grundlegendes Ziel des Wahlpflichtmoduls ist der Erwerb von Fähigkeiten und Kompetenzen, die den persönlichen und künstlerischen Horizont nach individueller Interessenlage der Studierenden erweitern. Zusätzlich ist es möglich, Kompetenzen zu erwerben, welche den Einstieg ins Berufsleben erleichtern.</p> <p>Je nach Wahl der Lehrveranstaltungen können sich die Studierenden zum Beispiel auch Strategien aneignen, um physische und psychische Belastungen, die mit dem Musiker*inberuf verbunden sind, zu bewältigen.</p> <p>Mit dem Absolvieren des Wahlpflichtmoduls haben die Studierenden nicht nur Kompetenzen mit Blick auf die gewählten Lehrveranstaltungen erworben. Sie haben – wie für das zukünftige Arbeitsleben relevant – gelernt, ihren »Arbeitsbereich« (in diesem Fall: das Wahlpflichtmodul) selbständig zu organisieren.</p>					
Lehrinhalte					
<p>Es gibt semesterweise wechselnde, spezielle Angebote, welche das Unterrichtsangebot aus dem Pflichtbereich ergänzen, vertiefen und erweitern.</p> <p>Es kann bis zu einer Semesterwochenstunde zusätzlicher Einzelunterricht hinzugewählt werden.</p>					
Lehr- und Lernmethoden					
<ul style="list-style-type: none"> • Seminar • Übung • Einzelunterricht • Gruppenunterricht 					

Erläuterungen

1. Hinweis zu den Prüfungen: Der Begriff »Studienleistung« wird dann benutzt, wenn es sich um eine Prüfung handelt, die nicht in die Gesamtnote eingerechnet wird. Eine »Studienleistung« kann benotet, oder aber mit »bestanden/nicht bestanden« bewertet werden. Der Begriff »Prüfungsleistung« wird dann verwendet, wenn die Prüfung benotet wird und diese Note zwingend in die Gesamtnote eingerechnet wird. Studien- und Prüfungsleistungen sind in den jeweiligen Fachprüfungs- und Studienordnungen transparent ausgewiesen.
2. Berechnung der studentischen Arbeitsbelastung (»Workload«):
1 ECTS entspricht im Mittel einer Arbeitsbelastung von 27,5 Stunden. Daraus ergibt sich die Gesamtbelastung aus $(n \text{ ECTS} \times 27,5) \text{ h}$.
Das Präsenzstudium bezeichnet die Zeit, welche ein*e Studierende*r für die einzelnen Lehrveranstaltungen an der Hochschule für das jeweilige Modul aufwenden muss. Dabei wird von einer durchschnittlichen Unterrichtsdauer von 15 Wochen pro Semester ausgegangen, also $(n \text{ SWS} \times 15) \text{ h}$.
Die Zeit für das Selbststudium ergibt sich aus der Differenz Gesamtbelastung
./Präsenzstudium.
3. Abkürzungen:

E	Einzelunterricht
ECTS	»European Transfer Credit System«
FPSO	Fachprüfungs- und Studienordnung
G	Gruppenunterricht
LV	Lehrveranstaltung
M. Mus.	Master of Music
S	Seminar
Sem.	Semester
s.o.	siehe oben
s.u.	siehe unten
SWS	Semesterwochenstunden
Ü	Übung
V	Vorlesung

Impressum

Hochschule für Musik und Theater München
Arcisstraße 12
80333 München

Hinweis: Dieses Modulhandbuch besitzt keine Rechtsverbindlichkeit. Bei Abweichungen oder Unstimmigkeiten ist allein die Fachprüfungs- und Studienordnung in der Form ihrer amtlichen Bekanntmachung maßgeblich.