

KVV Sommersemester 2023

BA Medienwissenschaft & Medienpraxis

BA Theater und Medien

2. Fachsemester

40900 **Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II** **Koubek**
V, 3 SWS, Di 9-12
MW 2.1. BA MeWiP, BA TuM

Schwerpunkt der Vorlesung ist die Geschichte und Ästhetik digitaler Medien, insbesondere von Computerspielen. Neben einer grundlegenden Systematik ihrer ästhetischen Formsprache werden Computerspiele als Medium kulturhistorisch in die Geschichte des Populären, technikhistorisch in die Geschichte des Computers und seiner Vernetzung und werkhistorisch in die Geschichte der Spiele eingeordnet.

40902 **Spielegeschichte** **Koubek**
V, 3 SWS, Do 16-19
MW 2.1. BA MeWiP, BA TuM

Computerspiele haben, je nach Definition, mittlerweile eine bis zu 60-jährige Geschichte aufzuweisen, im Laufe derer sie sich von frühen (militär)technologischen Experimenten hin zu einem zunehmend professionalisierten und standardisierten Medium entwickelten. Aufgrund archivierungspraktischer Hindernisse sowie medienhistorischer Marginalisierung sind jedoch sowohl Gestaltungsstrategien als auch kultureller Kontext vieler früherer Spiele heute weitgehend unbekannt. In der Veranstaltung »Spielgeschichte« werden genretypische Spiele analysiert sowie anhand charakteristischer Gameplay-Elemente die Entwicklungslinien eines übergeordneten Themas bzw. Genres nachgezeichnet.

40901 **Medienanalyse: Fotografie** **Christen**
PS, 2 SWS, Do 12-14, Gruppe 1
MW 2.2. BA MeWiP, BA TuM

Das Proseminar bietet eine Einführung in grundlegende Methoden der formal-technischen Analyse wie der Deutung von fotografischen Einzelbildern, Bildsequenzen sowie von Bild-Textbeziehungen (Reportage u.a.).

40901 **Medienanalyse: Analytisches Sehen an Beispielen Bildender Kunst** **Weging**
PS, 2 SWS, Do 14-16, Gruppe 2
MW 2.2. BA MeWiP, BA TuM

Ziel des Proseminars ist die Einübung (medien-)wissenschaftlicher Analyseverfahren an exemplarischen Werken der *Bildenden Kunst*. Der Fokus liegt dabei auf der strukturierten Betrachtung und Beschreibung einzelner Bildwerke, die formaltechnisch analysiert, kritisch rezipiert und auf ihre künstlerische Position untersucht werden. Begleitende Einführungen in theoretische Konzepte der Bildwissenschaft geben Ihnen Grundlagen zur Betrachtung visueller Medienartefakte an die Hand.

Die Veranstaltung wird mit einer schriftlichen Hausarbeit im Umfang von ca. 20.000 Zeichen abgeschlossen.

4. Fachsemester

**40912 Medienprojekt Realisierung Hadwiger,
 Ü, 4 SWS, Do 10-12/12-14/14-16 Uhr , 3 Gruppen tba.
 MW 4.3.2, MeWiP/TuM,**

Im Kurs „Medienprojekt Realisierung“ werden die im Wintersemester erarbeiteten Skripte umgesetzt. Der Unterricht erfolgt für die einzelnen Projektgruppen in Teamsitzungen zu Vorproduktion, Produktion und Postproduktion: Video – Paul Hadwiger, Audio – tba.. Die Einteilung erfolgt in drei Gruppen, bitte melden Sie sich entsprechend in Campus Online an. Die Kurszeiten sind reserviert - sowohl für die obligatorischen Sprechstunden mit den betreuenden Dozent*innen als auch für die eigenständige Arbeit an den Projekten. Zu Beginn des Semesters wird es eine gemeinsame Einführungssitzung geben. Diese ist verpflichtend, ebenso wie die Präsentation der Werkstücke in der letzten Semesterwoche.

**40911 Mediengeschichte und -ästhetik: Visuelle Semiotik und Ikonographie in Gözen
 Computerspiel, Comic und Film
 HS, 2 SWS, Di 14 – 16, Gruppe 1
 MW 4.2 BA MeWiP/BA TuM**

Das Seminar Visuelle Semiotik und Ikonographie vereint Überlegungen aus der Medientheorie, der philosophischen Ästhetik, der Kunstgeschichte und der Sprachwissenschaft. Es werden Methoden und Ansätze erlernt, die einen Zugang zu und Dechiffrierung von Zeichen und damit von bewussten als auch unbewussten visuellen Strukturen erlauben. Vor dem Hintergrund, dass diesen Strukturen langwierige Prozesse vorangehen, in denen Repräsentationen von Geschlecht, Klasse und ethische Differenzen eine Rolle spielen, werden wir uns mit ausgewählten Beispielen aus Comic, Film und Foto beschäftigen und diese auf ihre visuellen Strategien hin untersuchen.

**40911 Mediengeschichte und Medienästhetik: Künstliche Intelligenz und Raczkowski
 Bots
 S, 2 SWS, Mo 16-18 Gruppe 2
 MW 4.2. BA MeWiP, BA TuM**

Die Veranstaltung widmet sich der Theorie und Geschichte von künstlicher Intelligenz und ihren verschiedenen Ausprägungen in digitalen Kulturen. Wir befassen uns dabei sowohl mit den wissenshistorischen Vorbedingungen künstlicher Intelligenz als auch mit der jüngeren Theoriebildung und Kritik rund um Smart Devices und Bots.

Die Veranstaltung wird mit einer schriftlichen Hausarbeit im Umfang von ca. 30.000 Zeichen abgeschlossen.

**40911 Mediengeschichte und Medienästhetik: Bildwelten Künstlicher Weging
 Intelligenz
 HS, 2 SWS, Mi 12-14, Gruppe 3
 MW 4.2. BA MeWiP, BA TuM**

Das Hauptseminar wird sich aus historischer, theoretischer und ästhetischer Perspektive an AI-generierte Bilder annähern. Entlang der historischen Entwicklung maschinengestützter Bildsynthese werden ästhetische Merkmale und Tendenzen analysiert. Außerdem dienen Beispiele aus Angewandter und Bildender Kunst, sowie der medizinischen Diagnostik als diskursive Orte, um Problemhorizonte aufzuzeigen. Schlagworte: Machine Learning, GAN, OpenAI, DALL-E, Lensa.

Die Veranstaltung wird mit einer schriftlichen Hausarbeit im Umfang von ca. 30.000 Zeichen abgeschlossen.

40911 Mediengeschichte und Medienästhetik: Repräsentationen von Andergassen
„Blackness“ im Film, Gruppe 4
HS, 2 SWS, Mi 12-14
MW 4.2, BA MeWiP, BA TuM

Die Kategorie „Blackness“ ist einerseits ein Produkt kolonialer Strategien des Otherings, die nicht-Weiße Menschen auf einen minderwertigen Stereotyp reduzieren. Andererseits wird die Repräsentation von „Blackness“ ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts zu einem wichtigen Punkt im Kampf für die Gleichstellung von POC. Ausgehend von einer kulturhistorischen Einordnung der Kategorie werden wir filmische Repräsentationen von Blackness analysieren und deren Bedeutungsproduktionen innerhalb des Spannungsverhältnisses Rassismus/Umdeutung/Aneignung kritisch diskutieren.

40901 Medientheorie II: Feministische Filmtheorie Rudolf
S, 2 SWS, Mo 14-16, Gruppe 1
MW 4.1. BA MeWiP, BA TuM

Der Kurs bietet eine grundlegende Einführung in die feministische Filmtheorie und einen Überblick über die verschiedenen Konzepte und Themen, die in der feministischen Filmwissenschaft seit den 1970er Jahren bis heute diskutiert werden. Im Rahmen des Seminars werden verschiedene Debatten innerhalb der feministischen Filmtheorie, z.B. über Blicktheorie, Filmsprache, Rezeption, queere und postkoloniale Perspektiven, erarbeitet.

40901 Medientheorie II: Bild. Medium. Postkolonialer Diskurs. Gözen
HS, 2 SWS, Di 10 – 12, Gruppe 2
MW 4.1 BA MeWiP/BA TuM

Das Seminar wird sich zunächst mit wesentlichen Ansätzen der Medientheorie auseinandersetzen, die den Diskurs über bildliche Ästhetik und audiovisuelle Repräsentation bis in die Gegenwart prägen. Ausgehend von diesen Ansätzen wird die Perspektive für Positionen geöffnet, welche dieses etablierte Wissen aus einer Position der postkolonialen Kritik heraus hinterfragen und nach anderen Formen des Wissens, der Repräsentation und damit auch der Methoden suchen.

40901 Medientheorie II: Thinking Sex and Media, Gruppe 3 Andergassen
HS, 2 SWS, Mi 14-18
MW 4.1, BA MeWiP, BA TuM

Im Mittelpunkt des Seminars stehen Darstellungen von Sex und Sexualität in unterschiedlichen medialen Formaten und deren spezifische Wissensproduktion. Wir werden uns mit Texten aus der Filmwissenschaft sowie der feministischen, queeren und postkolonialen Theorie auseinandersetzen und visuelle Beispiele analysieren, um das politische und gesellschaftliche Potenzial expliziter (und manchmal verstörender) sexueller Bilder kritisch zu diskutieren. Zensur, Repression und Moral-Diskurse werden dabei ebenso eine Rolle spielen, wie das Ausloten transgressiver Potenziale und das Verhältnis von Sexualität, Identität und Gesellschaft.

40911 Medientheorie II: Medientheorie des Gebrauchswerts Ritzer
S, 2 SWS, Mi 16-18 Gruppe 4
BA MeWiP/TuM

Im Seminar lesen und diskutieren wir, ausgehend von Marxens Kritik der politischen Ökonomie, die zentralen Texte zur Theorie des Gebrauchswerts. Medienwissenschaftlich werden wir dabei danach fragen, welche Vermittlungen einerseits in der Relation von Mensch und Natur als abstraktem ungeschichtlichem Naturverhältnis, andererseits konkret im Kapital als historisch bestimmtem Produktionsverhältnis wirken.

Computerspielwissenschaften Master

2. Fachsemester

42003 **Spielprojekt - Design und Prototyping im Kontext** **Hädicke**
P, 2 SWS, Fr. 12-16 Uhr Aufteilung in Teams
Spielprojekt, CSW

Das Projekt setzt sich mit der iterativen und agilen Entwicklung und Prototypisierung von Spielideen für konkrete Anwendungsfälle aus Gesellschaft, Industrie oder Wissenschaft und im Zusammenspiel mit externen Stakeholder*innen auseinander. Die studentischen Projektteams entwickeln dafür verschiedene experimentelle Prototypen in unterschiedlichen Reifegraden zur Präsentation und zum Playtesting des aktuellen Entwicklungsstands oder zur Auseinandersetzung mit aktuellen Fragestellungen im Design-Prozess. Der Design-Prozess ist in mehrere Sprints aufgeteilt und wird durch ein agiles Vorgehen und kontinuierliches Coaching begleitet. Das Projekt flankiert die theoretische Auseinandersetzung mit dem konkreten Anwendungsbezug sowie zweckgebundenen Zielstellungen des Game Designs im Rahmen des Seminars Game Design im Kontext (42002).

42002 **Game Design im Kontext** **Hädicke**
S, 2 SWS, Fr. 10-12 Uhr
Computerspiele im Kontext, CSW

Das Seminar setzt sich mit der Gestaltung von Spielen und spielerischen Vorgehensweisen im Hinblick auf konkrete Anwendungsfälle aus Gesellschaft, Industrie oder Wissenschaft sowie im Kontext komplexer Bezugssysteme auseinander. In der Analyse beispielhafter Projekte, Anwendungsfälle und Methoden erarbeitet sich das Seminar theoretische Grundlagen, welche anhand der Arbeit an einem eigenen Spielkonzept in Kooperation mit externen Stakeholder*innen praktisch erprobt und vertieft werden. Gerade die Konzeption und Entwicklung von Spielen mit einem über das Spiel hinaus reichenden Anwendungsbezug bringt besondere Herausforderungen und Möglichkeiten mit sich, die das Seminar gleichermaßen praktische erfahrbar machen und theoretisch reflektieren wird. Das Seminar begleitet die praktische Auseinandersetzung mit konkreten Anwendungsfällen und die Entwicklung von Prototypen im Rahmen Spielprojektes (42003).

42001 **Computerspiele im Kontext: Affekt & Gewalt** **Rackowski**
S, 2 SWS, Di 12-14
M1.3.1. MA CSW

Die Frage der Mediengewalt begleitet die Debatte um digitale Spiele seit mehr als 20 Jahren. Der Kurs wird der Frage der Gewalt aus medienkulturwissenschaftlicher Perspektive nachgehen und diese Perspektive um einen affekttheoretischen Zugang zum digitalen Spiel ergänzen, um Computerspiele auch jenseits von Gewalt und Aggression als affektive Medien zu begreifen. Die Veranstaltung wird mit einer schriftlichen Hausarbeit im Umfang von ca. 35.000 Zeichen abgeschlossen. Die Modulnote ergibt sich aus der Bewertung der Hausarbeit sowie des Spielkonzepts, das in der Veranstaltung Game Design im Kontext entwickelt wird.

MA Medienkultur und Medienwirtschaft

MA Literatur und Medien

41002 **Dokumentarische Praxis** **Hadwiger**
(Ü), 2 SWS, Fr 12-14 Uhr
B-6, C-6, D-6.1/2 / Praxisprojekt

Die dokumentarische Arbeit als Reise ins Unbekannte, in die Fremde. Der Kurs begleitet nach kurzer Einführung in dokumentarische Formate die Produktion und Postproduktion dokumentarischer Beobachtungen. Diese werden in kleinen Teams im Raum Bayreuth gedreht. Der Schnitt als zentrale Phase der Entstehung einer Erzählung wird im Rahmen des Kurses eng begleitet. Dreherfahrung ist von Vorteil, aber keine Voraussetzung. Leistungsnachweis: Reflektiertes Werkstück.

41003 **Film|Form** **Ritzer**
S, 2 SWS, Mi 18-20
MeKuWi: B-1, C 1, D-1.1 und 1.2, LuM: Medienwissenschaft I & II,
Medienwissenschaftliche Spezialisierung V1 & V2

"Film Form" heißt die klassische englischsprachige Schriftensammlung des Marxisten Eisenstein; von "Pure Cinema" dagegen sprach der Katholik Hitchcock. Im Seminar wollen wir reflektieren, was beide (nicht) meinen, wenn die Rede von Film und Form ist.

41004 **Warenfetischismus** **Ritzer**
S, 2 SWS, Do 10-12
MeKuWi: B-1, C 1, D-1.1 und 1.2, LuM: Medienwissenschaft I & II,
Medienwissenschaftliche Spezialisierung V1 & V2

The seminar discusses Marx's theory of "Warenfetischismus" (Commodity Fetishism) and its consequences in philosophy. Starting with re-reading the "Grundrisse" (Foundations), we will trace the "Fetischcharakter der Ware und sein Geheimnis" (Fetishism of the Commodity and Its Secret) through the times up to the spectacle and simulacra of late capitalism. Requirements for participation: "Das Kapitel", erster Teil "Die Ware" ("The Commodity", first part of the "Capital") has to be read in preparation *before* the start of class.

41001 **Unterhaltung** **Christen**
HS, 2 SWS, Di 14-16
B-1, C 1, D-1.1 und 1.2., MA MeKuWi
Medienwissenschaft I & II, Medienwissenschaftliche
Spezialisierung, M 2a, M 3, MA LuM

Was macht Unterhaltung aus? Wo liegen ihre Grenzen? Wie erklärt sich das Missverhältnis zwischen ubiquitärem Konsum und oft geringer Wertschätzung im kritischen Diskurs? Auf der Grundlage einschlägiger Theorietexte werden wir uns im Seminar exemplarisch mit unterschiedlichen Institutionen, Medien, Genres und Formaten der Unterhaltung beschäftigen. Zur vorgängig zu leistenden Lektüre s. rechtzeitig elearning.

41007 **Migration, Media Systems, Security Politics and New Social** **Çiğ**
Movements
2 SWS, Mo 12-14 Uhr, MA MeKuWi
B-1, C 1, D-1.1 und 1.2., MA LuM
MW I & II, Medienwissenschaftliche Spezialisierung
V1 & V2

In the last years, migration and security politics have changed the scope of politics, media culture and new social movements. The deep entanglement of migration, security politics and media gives us the chance to walk around at the intersections of political theories and media studies and offers a comprehensive overview of media, politics and contemporary capitalism with its tendencies. Media systems have been an important aspect of authoritarian neoliberal regimes like in Turkey, Hungary, India etc. Consequently to question the role of media systems in authoritarian neoliberalism with an aspect of migration and discuss the dynamics they create, can give us the chance to explore the transition points between migration, security politics, new social movements and media. In this course, we will discuss the displacements in neoliberal era with a potential to transformative politics in an age of digitalization, crisis, new social movements and security states.

41007 **Zur Imagination simulierter Welten: Von Cyberpunk zum Metaverse.** **Gözen**
HS, 2 SWS, Di 16 – 18, Zapf K
MA MeKuWi: B1, C1, D1.1, D1.2 / MA LuM: M1, M2, M Spez

Dieses Seminar ist der Wechselbeziehung von Literatur, Medientheorie und Design gewidmet. Hierfür werden literarische Entwürfe und Ausgestaltungen virtueller Welten der 1980er Jahre, deren Rückbindung und Wirkung auf spezifische Stränge des medientheoretischen Diskurses sowie deren Einfluss auf gestalterische Entwürfe von virtuellen Welten in den Blick genommen.

41008 **Visuelle Kultur und die Konstruktion von Weißsein** **Gözen**
HS, 2 SWS, Mi 10 – 12, Zapf K
MA MeKuWi: B1, C1, D1.1, D1.2, MA LuM: M1, M2, M Spez

In den Gender und Queer Studies verankerte bild- und medienhistorische Analysen haben in den vergangenen Jahren herausgearbeitet, wie das Playboy Magazin seit den 1950er Jahren in Verbindung mit Design, Architektur und Artefakten spezifische Modi von Geschlechteridentität und *sexual politics* hervorgebracht hat. Ausgehend von diesen Beobachtungen soll in diesem Seminar untersucht werden, welche Visualisierungspraktiken dabei hegemoniale Positionen einer spezifisch weißen Männlichkeit als progressive Figurationen etablieren. Besonderes Augenmerk soll dabei auch auf die Visualisierung und ideologische Zuhilfenahme von dezidiert nicht-weißen Positionen gelegt werden.

41000 **Advanced Seminar: Current Media Studies Research** **Ritzer**
OS, 2 SWS, Di 18-20
MeKuWi: B-6, C-6, D-6.1/2, LuM

The advanced seminar discusses current research in media studies, especially focusing on theoretical and methodological issues in recent perspectives. Examinees and PhD candidates will have the opportunity to present their ongoing work. Please register for this seminar beforehand: ivo.ritzer@uni-bayreuth.de.

41000 **Oberseminar** **Christen**
OS, 2 SWS, Di 16-18 s.t.! (Blocktermine)
D-6.1 und 6.2. sowie (in Verbindung mit dem interdisziplinären
Kolloquium als zusätzlichem einmaligem Blocktermin) B-6, C-6, MA
MeKuWi
Masterarbeit inkl. Oberseminar, MA LuM

Das Oberseminar dient der Diskussion aktueller medienwissenschaftlicher Literatur sowie der laufenden Abschlussprojekte der Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

