

KOMMENTIERTES VORLESUNGSVERZEICHNIS SOMMERSEMESTER 2012

Stand: 27. Mrz. 2012

B.A. Medienwissenschaft und Medienpraxis

- | | |
|--|------------------------|
| <p>40900 Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II
 V 3st, Di 9-12h, H 2 (GSP)
 (obligatorisch 2. Fachsemester)</p> <p>In der Vorlesung wird das im Wintersemester begonnene Projekt einer Technik-, Kultur- und Sozialgeschichte der Medien fortgesetzt. Nach dem Überblick über audiovisuelle Medien im ersten Teil beschäftigen wir uns in diesem Semester mit Digitalen Medien, insbesondere mit Computerspielen. Durch die Möglichkeiten der Interaktion erweist sich die Medienästhetik der Computerspiele als Fortführung und Erweiterung der Medienästhetik des Audiovisuellen.</p> | <p>Koubek</p> |
| <p>40901 Mediengeschichte und Medienästhetik: Filmmusical
 PS 2st, Di 14-16h, S 18 (GSP)
 (obligatorisch 2. Fachsemester)</p> <p><i>Die Anmeldung zum Seminar erfolgt ausschließlich über eine Papierliste, die vom 26. März bis zum 16. April 2012 am Lehrstuhlbrett (Gebäude: GSP, 2. OG) aushängt.</i></p> <p>Das Filmmusical entwickelte sich parallel zum Tonfilm und findet seit den 30er Jahren des 20. Jahrhunderts weltweit ein begeistertes Publikum. Zwar wurde die Gattung Filmmusical zwischenzeitlich von Kritikern totgesagt, doch erlebt sie seit einigen Jahren mit Filmen wie Moulin Rouge oder Chicago eine Renaissance, ein Umstand, den der Filmkritiker Peter Koberger mit folgenden Worten kommentiert: „Lange Zeit ging das Filmmusical in die Knie, jetzt geht es endlich wieder in die Beine“.</p> <p>Einer Einführung in die Geschichte und Ästhetik des Filmmusicals folgt die Analyse ausgewählter Filmmusicals. In diesem Zusammenhang werden wir jedoch nicht nur die darin zum Ausdruck kommenden ästhetischen Strukturen herausarbeiten, sondern auch Thesen zur historischen und sozialen Funktion des Genres und der daraus resultierenden Faszination entwickeln. Die Untersuchung wird sich dabei nicht nur auf das klassische Filmmusical beschränken, sondern schließt die Betrachtung der insbesondere im deutschen Sprachraum verbreiteten Musikfilme sowie des Tanzfilms ein.</p> | <p>Göken</p> |
| <p>40902 Mediengeschichte und Medienästhetik: „Welcome to Primetime, Bitch“ – Mediale Darstellungsformen des Bösen im Horrorfilm
 PS 2st, Di 14-16h, H 2 (GSP)
 (obligatorisch 2. Fachsemester)</p> <p><i>Die Anmeldung zum Seminar erfolgt ausschließlich über eine Papierliste, die vom 26. März bis zum 16. April 2012 am Lehrstuhlbrett (Gebäude: GSP, 2. OG) aushängt.</i></p> <p>Das Böse ist nicht nur integraler Bestandteil der westlichen Kulturgeschichte, es prägt bis heute unser allgemeines Verständnis von Ethik und Moral von Identifikation und gesellschaftlicher Konstitution. Das Böse, als das Fremde, das „Andere“ ist ein referentieller Abgrenzungsmechanismus, der immer auch auf das Bekannte, das Eigene verweist.</p> <p>In keinem filmischen Genre steht die Personifikation des Bösen so stark im Fokus, wie im Horrorfilm. Ob in Exorzismen ausgetrieben oder in Träumen mordend, ob extraterrestrischer Herkunft oder hinter der Fassade eines erfolgsverwöhnten Yuppies: Das Böse hat viele Gesichter. Welche Rückschlüsse über die jeweils sozio-kulturellen Werte ihrer Zeit lassen die medialen Darstellungsformen des Bösen zu? Was sagt uns die sublimale Angst, mit welcher der Horrorfilm arbeitet über uns selbst und unsere Gesellschaft aus? Das Seminar untersucht aufgrund dieser Fragestellungen diskursanalytisch genretypische Klassiker und moderne Horrorfilme.</p> | <p>Sand</p> |
| <p>40903 Mediengeschichte und Medienästhetik: Drehbuch – Modelle der Filmdramaturgie
 PS 2st, Mi 10-12h, S 18 (GSP)
 (obligatorisch 2. Fachsemester)</p> <p><i>Die Anmeldung zum Seminar erfolgt ausschließlich über eine Papierliste, die vom 26. März bis zum 16. April 2012 am Lehrstuhlbrett (Gebäude: GSP, 2. OG) aushängt.</i></p> | <p>Christen</p> |

Das Drehbuch bildet als intermediäres Format, angesiedelt zwischen Literatur und Film, die Basis der meisten filmischen Produktionen. Nach einer kurzen Einführung in die Geschichte des Drehbuchs werden wir uns im Rahmen des Seminars mit den wichtigsten dramaturgischen Modellen (Dreiaktmodell, Writer's Journey/mythologisches Modell, Achtsequenzenmodell und dessen Weiterentwicklung unter dem Label „Save the Cat“) beschäftigen und sie in detaillierten Beispielanalysen auf ihre Tragfähigkeit hin überprüfen. Reader und Filmliste werden zu Anfang des Semesters bereitstehen.

Zur Einführung: Kasten, Jürgen (1990): Eine Geschichte des Drehbuches. Wien: Hora. ; Schwarz, Alexander (Hg.) (1992): Das Drehbuch: Geschichte, Theorie, Praxis. München: Schaudig, Bauer, Ledig. ; Stempel, Tom (2000): Framework. A History of Screenwriting in the American Film. 3rd ed. New York: Syracuse University Press.

40904 Mediengeschichte und Medienästhetik: Game Noir

Werning

PS 2st, Mi 10-12h, H 2 (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester)

Die Anmeldung zum Seminar erfolgt ausschließlich über eine Papierliste, die vom 26. März bis zum 16. April 2012 am Lehrstuhlbrett (Gebäude: GSP, 2. OG) aushängt.

Während digitale Spiele oft eine eigene, bisweilen heterogene Ästhetik aufweisen, die sich aus unterschiedlichen Quellen speist, so wurden immer wieder konkrete Elemente der noir fiction bzw. des film noir aufgegriffen und für das Medium Spiel adaptiert.

Ziel dieses Seminars ist es, ausgewählte Beispiele dieser als ‚game noir‘ bezeichneten Strömung kennenzulernen und gezielt Vergleichspunkte herauszuarbeiten. Zudem wollen wir mögliche Zielsetzungen und Funktionen dieser Form der Genre-Adaptation für das Medium Computer-/Videospiel diskutieren. Daraus können bzw. sollen sich auch etwa rückwirkend neue Gesichtspunkte der Frage nach dem umstrittenen Genrestatus von film noir und noir fiction ergeben.

40905 Klassiker der Filmgeschichte

Müller, Huber, Christen

V 3st, Di 18-21h, H 26 (GW I)
(obligatorisch 1. Fachsemester, ansonsten fakultativ)

Im Sommersemester 2009 hat eine auf mehrere Semester angelegte Filmreihe begonnen, die den Studierenden Gelegenheit geben soll, sich ein Grundwissen über Filmgeschichte durch eigene Anschauung anzueignen. Die Filme, ihre Regisseure, und ihre jeweiligen Genres werden jeweils in kurzen Einführungen vorgestellt und kontextualisiert. Die endgültige Liste der gezeigten Filme wird zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

40906 Klassiker der Spielegeschichte

Koubek, Werning, N.N.

V 3st, Do 18-21h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 2. Fachsemester, falls nicht bereits im 1. Fachsemester belegt)

Computerspiele haben ihre Wurzeln auch in Brett- und Kartenspielen. In der Vorlesung werden wichtige analoge Spiele in ihrem kulturhistorischen Kontext vorgestellt und mit Blick auf ihre Spielmechanismen nach ihrem Einfluss in der Computerspielgeschichte befragt.

40907 Audio-Medien (MeWiP), Gruppe 1

Schneider, Wagner

Ü 2st, Di 16-18h, S 18 (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester)

Als erstes Massenmedium der Mediengeschichte lenkte der Rundfunk die Form der Informationsvermittlung in völlig neue Bahnen. Von historischen und kulturellen Rahmenbedingungen und Rezeptionssituationen ausgehend wollen wir in der Lehrveranstaltung erarbeiten, welche Aufgaben und Funktionen das Medium Radio in unserer Zeit hat und wie diese in unterschiedlichen Formaten umgesetzt sind. Im Anschluss an die theoretische Analyse einzelner Programmelemente wie Nachrichtenbeiträge, Features, Hörspiele etc. werden die Teilnehmer dann in Projektgruppen selbst einstündige, themenbezogene Rundfunksendungen als Werkstücke produzieren. Dabei soll primär der Ausarbeitung eines sendefähigen Konzepts besondere Bedeutung zukommen, das relevante Aspekte wie Sendeablauf, Musikgestaltung und programmstrategische Anforderungen berücksichtigt.

40908 Audio-Medien (MeWiP), Gruppe 2

Wagner, Schneider

Ü 2st, Di 16-18h, H 2 (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester)

Als erstes Massenmedium der Mediengeschichte lenkte der Rundfunk die Form der Informationsvermittlung in völlig neue Bahnen. Von historischen und kulturellen Rahmenbedingungen und Rezeptionssituationen ausgehend wollen wir in der Lehrveranstaltung erarbeiten, welche Aufgaben und Funktionen das Medium Radio in unserer Zeit hat und wie diese in unterschiedlichen Formaten umgesetzt sind. Im Anschluss an die theoretische Analyse einzelner Programmelemente wie Nachrichtenbeiträge, Features, Hörspiele etc. werden die Teilnehmer dann in Projektgruppen selbst einstündige, themenbezogene Rundfunksendungen als Werkstücke produzieren. Dabei soll primär der Ausarbeitung eines sendefähigen Konzepts besondere Bedeutung zukommen, das relevante Aspekte wie Sendeablauf, Musikgestaltung und programmstrategische Anforderungen berücksichtigt.

40909 Produktion: Digitale Produktion

Werning

Ü 2st, Mi 14-16h, H 2 (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester)

Für eine angemessene Analyse aktueller, oft technisch sehr komplexer Medienphänomene ist die zumindest grundlegende Kenntnis von Produktionsstrukturen und -abläufen unabdingbar. In der Filmwissenschaft wird dieser Ansatz etwa innerhalb des Feldes der production studies (vgl. bspw. Vicki Mayer, Miranda Banks, Patrick Vonderau) praktiziert.

Im digitalen Teil des Produktionskurses wird der Schwerpunkt auf den Rahmenbedingungen der Erstellung von Computer- und Videospielen liegen. Neben allgemeineren Aspekten wie der Ausdifferenzierung entsprechender Berufsfelder bzw. Arbeitsabläufe werden auch einzelne Schritte wie Prototyping oder Monitoring thematisiert. Dabei muss zudem zwischen unterschiedlichen Produkttypen wie Retail, Social Games oder auch Independent Games unterschieden werden.

- | | | |
|---|---|-----------------|
| 40910 | Produktion: Audiovisuelle Produktion
Ü 2st, Mi 14-16h, S 18 (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester) | Christen |
| <p>Audiovisuelle Medienprodukte, Filme und TV-Sendungen, sind zugleich ästhetische Artefakte und Waren, ihre Herstellung folgt ästhetischen genauso wie wirtschaftlichen Überlegungen. Diese – sehr komplexen – Zusammenhänge sind Gegenstand der sog. „Production Studies“.</p> <p>Im ersten, theoretischen Teil der Übung werden wir uns mit den grundlegenden Konzepten und Begriffen der Produktion audiovisueller Medienangebote beschäftigen (Studio-System, vertikale und horizontale Integration, main stream vs. independent/low budget Produktion, Stars, Genre, Werbung). Im zweiten, praktischen Teil wird der Münchner Produzent Sven Nuri den Teilnehmerinnen und Teilnehmern im Rahmen eines Workshops Einblick in die Arbeitsabläufe einer Filmproduktionsfirma geben. Dieser Teil der Übung dient der Verzahnung der beiden Seminargruppen, ist also auch für die von Dr. Werning betreuten Studierenden im Bereich digitale Produktion bestimmt.</p> <p><i>Zur Einführung: Wide Screen 2/2 (2010), Special Issue: „Production Studies“ (komplett online verfügbar über http://widescreenjournal.org) ; Mayer, Vicki/ Banks, Miranda J./ Caldwell, John T. (2009): Production Studies. Cultural Studies of Media Industries. New York: Routledge.</i></p> | | |
| 40911 | EDV und Multimedia – Theorie
PS 2st, Fr 10-12h, H 2 (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester) | Koubek |
| <p>Die Entwicklung von Computerspielen erfordert auch eine robuste Kenntnis ihrer technischen Dimension. In der Vorlesung werden die Grundlagen der Spieleprogrammierung anhand ausgewählte Algorithmen interaktiver Medien gelegt und in der Übung anwendungsorientiert erprobt. Dabei geht es nicht um die Ausbildung zum Spieleprogrammierer, sondern vielmehr um die Erweiterung des Horizonts auf Möglichkeiten aber auch Grenzen bei der Gestaltung von Computerspielen.</p> | | |
| 40912 | EDV und Multimedia – Praxis, Gruppe 1
PS 2st, Fr 12-14h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester) | Mosel |
| 40913 | EDV und Multimedia – Praxis, Gruppe 2
PS 2st, Fr 14-16h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester) | Mosel |
| 40914 | EDV und Multimedia – Praxis, Gruppe 3
PS 2st, Fr 16-18h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch 2. Fachsemester) | Mosel |
| 42006 | Einführung in die Game Studies
PS 2st, Do 16-18h, iLab (GSP, 2.OG, Raum 432)
B.A. Medienwissenschaft und Medienpraxis: möglich als Modul M 2.3.2. Einführung in das Interaktionsdesign (4. Fachsemester) | Mosel |
| <p>Computerspiele stellen inzwischen einen festen Bestandteil der Unterhaltungskultur und einen nicht zu unterschätzenden Wirtschaftsfaktor dar. Daher macht es Sinn sie auch kulturwissenschaftlichen Analysen zu unterziehen. Im Seminar möchten wir uns einen ersten Überblick über das Forschungsfeld verschaffen. Dies beinhaltet Einführungen in verschiedene theoretische Fragestellungen der Game Studies, die sich beispielsweise Gameplay, Level-Design und interactive storytelling, aber auch Effekten auf Seite der Rezipienten wie Immersion, Lernpotenzialen oder Computerspielsucht widmen. Diese theoretischen Fragestellungen sollen aber immer an konkretem Material gezeigt werden und so soll das Seminar dazu beitragen einen Überblick über die unterschiedlichen Genres und Meilensteine der Computerspielgeschichte zu vermitteln.</p> | | |

B.A. Theater und Medien

	Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II V 3 st, Di 9-12h, H 2 (GSP) (obligatorisch 2. Fachsemester)	Koubek
	Mediengeschichte und Medienästhetik: Filmmusical PS 2st, Di 14-16h, S 18 (GSP) (obligatorisch 2. Fachsemester)	Göken
	Mediengeschichte und Medienästhetik: „Welcome to Primetime, Bitch“ – Mediale Darstellungsformen des Bösen im Horrorfilm PS 2st, Di 14-16h, H 2 (GSP) (obligatorisch 2. Fachsemester)	Sand
	Mediengeschichte und Medienästhetik: Drehbuch – Modelle der Filmdramaturgie PS 2st, Mi 10-12h, S 18 (GSP) (obligatorisch 2. Fachsemester)	Christen
	Mediengeschichte und Medienästhetik: Game Noir PS 2st, Mi 10-12h, H 2 (GSP) (obligatorisch 2. Fachsemester)	Werning
	Klassiker der Filmgeschichte V 3st, Di 18-21h, H 26 (GW I) (fakultativ)	Müller, Huber, Christen
40906	Klassiker der Spielegeschichte V 3st, Do 18-21h, H 2 (GSP) (möglich als Alternative zu "Klassiker der Filmgeschichte", insofern noch nicht belegt)	Koubek, Werning
40950	Audio-Medien (TuM) Ü 2st, Mi 16-18h, H 2 (GSP) (obligatorisch 2. Fachsemester) Als erstes Massenmedium der Mediengeschichte lenkte der Rundfunk die Form der Informationsvermittlung in völlig neue Bahnen. Von historischen und kulturellen Rahmenbedingungen und Rezeptionssituationen ausgehend wollen wir in der Lehrveranstaltung erarbeiten, welche Aufgaben und Funktionen das Medium Radio in unserer Zeit hat und wie diese in unterschiedlichen Formaten umgesetzt sind. Auf Basis einer theoretischen Analyse einzelner Programmelemente wie Nachrichtenbeiträge, Features, Hörspiele etc. werden journalistische Darstellungsformen des Radios und insbesondere das Schreiben für das Hören im Mittelpunkt stehen. Schließlich werden die Teilnehmer dann selbstständig eine Sendestunde planen und Texte dafür verfassen, wobei programmstrategische Anforderungen ebenso wie eine sinnvolle Musikgestaltung eine Rolle spielen werden.	Schneider
40951	Digitale Medien, Gruppe 1 Ü 2st, Mo 12-14h, iLab (GSP, 2.OG, Raum 432) (obligatorisch 4. Fachsemester) Interaktive Medien sind nicht auf den klassischen Desktopcomputer beschränkt. Arduino ist eine Plattform, bei der Sensoren (z.B. für Wärme, Licht, Lautstärke, Bewegung) mit einem Mikrocontroller verbunden werden, um Aktoren (z.B. Motoren, Licht, Lautsprecher) anzusprechen und zu steuern. Damit ist der Bau autonomer, interaktiver Maschinen möglich, die weit über die virtuelle Welt der Desktop-Computer hinaus weisen. Im Kurs werden die technischen und gestalterischen Grundlagen erarbeitet und praktisch umgesetzt.	Mosel
40952	Digitale Medien, Gruppe 2 Ü 2st, Mo 14-16h, iLab (GSP, 2.OG, Raum 432) (obligatorisch 4. Fachsemester) Interaktive Medien sind nicht auf den klassischen Desktopcomputer beschränkt. Arduino ist eine Plattform, bei der Sensoren (z.B. für Wärme, Licht, Lautstärke, Bewegung) mit einem Mikrocontroller verbunden werden, um Aktoren (z.B. Motoren, Licht, Lautsprecher) anzusprechen und zu steuern. Damit ist der Bau autonomer, interaktiver Maschinen möglich, die weit über die virtuelle Welt der Desktop-Computer hinaus weisen. Im Kurs werden die technischen und gestalterischen Grundlagen erarbeitet und praktisch umgesetzt.	Mosel
40953	Digitale Medien, Gruppe 3 Ü 2st, Mo 16-18h, iLab (GSP, 2.OG, Raum 432) (obligatorisch 4. Fachsemester)	Mosel

Interaktive Medien sind nicht auf den klassischen Desktopcomputer beschränkt. Arduino ist eine Plattform, bei der Sensoren (z.B. für Wärme, Licht, Lautstärke, Bewegung) mit einem Mikrocontroller verbunden werden, um Aktoren (z.B. Motoren, Licht, Lautsprecher) anzusprechen und zu steuern. Damit ist der Bau autonomer, interaktiver Maschinen möglich, die weit über die virtuelle Welt der Desktop-Computer hinaus weisen. Im Kurs werden die technischen und gestalterischen Grundlagen erarbeitet und praktisch umgesetzt.

40953 Digitale Medien, Gruppe 4
 Ü 2st, Mo 12-14h, PC-POOL (GSP)
 (obligatorisch 4. Fachsemester)

Koubek

Pure Data ist eine visuelle, datenstromorientierte Programmiersprache und Entwicklungsumgebung für Audio, Video und Echtzeitgrafik. Sie wird bevorzugt zur Erstellung von interaktiven Medien im audio-visuellen Bereich verwendet, etwa für Software-Synthesizer in der elektronischen Musik. Pure Data ist die Quellenoffene Alternative zu Max/MSP/Jitter.

In der Übung sollen Projekte erarbeitet und gemeinsam besprochen werden, um ein Gespür für die Möglichkeiten interaktiver audiovisueller Medien zu bekommen.

40954 Theorie und Praxis der Audiovisionen: Der Dokumentarfilm
 PS 2st, Blockveranstaltung, Hörsaal 2 (GSP)
 (obligatorisch 4. Fachsemester)

Wagner, Siewert

„Ein Dokumentarfilm ist ein Film, in dem weder eine schöne Frau noch ein schnelles Auto vorkommen“, so beschreiben die beiden Dokumentarfilmer Daniel Sponsel und Jan Sebening die Eigenheiten dokumentarischer Filme, denen lange Zeit das Manko der Langeweile anhaftete. Inzwischen ist jedoch im Zuge moderner Technik und der Entwicklung neuer oft hybrider Formen sowohl im Kino als auch im Fernsehen das Interesse an dokumentarischen Formen gestiegen. Das Seminar gibt anhand ausgewählter Regisseure und Filmbeispiele einen Einblick in Geschichte, Theorie und Praxis des Dokumentarfilms.

Das Seminar wird an den folgenden Terminen stattfinden (Änderungen vorbehalten):

20.04.12 von 13 bis 15h

01.06.12 von 12 bis 18h

02.06.12 von 10 bis 18h

06.07.12 von 12 bis 18h

07.07.12 von 10 bis 18h

40955 Organisation, Recht und Management
 PS 2st, Mo 10-12h, H 2 (GSP)
 (obligatorisch 4. Fachsemester)

Göken

Im Seminar soll der gegenwärtige Theater- und Medienbetrieb näher betrachtet und systematisch untersucht werden. Dabei stehen die rechtlichen und organisatorischen Rahmenbedingungen sowohl in Theaterbetrieben als auch in Medienanstalten (Betriebssysteme, Funktionsbereiche, Rechtsfragen etc.) im Mittelpunkt. Ferner sollen die Berufsfelder innerhalb des Theaters sowie den Medien und ihre entsprechende Zugangsvoraussetzungen erläutert werden.

B.A. Germanistik

Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II
 V 3st, Di 9-12h, H 2 (GSP)
 Modul: GER B 7.1 (Vorlesung, 2 + 1 LP)

Koubek

Mediengeschichte und Medienästhetik: Filmmusical
 PS 2st, Di 14-16h, S 18 (GSP)
 Modul: GER B 7.1 (Seminar, 5 LP) oder Modul 5F (5 LP)

Göken

Mediengeschichte und Medienästhetik: „Welcome to Primetime, Bitch“ – Mediale Darstellungsformen des Bösen im Horrorfilm
 PS 2st, Di 14-16h, H 2 (GSP)
 Modul: GER B 7.1 (Seminar, 5 LP) oder Modul 5F (5 LP)

Sand

Mediengeschichte und Medienästhetik: Drehbuch – Modelle der Filmdramaturgie
 PS 2st, Mi 10-12h, S 18 (GSP)
 Modul: GER B 7.1 (Seminar, 5 LP) oder Modul 5F (5 LP)

Christen

Mediengeschichte und Medienästhetik: Game Noir
 PS 2st, Mi 10-12h, H 2 (GSP)
 Modul: GER B 7.1 (Seminar, 5 LP) oder Modul 5F (5 LP)

Werning

M.A. Medienkultur und Medienwirtschaft

- 41000 Medienanalyse** **Nouledo**
PS 2st, Mi 12-14h, S 18 (GSP)
Modul: M 1.1
- Zur Analyse von Medieninhalten und Mediennutzung hat sich mit der Zeit ein umfangreiches theoretisches Repertoire herausgebildet, innerhalb dessen formalästhetische und kulturwissenschaftliche Ansätze durch den Blick auf technologische wie ökonomische Rahmenbedingungen ergänzt werden. Das Seminar soll anhand ausgewählter medialer Formate und Erscheinungsformen einen Überblick über gängige Methoden der Medienanalyse vermitteln sowie aufzeigen, wie diese produktiv aufeinander bezogen werden können, um das Spektrum denkbarer Gestaltungsmöglichkeiten auszuloten.
- 41001 Theorie und Archäologie der audiovisuellen und digitalen Medien** **Müller**
HS 2st, Mo 18-20h, S 18 (GSP)
Modul: M 1.2
- In aktuellen Medientheorien und Mediengeschichten werden leider nur selten Fragen nach ‚vergessenen‘ Medien oder nach der Relevanz ‚früher‘ Audiovisionen für die gegenwärtige Medienlandschaft gestellt. Ausgehend von der Grundannahme, dass eine Theorie und Geschichte der Medien sinnvollerweise als komplexe Rekonstruktionsbemühung im Spannungsfeld zwischen Technik, Kultur, historischen Mentalitäten und Gesellschaften aufzufassen ist, wird in diesem Seminar der Schwerpunkt auf die theoretisch-methodologischen Grundlagen einer „Archäologie der audiovisuellen und digitalen Medien“ gelegt. Anhand ausgewählter theoretisch-historiologischer Schriften werden wir uns insbesondere mit den verschütteten und nur schwer zugänglichen Basiselementen der digitalen Medien befassen, um damit neue Perspektiven auf die mediale Gegenwart zu erhalten.
- 41002 Angewandte Medienforschung I** **Müller, Kunz**
Ü 2st, Blockveranstaltung nach besonderer Ankündigung
Modul: M 6.1
- Nähere Informationen finden Sie zu Beginn des Sommersemesters auf der Website der Medienwissenschaft.*
- 41003 Geschichte und Technik digitaler Medien** **Koubek**
V 2st, Do 10-12h, H 2 (GSP)
Modul: M 5.2
(diese Vorlesung wird nicht angeboten, wenn die Professur für Angewandte Informatik V wie geplant zum Sommersemester besetzt wird)
- Computer stehen im Mittelpunkt der sich immer deutlich abzeichnenden Mediengesellschaft. Sie simulieren bestehende Medien und schaffen mit interaktiver Vernetzung gänzlich neue Medienformationen. In der Vorlesung werden digitale Medien in ihrer historischen Entwicklung und technischen Systematik betrachtet.
- 41004 Mediengeschichte der Frühen Neuzeit II** **Harvey**
HS 2st, Blockveranstaltung nach besonderer Ankündigung
Modul: M 2.1
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.
- Nähere Informationen finden Sie zu Beginn des Sommersemesters auf der Website der Medienwissenschaft.*
- 41005 Interdisziplinäres Oberseminar / Kolloquium** **Müller**
OS 2st, Veranstaltung nach besonderer Ankündigung
Modul: M 8 (Master), PM 1.1 (Promotion)
- Nähere Informationen finden Sie zu Beginn des Sommersemesters auf der Website der Medienwissenschaft.*
- 41006 Medientheorie** **Müller**
OS 2st, Mo 14-18h (14tägig), K 7 (GSP)
(Doktoranden, Masterstudierende; Teilnahme nur auf Einladung)
- Im Oberseminar befassen wir uns in exemplarischer Weise mit grundlegenden theoretischen Ansätzen der Film- und Medienwissenschaft im Spektrum zwischen Intermedialitätstheorie, Narratologie, Cultural Studies und Funktionstheorien. Die Lehrveranstaltung dient sowohl der Vertiefung bereits vorhandener Kenntnisse als auch der Vorbereitung und Diskussion von Master-Abschlussarbeiten sowie von Promotionsprojekten. Einschläge Literatur wird – je nach Abfolge der Theorieschwerpunkte – zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

M.A. Literatur und Medien

41050 Fremde Welten im populären Film – Zwischen Exotismus und Religion

Göken, Graf

PS 2st, Blockveranstaltung nach besonderer Ankündigung

Modul: M 2 a) und M 3

Teilnehmerbegrenzung !

Anmeldung bis spätestens **30.04.2012** an: marcel.goeken@uni-bayreuth.de

Religion wird in Film und Fernsehen in unterschiedlichster Weise genutzt und dargestellt. Unter der Thematik des „Exotischen“ sollen verschiedene Filme, Dokumentationen und Medienformate untersucht werden, die auf eine zweifache Weise „Distanz zum Religiösen“ aufzeigen. Nicht-christliche Religionen sind in kultureller und räumlicher Distanz oft als Träger des Exotischen, des Fremden und damit des Reizvollen medial wirksam. Christliche Religion wird oft in kulturkritischer und evolutionärer Sichtweise zum Träger des Exotischen und stellt somit eine zeitliche Distanz dar.

Ziel des Seminars soll es sein, verschiedenen Fragestellungen nach Distanzierung und Exotismus von Religion in Medien nachzugehen und kritisch zu prüfen, inwiefern sich Konzepte wie Orientalismus, Evolutionismus, Säkularismus (...) als Erklärungsmodelle hierfür heranziehen lassen.

41051 Adaptionen

Christen, Huber

HS 3st, Di 16-18h, S 58 (RW)

Modul: M 2a) und M 2b)

Adaption ist eines der wichtigsten Verfahren, um Kunst zu produzieren. Das Seminar untersucht aus literatur- und medienwissenschaftlicher Sicht an praktischen Beispielen Verfahren, wie Werke transformiert werden und welche theoretischen Probleme sich daraus ergeben. Die Gegenstände des Seminars umfassen in historischer wie systematischer Perspektive Genera wie Text, Film, Hörbuch, Comic und Games. Neben der analytischen Erschließung des Verfahrens der Adaption bietet das Seminar am 11. Mai 2012 in einem Workshop (Fr. 11.05.12 von 9-18 Uhr) zusammen mit der Drehbuchautorin Petra Lüscho (Tannöd, 2008) die Chance, Theorie und Praxis zu verbinden.

Weitere Informationen zum Seminar und dessen Textgrundlage sowie **verbindliche Anmeldung** (bis zum 10.04.12) über: <https://elearning.uni-bayreuth.de>

Den **Zugangsschlüssel** erhalten Sie über ndl@uni-bayreuth.de

41052 Einmal Fan, immer Fan – Fan Studies, TV-Serien und das Web 2.0

Schneider

PS 2st, Di 10-12h, S 18 (GSP)

Modul: M 2a)

Fans bilden unter allen Fernsehzuschauern eine besonders interessante Gruppe für Rezeptionsstudien. Bereits Henry Jenkins beschrieb deren spezielle Form der Medienaneignung und rückte das Feld der Fan Studies in das Interesse der (Medien-)Wissenschaft. Zunächst abschätzig behandelt, entwickelten sich Fan Studies in den letzten Jahren zu einer spannenden und vielschichtigen Forschungsdisziplin, die permanent um neue Aspekte erweitert wird.

In der Veranstaltung wollen wir uns zunächst dem Bereich der Fan Studies im Allgemeinen annähern und dann anhand populärer Fernsehserien untersuchen, wie sich Fantum z. B. im Alltag widerspiegelt und welchen Stellenwert ein Medium dadurch zugeschrieben bekommt. Das Web 2.0 und im Speziellen Social Media-Plattformen eröffnen Fans ganz neue Möglichkeiten des Austauschs und der Vernetzung und haben so auch die Rezeption verändert. Hier wird zu analysieren sein, wie die Kommunikation über Fernsehinhalte online konkret abläuft, welche Motivationen hinter Fanaktivitäten stehen und welche Auswirkungen sich daraus für die Produktion und Rezeption von TV-Serien aktuell ergeben. Auch das Thema Fanfiction wird in diesem Zusammenhang betrachtet werden.

So soll am Ende ein umfassendes Bild einer spezifischen Zuschauergruppe entstehen und darüber hinaus aufgezeigt werden, wie die Medien Fernsehen und Internet miteinander in Beziehung stehen.

41053 Hollywood als Weltkino

Christen

HS 2st, Di 12-14h, S 18 (GSP)

Modul: M 2a)

Hollywood wird gerne als Geschichte eines erfolgreichen weltweiten Exports von Filmstilen, Stars und Erzählformen im Zeichen globaler Dominanz beschrieben. Dabei geht leicht vergessen, dass Hollywood seinen Erfolg ebenso sehr einer gegenläufigen Bewegung, dem Import von Filmpersonal und –ästhetiken verdankt. Nachdem wir uns vorab mit unterschiedlichen Konzepten von Weltkino auseinandergesetzt haben, werden wir uns im weiteren Verlauf des Seminars mit jenen Migrationsbewegungen in entgegen gesetzter Richtung beschäftigen, die von den „Rändern“ nach Hollywood als dem vermeintlichen Zentrum der globalen Filmkultur laufen. Historisch und geographisch reicht die Spannweite vom Kino der Weimarer Zeit (Murnau, Lubitsch) bis in den fernen Osten (John Woo) und das moderne Lateinamerika (Iñárritu).

Programm, Reader und Filmliste werden zu Anfang des Semesters bereitstehen.

41054 Ästhetik und Ökonomie der Musik im Film**Siewert**

PS 2st, Blockveranstaltung, S 18 (GSP)
Modul: M 2a)

Das Seminar verfolgt das Ziel, das ästhetische Bild-Ton-Verhältnis in Spielfilmen, Dokumentarfilmen und Experimentalfilmen genauer zu bestimmen. Der besondere Fokus liegt auf den Wechselwirkungen von diegetischer und extradiegetischer Musik, den referenziellen Funktionen beim Einsatz von präexistenter Rock-/Popsongs im Gegensatz zu neu komponierter Filmmusik sowie den Funktionsweisen der Musik in Bezug auf die filmische Narration. Im Seminar werden wir der Frage nachgehen, inwieweit rhythmische Kompositionen die Wahrnehmung von Raum, Zeit und Bewegung verändern und auf welche Weise Musik die affektive Beziehung von Film und Zuschauern reorganisieren kann. Ferner wird auf ökonomische Aspekte des Einsatzes von Musik im Film sowie auf die Synergien von Vermarktungsstrategien der Soundtracks und der Filme eingegangen. Zusätzlich zu ästhetischen Analysen werden filmanalytische, filmökonomische und musikanalytische Theorien diskutiert.

Das Seminar wird an den folgenden Terminen stattfinden (Änderungen vorbehalten):

20.04.12 von 10 bis 12h

25.05.12 von 10 bis 18h

26.05.12 von 10 bis 18h

22.06.12 von 10 bis 18h

23.06.12 von 10 bis 18h

41055 Blog-Kultur**Nouledo**

PS 2st, Blockveranstaltung nach Ankündigung
Modul: M 2a)
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.

Blogs haben in der jüngsten Vergangenheit weltweit exponentiell Aufmerksamkeit erregt und bleiben – trotz zunehmender Migration auf soziale Netzwerke des Web 2.0 wie Facebook oder Twitter – unvermindert ein beliebtes Thema in den Medien bei den verschiedensten Debatten und Krisen, die die Kulturen und Gesellschaften des 21. Jahrhunderts bewegen. Ziel dieser Veranstaltung ist es, uns mit dem weltweiten Phänomen „Blog“ auseinanderzusetzen auf der Suche nach seinen medien-spezifischen, soziokulturellen und politischen Eigenschaften und Funktionen. Vor dem Hintergrund der fortschreitenden Globalisierung werden wir uns in dieser Hinsicht mit den Fragen befassen, welcher Stellenwert Blogs und dem Web 2.0 insgesamt in diesem Vernetzungs- und Interaktionsprozess zukommt und wie und wozu die jeweiligen Nutzer aus unterschiedlichen Kulturen und Gesellschaften diese Medien nutzen. Eine Kombination von medienwissenschaftlichen und kulturwissenschaftlichen Ansätzen soll zur Beantwortung dieser Fragen helfen.

Lehrangebote für alle Studierenden der medienwiss. Studiengänge

- 42000 Medienlabor** Müller, Wagner
Ü 4st, Mi 18.30-22h, H 2 (GSP)
In dieser Übung werden anwendungsbezogene Projekte des Medienlabors und des medienwissenschaftlichen Projektes ‚Campus TV‘ durchgeführt. Das Ziel der Übung liegt in der praktischen Einübung von Fähigkeiten audiovisueller Produktion (d.h. von der Planung bis zur Präsentation oder der Sendung im lokalen Fernsehen) und in deren theoretischer Reflexion.
- 42001 Praktischer Journalismus: TV** Limpert
Ü 2st, Blockveranstaltung nach besonderer Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.
Ziel der Übung ist es, die Studierenden auf die Arbeit in einer (Print- oder TV-) Redaktion vorzubereiten. Grundlage bietet der theoretische Teil, in dem journalistische Darstellungsformen und wichtige Regeln redaktionellen Arbeitens vorgestellt werden; Rechte und Pflichten von Journalisten sowie Aspekte journalistischer Ethik werden angeschnitten. Im Praxisteil werden insbesondere die Regeln des TV Journalismus trainiert. Interviewtraining, Sprechen vor dem Mikrophon und Präsentation vor der Kamera sind Bestandteil der Übung. Die selbstständige Produktion eines Fernsehbeitrages, von der Idee bis zur Sendung, rundet die Übung ab.
- 42002 Praktischer Journalismus: Print und Online** Sand
Ü 3st, Blockveranstaltung nach besonderer Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.
Der zweiteilige Workshop bietet eine Einführung in die journalistische Print und Online-Praxis. Die Simulation authentisch-redaktioneller Arbeit umfasst sowohl die Erläuterung von Funktionsmechanismen im journalistischen Redaktionsalltag, als auch die daraus resultierenden Grundlagen der Arbeit von freien Journalisten und Autoren: Wie funktioniert die deutsche Medienlandschaft?
Im Zentrum des Workshops steht die begleitete Textproduktion: Wie finde ich ein relevantes Thema, wie recherchiere ich es und welche textliche Darstellungsform eignet sich für das Produkt? Zielsetzung des Seminars soll es sein veröffentlichungsfähige Texte zu produzieren und diese im Idealfall auch zu publizieren.
- 42003 Einführung in das Medienlabor** Göken
Ü 4st, nach besonderer Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.
In dieser Übung erwerben die Studierenden Grundkenntnisse in den Bereichenameratechnik und Kameraführung, digitaler Schnitt sowie Licht- und Tongestaltung.
- 42004 Einführung in das Medienarchiv (TuM / MeWiP)** Schneider
Ü 4st, nach besonderer Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.
Die Übung dient der Erleichterung des Umgangs mit und der vereinfachten Recherche nach audiovisuellen Archivmaterialien, die im Rahmen der unterschiedlichen Studienprogramme und den jeweiligen Teilprüfungen (Essays, Pro- und Hauptseminararbeiten, Abschlussarbeiten etc.) Verwendung finden.
- 42005 Einführung in die Ton- und Musikbearbeitung** Koubek
Ü 2st, nach besonderer Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.
Auf dem Plan stehen Medienkulturgeschichte der Tonaufzeichnung, Physik der Schwingungen, Grundlagen der Akustik und Elektroakustik, analoge und digitale Tonsignalspeicher, Tonstudioteknik, Aufnahme, Mixing, Effekte und Mastering für Stereo und Surround-Sound, Film- und Computerspielvertonung. Der Vorlesungsanteil wird durch praktische Übungen ergänzt, um die Kompetenzen für selbstständige Musikproduktionen aufzubauen.
- 42006 Einführung in die Game Studies** Mosel
PS 2st, Do 16-18h, iLab (GSP, 2.OG, Raum 432)
Computerspiele stellen inzwischen einen festen Bestandteil der Unterhaltungskultur und einen nicht zu unterschätzenden Wirtschaftsfaktor dar. Daher macht es Sinn sie auch kulturwissenschaftlichen Analysen zu unterziehen. Im Seminar möchten wir uns einen ersten Überblick über das Forschungsfeld verschaffen. Dies beinhaltet Einführungen in verschiedene theoretische Fragestellungen der Game Studies, die sich beispielsweise Gameplay, Level-Design und interactive storytelling, aber auch Effekten auf Seite der Rezipienten wie Immersion, Lernpotenzialen oder Computerspielsucht widmen. Diese theoretischen Fragestellungen sollen aber immer an konkretem Material gezeigt werden und so soll das Seminar dazu beitragen einen Überblick über die unterschiedlichen Genres und Meilensteine der Computerspielgeschichte zu vermitteln.

Ü 2st, Mo 18-20h, iLab (GSP, 2.OG, Raum 432)

In dieser Übung sollen die Entwicklung einer Idee und das Design von gameplay im Vordergrund stehen. Inhaltlich wird es folglich nicht um produktionstechnische Aspekte bei der Entwicklung von klassischen oder auch digitalen Spielen oder um das Erlernen des Gebrauchs spezieller Software-Werkzeuge gehen. Vielmehr soll durch den Gebrauch bestimmter Techniken und Methoden geübt werden, wie man gute Spiel-Ideen findet und diese verfeinert, bis – zumindest in der Theorie – ein funktionierendes Spiel entsteht. Um dies innerhalb der Übung zu erproben, wird jede Sitzung von den TeilnehmerInnen gemeinsam ein (oder mehrere – je nach Teilnehmerzahl) Prototyp eines Spiels erstellt, der anschließend kritisch diskutiert wird. Die Form bzw. Herstellungsart des Prototyps wird dabei nicht vorgegeben. So ist von Tafelbildern über Skizzen auf Papier, selbst-gebastelten Papier-Figuren, mit Bildbearbeitungssoftware erstellten Bildern bis hin zu digitalen Modellen alles denkbar.