

KVV Sommersemester 2025

BA Medienwissenschaft & Medienpraxis BA Theater und Medien

2. Fachsemester

40901 **Medienanalyse: Filmanalyse** **Büttner**
S, 2 SWS, Do, 12-16h
MW 2.2. BA MeWiP, BA TuM

In diesem Seminar üben Sie grundlegende Fähigkeiten des Schauens und Hörens für die Analyse audiovisueller Medienformate und lernen, dazugehörige Konzepte und Begrifflichkeiten einzusetzen. Am Beispiel eines zu Beginn des Semesters abzustimmenden Films beschäftigen wir uns mit Fragen von Narration, Bildgestaltung, Montage, Ton, Figurengestaltung usw., mit denen wir uns durch das komplexe Zeichengeflecht ‚Film‘ hindurchnavigieren. Begleitet wird das Seminar von regelmäßigen und obligatorischen Lektüren, Filmsichtungen und praktischen Analyseübungen. Achtung: Das Seminar findet vierstündig und dafür nur in der ersten Semesterhälfte (bis einschließlich 12.6.) statt.

40901 **Medienanalyse: Sound** **Fabian**
S, 2 SWS, Di, 16-18 Uhr
MW 4.2, BA MeWiP, BA TuM

Medienformate setzen Klang und unsere ›Arten des Hörens‹ ganz gezielt ein. Um zu verstehen, wie dieser Einsatz funktioniert, arbeiten wir uns in den wissenschaftlichen Fachdiskurs der Sound Studies ein und nutzen die Kategorisierungen und Klassifizierungen von Klang sowie der auditiven Wahrnehmung für die analytische Erfassung von Sound in Audio- und auch A/V-Medienformaten. Behandelt werden: Sound Design in Hörspiel/Film/Games; funktionale Klänge im Alltag zur Informationsvermittlung (Sonifikation, Audifikation, Sonic Interaction Design); Akustische Kommunikation in der akustischen Ökologie, im Acoustic Design, in Soundwalks und in der Soundscape composition; Künstlerische Spielarten von Sound in der Site Specific Sound Art und in interaktiven Klanginstallationen.

Den Teilnehmer*innen werden klanganalytische Kompetenzen vermittelt, die es ihnen ermöglichen im weiteren Studienverlauf Sound in den eigenen medienpraktischen Projekten gezielt einzusetzen. Dabei lernen die Teilnehmer*innen auch die Vielfalt von Audio-Medienformaten kennen.

40901 **Medienanalyse: Iranischer Film** **Rudolf**
S, 2 SWS, Do, 10-12 Uhr
MW 2.2. BA MeWiP, BA TuM

In diesem Seminar sollen die Grundlagen der Filmanalyse anhand von konkreten Beispielen des iranischen Kinos vermittelt werden. Dabei werden zentrale Konzepte der Filmanalyse eingeführt und sowohl Filme aus der

Zeit vor und nach der Revolution von 1979, als auch Filme aus unterschiedlichen Genres und von verschiedenen Regisseur*innen betrachtet.

40900 **Geschichte und Ästhetik der digitalen und audiovisuellen Medien** **Koubek**
II
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 früher Spiele heute weitgehend unbekannt. In der Veranstaltung »Spielegeschichte« werden genretypische Spiele analysiert sowie anhand charakteristischer Gameplay-Elemente die Entwicklungslinien eines übergeordneten Themas bzw. Genres nachgezeichnet.

40904 **Game Design** **Hädicke**
Ü, 2 SWS, Di. 12-16 Uhr Aufteilung in Teams
MW 2.3 Game Design, BA MeWiP

Aufbauend auf den Inhalten zu den grundlegenden Gestaltungselementen des Game Designs aus der Veranstaltung „Elemente und Strukturen“ werden in dieser Übung erweiterte Grundlagen des Game Designs vermittelt. Darüber hinaus beschäftigt sich die Veranstaltung auch praktisch mit verschiedenen Methoden zur Konzeption eines eigenen Games. Der Leistungsnachweis besteht in der Erarbeitung eines Spielkonzepts in Form eines Game Overview Documents, auf das dann für das Modul 3.2 Medienprojekt: Computerspiel im nächsten Semester zurückgegriffen werden kann. Bitte tragen Sie sich in eine der 2 Gruppen der Übung ein, beachten Sie aber, dass wir kleinere Teams bilden, die dann Termine haben und für die Theorieeinheiten der Übung gemeinsam um 10:00 Uhr starten. Zusätzlich bieten wir freiwillige Beratungsgespräche mit den Projektbegleiter*innen an, in denen Sie Ihre Ideen und Konzepte diskutieren, vertiefen und weiterentwickeln können.

40906 **Einführung in die Spieleprogrammierung** **Jachmann**
VL, 2 SWS, Mo, 10-12h
MW 2.FS

Beschreibung: In der Veranstaltung werden grundlegende Konzepte der Spieleprogrammierung erarbeitet. Dieser Theorieteil bietet eine systematische Einführung in das algorithmische Denken und in den technischen Aufbau von Computerspielen. Inhalte: Grundkenntnisse des Programmierens von Computerspielen, Fähigkeiten im Umgang mit einer Game-Engine und einer Entwicklungsumgebung. Fähigkeiten des Projektmanagements in der Gamesproduktion. Die Erreichung des Lernziels erfordert die regelmäßige aktive Teilnahme an der Übung zum Projektmanagement.

Stichworte: Godot, Programmierung, Game Development

40907 **Übung Projektmanagement** **Jachmann**
Ü, 2 SWS, Mo, 14-16h/16-18h - 2 Gruppen
MW 2.FS

Beschreibung: Die Übung wird begleitend zur Vorlesung Einführung in die Spieleprogrammierung angeboten. Geforderte Abgaben können hier individuell oder aber auch gemeinsam besprochen werden. Die Übung soll Sie bei der praktischen Umsetzung der Programmieraufgaben unterstützen. Ein Besuch der Veranstaltung empfiehlt sich deshalb.

Stichworte: Projektmanagement, Godot, Programmierung, Game Development

40905 **3D-Grafik** **Jachmann**
Ü, 2 SWS, Mi, 10-12h/12-14h - 2 Gruppen
MW 2.FS

Beschreibung: Die Übung 3D-Grafik wird begleitend zur Vorlesung Einführung in die Spieleprogrammierung angeboten und soll auf die Umsetzung der 3D Aufgaben des Godot-Projekts vorbereiten. Behandelt werden alle wichtigen Grundkenntnisse, die für die Erstellung und den Import von 3D Assets in die Spieleengine Godot benötigt werden. Genutzt wird die 3D-Software Blender.

Stichworte: Blender, 3D-Grafik, Assets

4. Fachsemester

40912 **Medienprojekt Realisierung** **Hadwiger, Fabian**
(Ü), 4 SWS, Do 10-12/12-14/14-16 Uhr , 3 Gruppen
(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 – Alan Fabian. 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 & Medienästhetik: Wasser und Medien** **Duken, Nicolai**
HS, 2 SWS, Fr 14-16
MW 4.2, MeWiP/TuM

Beschreibung: In diesem Seminar werden wir uns intensiv mit den Funktionen und Bedeutungen von Wasser in verschiedenen Medienformen und medialen Artefakten auseinandersetzen. Mediale Darstellungen von Wasser sind mit hoher Bedeutungskraft aufgeladen. Dabei wird Wasser zu einem vielseitigen und wiederkehrenden Symbol mit diversen ästhetischen Funktionen. Zudem kann Wasser auch selbst als Medium begriffen werden, welches organisches oder kulturelles Leben mediiert. Im Laufe des Seminars erschließen wir uns mögliche Antworten auf folgende Fragen: Welche Funktionen erfüllt Wasser in verschiedenen Medien (z.B. Film, Presse, Aquarium, Videospiele, ...)? Wie haben sich die ästhetischen Funktionen des Wassers im Lauf der Zeit verändert? Wie verhält es sich mit der Medialität von Wasser selbst? Durch die Analyse von Beispielen aus verschiedenen Zeiträumen und Medien werden wir die vielfältigen Bedeutungsebenen von Darstellungen von Wasser untersuchen.

40911 Mediengeschichte & Medienästhetik:

#BookTok

HS, 2 SWS, Mo 16-18

MW 4.2, MeWiP/TuM

Rackowski

Das Seminar unternimmt den Versuch, sich TikTok über eine konkrete Subkultur bzw. einen Trend zu nähern. Der Hashtag BookTok ist dabei sowohl als das Organisationsprinzip einer Online-Gemeinschaft als auch als Ausdruck einer Konsumhaltung zu verstehen, die jeweils unmittelbar mit der Medialität und den Plattform-Politiken von TikTok verschränkt sind. In der Veranstaltung nähern wir uns diesem Phänomen aus einer historisch-theoretischen Perspektive, berücksichtigen aber auch aktuelle Beiträge zur Social-Media-Forschung und analysieren das Material selbst.

40911 Mediengeschichte & Medienästhetik Gruppe 3 (Weging): Die Vermessung des Menschlichen: Epistemische Ungerechtigkeit in der Datenkuration

HS, 2 SWS, Mi, 12-14 Uhr

MW 4.2, MeWiP/TuM

Weging

Ziel des Seminars ist es zu verstehen, wie Datensätze Wissen strukturieren und normative Ordnungen reproduzieren. Dazu werden die historischen Grundlagen und die Folgen datenbasierter Erfassungsmethoden bis in die Aufklärung zurückverfolgt: von frühen Erfassungstechniken des Menschlichen (Physiognomie, Phrenologie, Eugenik) bis hin zu gegenwärtigen statistischen Infrastrukturen (Generative KI, Bias). Dabei werden die epistemischen Annahmen hinter Datenkategorien analysiert und ihr Einfluss auf gegenwärtige technologische Entwicklungen kritisch hinterfragt.

Stichworte: Big Data, AI/KI, Critical Data Studies, Normierung, Normalismus, Computer Vision, Pattern Discrimination, Epistemik

40910 Medientheorie II: Postkoloniale Medientheorien

S, 2 SWS, Do 16-18

MW 4.1, MeWiP/TuM

Duken, Nicolai

In diesem Seminar werden wir uns mit den Schnittstellen zwischen Medientheorien und postkolonialen Theorien auseinandersetzen. Dabei werden wir sowohl Texte besprechen, die vorhandene Westliche Medientheorien einer

postkolonialen Kritik unterziehen als auch solche, die Konzepte einführen, welche außerhalb der Westlichen Wissensproduktion entstanden sind, wie beispielsweise Indigene Theorien und subalterne mediale Praktiken. Durch die Analyse und Diskussion ausgewählter Texte werden wir ein tieferes Verständnis für die vielfältigen Perspektiven und Ansätze entwickeln, die in den postkolonialen Medientheorien eine Rolle spielen. Ziel des Seminars ist es, die Studierenden zu ermutigen, kritische und reflektierte theoretische Sichtweisen auf Medien zu entwickeln und die Bedeutung postkolonialer Ansätze in der Medientheorie zu erkennen. Folgende Fragen werden uns durch das Seminar begleiten: Wie lassen sich Medientheorie und postkoloniale Theorie miteinander verknüpfen? Welche Medienbegriffe und -praktiken existieren außerhalb der westlichen Wissensproduktion? Welche grundlegenden Konzepte der Postkolonialen Studien sind für die Medientheorien relevant?

40910 Medientheorie II: Queer-feministische Filmtheorie Rudolf
HS, 2 SWS, Fr 12-14 Uhr
MW 4.1. BA MeWiP, BA TuM

Das Seminar beschäftigt sich mit zentralen Ansätzen der Queer-feministischen Filmtheorie und Debatten um visuelle Repräsentation und Normativitätskritik. Diskutiert werden dabei verschiedene Dimensionen von Gender und Sexualität im Film anhand von Beispielen u.a. aus Spielfilmen, Dokumentar- und Experimentalfilmen sowie Serien. Besondere Aufmerksamkeit gilt der Analyse filmischer Strategien, die normative Vorstellungen herausfordern, Sichtbarkeiten hinterfragen und alternative Erzählweisen entwickeln.

6. Fachsemester

40913 Medienlabor Film Hadwiger
(Ü), 2 SWS, Mi 18-20 Uhr
MW 5.3 MeWiP, BA TuM,

Das Medienlabor begleitet die Entwicklung, Produktion und Postproduktion von Abschlussprojekten aus dem Bereich Bewegtbild. Für Abschlussprojekte ist mindestens eine Projektpräsentation obligatorisch. In den Sitzungen wird regelmäßig der aktuelle Stand der einzelnen Projekte besprochen, die Teams/AutorInnen erhalten Feedback und Hilfestellung bei inhaltlichen, technischen und logistischen Problemstellungen. Das Medienlabor versteht sich auch als Netzwerktreffen für Freie Projekte und Initiativen.

40913 Medienlabor Sound Fabian
Ü, 2 SWS, Mi 18-20
MW 5.3, BA MeWiP, BA TuM

Das Medienlabor begleitet die Entwicklung, Produktion und Postproduktion von Abschlussprojekten aus dem Bereich Audio. Für Abschlussprojekte ist mindestens eine Projektpräsentation obligatorisch. In den Sitzungen wird regelmäßig der aktuelle Stand der einzelnen Projekte besprochen. Die Teams/AutorInnen erhalten Feedback und Hilfestellung bei inhaltlichen, technischen und logistischen Problemstellungen. Das Medienlabor versteht sich auch als Netzwerktreffen für Freie Projekte und Initiativen.

Wichtig: Für diese Veranstaltung gibt es keine ECTS! Die Sitzungen finden online statt.

Die offene Sprechstunde dient als Forum für Ihre Fragen und Probleme beim wissenschaftlichen Arbeiten. Sie können z.B. Gliederungen mitbringen und besprechen, an der Erstellung Ihrer Forschungsfrage arbeiten oder Tipps zum wissenschaftlichen Schreiben austauschen. Die Anzahl der TeilnehmerInnen pro Sitzung bestimmt die Gruppengröße, in der besprochen wird. Ergänzt wird die Sprechstunde durch kleinere Übungsaufgaben oder reine Übungssitzungen, in denen verschiedene Techniken zur Verbesserung der eigenen Arbeitsweise ausprobiert werden.

Sie können entweder mit Ihren Fragen in die Sprechstunde kommen oder an einer der Übungssitzungen teilnehmen. Die Themen für die Übungssitzungen werden zuvor angekündigt. Mit der Anmeldung im Modul werden Sie in einen Mailverteiler aufgenommen, in dem ich über die einzelnen Sitzungen informiere. Eine Anmeldung verpflichtet Sie nicht (!) zur regelmäßigen Teilnahme.

Computerspielwissenschaften Master

Ludium Generale

42009 **Videogames and Postcolonialism - Empire Plays Back** **Duken**
Ü, 2 SWS, Do, 14-16h
CSW

Beschreibung: In diesem Seminar werden wir das Buch „Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back“ von Souvik Mukherjee (2017) im Close-Reading besprechen. In den Sitzungen werden wir die einzelnen Abschnitte des Buches diskutieren und uns den im Buch verwendeten Konzepten aus den postkolonialen Theorien aus medienwissenschaftlicher Perspektive annähern. Das Seminar ist als medienwissenschaftliches Ludium Generale für den Master Computerspielwissenschaften konzipiert.

Klappentext:

This book focuses on the almost entirely neglected treatment of empire and colonialism in videogames. From its inception in the nineties, Game Studies has kept away from these issues despite the early popularity of videogame franchises such as *Civilization* and *Age of Empire*. This book examines the complex ways in which some videogames construct conceptions of spatiality, political systems, ethics and society that are often deeply imbued with colonialism. Moving beyond questions pertaining to European and American gaming cultures, this book addresses issues that relate to a global audience – including, especially, the millions who play videogames in the formerly colonised countries, seeking to make a timely intervention by creating a larger awareness of global cultural issues in videogame research. Addressing a major gap in Game Studies research, this book will connect to discourses of post-colonial theory at large and thereby, provide another entry-point for this new medium of digital communication into larger Humanities discourses.

Stichworte: Game Studies, Postcolonial

2. Fachsemester

42001 **Computerspiele im Kontext – Games & Politics** **Rackowski**
S, 2 SWS, Di, 12-14h
CSW

Bestände, sichten und diskutieren die zugehörigen Filme und entwerfen gemeinsam kleinere Forschungsprojekte rund um den edukativen Film an der UBT. Achtung: Das Seminar findet vierstündig und dafür nur in der ersten Semesterhälfte (bis einschließlich 12.6.) statt. Über die konkrete Zeitgestaltung verständigen wir uns in einer ersten Online-Sitzung am 24. April (10h c.t.).

41001 **Bildbearbeitungen, Bildfälschungen** **Christen**
HS, 2 SWS, Di 14-16
B-1, C-1, D-1.1/ und 1.2, MA MeKuWi
Medienwissenschaft I & II, Medienwissenschaftliche Spezialisierung,
Verzahnungsmodule I und II, MA LuM

Das Vertrauen in Film und Fotografie als Medien der Evidenz, macht beide anfällig für Manipulationen, Eingriffe, Fälschungen. Im Seminar werden wir uns nicht nur mit der Frage beschäftigen, woher die (vermeintliche) Beweiskraft von Film und Fotografie rührt, sondern auch mit den historischen Techniken der Bearbeitung von Bildern, deren Spektrum von der analogen Retusche bis hin zur komplett digitalen Erzeugung von stillen wie bewegten Bildern reicht. Die Mittel zu Detektion von Eingriffen ins Bild (Bildforensik) werden ebenso Thema sein wie die unterschiedlichen Praktiken der Bildbearbeitung und die Motive, denen diese jeweils folgt.

Zur Einführung: Meyer, Roland (Hrsg.) (2024): *Bilder unter Verdacht*. Berlin, Boston: de Gruyter
<https://doi.org/10.1515/9783111085692>

41010 **Einführung in die praktische Fotografie: Porträt** **Christen**
PS, 2 SWS, Blocktermine: Freitag 2.5.: 10-17, 23.5.: 10-13, 13.6.: 10-17; 4.7.: 10-17; 18.7.: 10-13
MP 1, MW BA MeWiP, BA TuM
MA MeKuWi B-6, C-6, D-6.1., D-6.2
MA LuM, Modulbereich 4 (Praxisprojekt kurz)

Die Veranstaltung bietet eine Einführung in die praktische Fotografie am Beispiel des Porträts. Um den Einfluss, den technische Parameter wie Belichtungszeit, Blende, Objektivwahl auf die Bildgestaltung haben, wird es ebenso gehen wie um die Arbeit mit Licht (künstlich/natürlich) und die Entwicklung analoger und digitaler Bilder. Ziel des Seminars ist eine kleine Präsentation der entstandenen Porträts. Vorkenntnisse sind keine erforderlich. Der Besitz einer manuell steuerbaren Kamera ist von Vorteil, stellt aber ebenfalls keine zwingende Voraussetzung dar.

41001 **Die Vermessung des Menschlichen: Epistemische Ungerechtigkeit** **Weging**
in der Datenkuration
S, 2 SWS, Fr, 14-16 Uhr
HS, 2 SWS, Di 14-16
B-1, C-1, D-1.1/ und 1.2, MA MeKuWi
Medienwissenschaft I & II, Medienwissenschaftliche Spezialisierung,
Verzahnungsmodule I und II, MA LuM

Ziel des Seminars ist es zu verstehen, wie Datensätze Wissen strukturieren und normative Ordnungen reproduzieren. Dazu werden die historischen Grundlagen und die Folgen datenbasierter Erfassungsmethoden bis in die Aufklärung zurückverfolgt: von frühen Erfassungstechniken des Menschlichen (Physiognomie, Phrenologie, Eugenik) bis hin zu gegenwärtigen statistischen Infrastrukturen (Generative KI, Bias). Dabei werden

