

MEDIENWISSENSCHAFT

Müller Jürgen E., Prof. Dr. phil., Universitätsprofessor, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 418.2, Tel. 0921/55-5024; e-mail: juergen.e.mueller@uni-bayreuth.de (im Forschungsfreisemester)

Koubek Jochen, Prof. Dr. phil., Universitätsprofessor, Digitale Medien, Universität: GSP, Zi. 421.1, Tel. 0921/55-5096; e-mail: jochen.koubek@uni-bayreuth.de

Sekretariat

Engelbrecht-Prechtl Maya, VAe, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 418, Tel. 55-5077; e-mail: maya.engelbrecht-prechtl@uni-bayreuth.de

Wissenschaftliche Mitarbeiter

Göken Marcel, M.A., wissenschaftlicher Mitarbeiter, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 437.2, Tel. 0921/55-5075; E-Mail: marcel.goeken@uni-bayreuth.de

Hartmann Eva-Maria, Dr. phil., wissenschaftliche Mitarbeiterin, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 418.1, Tel. 0921/55-5038; E-Mail: evamhartmann@uni-bayreuth.de

Kunz Reinhard, Dipl.-Kfm. wissenschaftlicher Mitarbeiter, Dienstleistungsmanagement, Medienkultur und Medienwirtschaft, Universität: GSP, Zi. 437.3, Tel. 0921/55-5022; E-Mail: reinhard.kunz@uni-bayreuth.de, mekuwi@uni-bayreuth.de

Limpert Christian, Dipl.-Journ., wissenschaftlicher Mitarbeiter, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 418.1, Tel. 0921/50-5038; E-Mail: christian.limpert@uni-bayreuth.de

Nouledo Charles, M.A., wissenschaftliche Hilfskraft, Universität: GSP, Zi. 416, Tel. 0921/55-5059; E-Mail: charles.nouledo@uni-bayreuth.de

Schneider Michael, M.A., wissenschaftlicher Mitarbeiter, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 434, Tel. 0921/55-5014; E-Mail: michael.schneider@uni-bayreuth.de

Wagner Jens, M.A., wissenschaftlicher Mitarbeiter, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 416, Tel. 0921/55-5059; E-Mail: jens.wagner@uni-bayreuth.de

Werning Stefan, Dr. phil., Akademischer Rat, Angewandte Medienwissenschaft: Digitale Medien, Zi. 421, Tel. 0921/55-5091; E-Mail: stefan.werning@uni-bayreuth.de

Lehrbeauftragte

Ackermann Max, Dr. phil., Lehrbeauftragter, Medienwissenschaft, e-mail: Max_Ackermann@gmx.de

Bouwknegt Hans, Dr., Lehrbeauftragter Medienwissenschaft, E-Mail: medienwissenschaft@uni-bayreuth.de

Linhardt Marion, PD Dr. phil., Lehrbeauftragte Medienwissenschaft, E-Mail: marion.linhardt@uni-bayreuth.de

Spohr Mathias, PD Dr. phil., Lehrbeauftragter Medienwissenschaft, E-Mail: mspohr@hispeed.ch

Medientechnik und Medienberatung

Fuchs Marco, Medientechniker, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 437.2, Tel. 0921/55-5122
e-mail: marco.fuchs@uni-bayreuth.de

Spona Markus, Medienberater, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 433/4, Tel. 0921/55-5122
e-mail: markus.spona@uni-bayreuth

Aktuelle Informationen / Termin- und Raumänderungen zu den einzelnen Angeboten der Medienwissenschaft entnehmen Sie bitte dem Webauftritt unter: medienwissenschaft.uni-bayreuth.de

B.A. THEATER UND MEDIEN

40900 **Geschichte und Ästhetik von Film, Fernsehen
und Neuen Medien I** **Koubek**
V 3 st, Di 9-12h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 1. Fachsemester)

In Mediengeschichten und Medientheorien wird zunehmend erkannt, dass die audiovisuellen Medien nicht als isolierte ‚Monaden‘, sondern als komplexe Apparate/Dispositive im Spannungsfeld zwischen Technik, Kultur, historischen Mentalitäten und Gesellschaften zu betrachten sind. Geschichte und Ästhetik von Film, Fernsehen und Neuen Medien sind daher in ihren vielfältigen Verschränkungen zu rekonstruieren. In der Lehrveranstaltung wird ein Bogen von der Vor- und Frühgeschichte der Audiovisionen bis zu den Neuen Medien gespannt. Die ersten Vorlesungen entwickeln eine ‚Archäologie der Audiovisionen‘, welche die frühen audiovisuellen Apparate in Beziehung zu anderen Medien (auch den aktuellen Neuen Medien) stellt und zugleich Grundprinzipien der Ästhetik der entsprechenden historischen audiovisuellen Produkte von Film und Fernsehen herausarbeitet. Im weiteren Verlauf wird die Technik-, Kultur- und Sozialgeschichte der audiovisuellen Medien behandelt. Die Rekonstruktion der vielfältigen Wechselwirkungen zwischen Fernsehen, Film, Radio und Neuen Medien fungiert in diesem Zusammenhang als erkenntnisleitende Fragestellung.

Diese Vorlesung wird im Sommersemester fortgesetzt.

40901 **Einführung in die Medienwissenschaft** **Göken**
Ü 2st, Do 10-12h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 1. Fachsemester)

Die Übung legt die Basis für das Studium der Medienwissenschaft in ihren verschiedenen Bereichen. Neben grundlegenden Fertigkeiten wissenschaftlichen Arbeitens und einer Einführung in medienwissenschaftliche Grundbegriffe, Modelle und Konzepte wird vor allem ein Überblick über theoretische, empirische und methodische Fragen der Medienwissenschaft vermittelt.

Literatur (Auswahl):

Werner Faulstich: Grundwissen Medien. München 1998. Knut Hickethier: Einführung in die Medienwissenschaft. Stuttgart, Weimar 2003. Gebhard Rusch (Hg.): Einführung in die Medienwissenschaft. Wiesbaden 2002.

40902 **Klassiker der Filmgeschichte: 1950 bis 1970** **Koubek, N.N.**
V 3st, Di 18-21h, H 26 (GW I)
(obligatorisch im 1. Fachsemester)

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 Reihe wird im Winter mit den Filmen der 1950er und 1960er Jahre fortgesetzt. Die endgültige Liste der gezeigten Filme wird zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

40903 **Klassiker der Spielegeschichte** **Koubek, Werning**
 V 3st, Do 16-19h, H 2 (GSP)

Bildschirmspiele 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 Mediengenre entwickelten. Aufgrund archivierungspraktischer Hindernisse sowie medienhistorischer Marginalisierung sind jedoch sowohl Gestaltungsstrategien als auch kultureller Kontext vieler früher Spiele heute weitgehend unbekannt. Die Vorlesung bietet einen Überblick über Adventure-Spiele, d.h. klassische Formen interaktiver Erzählung, angefangen mit dem textbasierten *Colossal Cave Adventure* (1976) bis hin zu aktuellen episodischen Formaten wie *Tales of Monkey Island* (2009). Obgleich das verbindende Element dieser Spiele das Lösen logischer, in die Spielhandlung integrierter Rätsel darstellt, wurde das Genre im Laufe der Zeit – wie in der Vorlesung untersucht werden soll – durch vielfältige Innovationen konstant weiterentwickelt.

40904 **AV-Medien (Gruppe 1)** **Schneider**
 Ü 2st, Di 16-18h, S 18 (GSP)
 (obligatorisch im 3. Fachsemester)

Die Veranstaltung befasst sich mit den praktischen Aspekten der AV-Produktion. So sollen die Teilnehmer insbesondere die in professionellen Fernsehproduktionen üblichen Arbeitsprozesse, Aufgabengebiete und Abläufe kennen lernen. Hauptschwerpunkt wird die Entwicklung und Umsetzung eines TV-Formats sein, das die beiden Bereiche Wissenschaft und Unterhaltung sinnvoll miteinander verknüpft. Dazu werden in einem ersten Schritt bekannte Fernsehsendungen im Hinblick auf die Frage, wie sie Wissen vermitteln und/ oder unterhalten, detailliert analysiert. Im Anschluss erarbeiten die Studierenden davon ausgehend dann selbst ein innovatives Konzept für eine derartige Fernsehsendung, welche von der Entwicklung der Grundidee über das Anfertigen von Drehbuch und Produktionsplan in der Vorbereitungsphase bis hin zu Dreh und Postproduktion realisiert wird. Eine Vorführung der fertigen Produktion vor einem Testpublikum rundet das Semester schließlich ab. Die Studierenden werden alle für eine Fernsehproduktion relevanten Funktionen selbst besetzen und gewinnen somit unter möglichst realen Bedingungen Einblicke in Hierarchie, Organisation und Produktion der Fernseharbeit. Besondere Bedeutung kommt dabei der Auseinandersetzung mit verschiedenen Formaten und Präsentationsformen und der Bearbeitung eines wissenschaftlichen Sachverhalts im Hinblick auf eine spezifische Publikumsgruppe (z.B. Kinder) zu.

40905 **AV-Medien (Gruppe 2)** **Wagner**
 Ü 2st, Di 16-18h, H 2 (GSP)
 (obligatorisch im 3. Fachsemester)

Die Übung befasst sich mit den praktischen Aspekten der AV-Produktion. Die Studierenden sollen insbesondere die in professionellen Fernsehproduktionen üblichen Arbeitsprozesse, Aufgabengebiete und Abläufe kennen lernen. Hauptschwerpunkt der Veranstaltung wird die Entwicklung und Umsetzung eines TV-Formats mit (realer oder fiktiver) Handlungsebene sein. Die Formatentwicklung, das Schreiben von Exposé, Drehbuch und Produktionsplänen sind ebenso Inhalt der Übung wie die Drehvorbereitung, der Dreh und die Postproduktion; die Vorführung der fertigen Produktion/en vor einem Publikum rundet die Übung ab. Die Studierenden besetzen die bei einer Fernsehproduktion zur Dispo-

sition stehenden Funktionen selbst und gewinnen, unter möglichst realen Bedingungen, Einblicke in Hierarchie, Organisation und Produktion der Fernseharbeit.

40906 **EDV und Multimedia – Theorieteil** **Koubek**
Ü 2 st, Mo 10-12h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

Die Veranstaltung gibt Einblicke in die Analyse, Konzeption, Produktion und Evaluation interaktiver Medien. Sie setzt sich zusammen aus einer seminaristischen Vorlesung zur Erarbeitung des medienge-
stalterischen Hintergrunds sowie aus einem praktischen Teil, in dem die Konzepte umgesetzt und in
eigenen Projekten verarbeitet werden.

40907 **EDV und Multimedia – Praktischer Teil (Gruppe 1)** **Koubek**
Ü 2st, Mo 12-14h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

Die Gestaltung interaktiver Medien bedarf neben konzeptionellen Planungs- auch praktischer Hand-
lungskompetenzen. In der Übung werden die algorithmischen Grundlagen für die Umsetzung von
Entwürfen in funktionsfähige Prototypen erarbeitet. In Abhängigkeit vom Designschwerpunkt erfolgt
dies mit verschiedenen Werkzeugen: Interaktive Anwendungen mit Processing oder Computerspiele
mit Gamestudio.

40908 **EDV und Multimedia – Praktischer Teil (Gruppe 2)** **Werning**
Ü 2st, Mo 14-16h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

Die Gestaltung interaktiver Medien bedarf neben konzeptionellen Planungs- auch praktischer Hand-
lungskompetenzen. In der Übung werden die algorithmischen Grundlagen für die Umsetzung von
Entwürfen in funktionsfähige Prototypen erarbeitet. In Abhängigkeit vom Designschwerpunkt erfolgt
dies mit verschiedenen Werkzeugen: Interaktive Anwendungen mit Processing oder Computerspiele
mit Gamestudio.

40909 **EDV und Multimedia – Praktischer Teil (Gruppe 3)** **Koubek**
Ü 2st, Mo 16-18h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

Die Gestaltung interaktiver Medien bedarf neben konzeptionellen Planungs- auch praktischer Hand-
lungskompetenzen. In der Übung werden die algorithmischen Grundlagen für die Umsetzung von
Entwürfen in funktionsfähige Prototypen erarbeitet. In Abhängigkeit vom Designschwerpunkt erfolgt
dies mit verschiedenen Werkzeugen: Interaktive Anwendungen mit Processing oder Computerspiele
mit Gamestudio.

40910 **Einführung in die Medienanalyse (Gruppe 1)** **Göken**
PS 2st, Di 14-16h, S 18 (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

Wir sind beständig von Medien umgeben und nutzen sie, um informiert und unterhalten zu werden,
meistens ohne dabei über ihre jeweils spezifische Ästhetik und Wirkung zu reflektieren. Diese Refle-
xion ist Aufgabe der Medienanalyse. Es geht dabei darum u.a. folgende Fragen zu klären: Welche
Erzähl- und Darstellungsstrategien werden verwendet, um bestimmte Effekte zu erzielen, und wie
wirken diese auf den Rezipienten? Wie setzen sich bestimmte Programme und Formate zusammen,

(siehe oben)

40916 **Film-/Medienkunst und Theaterkunst: Theorie und Praxis** **Göken, Steiert**
Ü 2st, Mi 14-16h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 5. Fachsemester)

Die Übung dient der Vorstellung, Besprechung und Diskussion der Film- und Medienprojekte bzw. Theaterprojekte, welche im fünften Fachsemester im B.A. Theater und Medien angefertigt werden. Im Stile eines Kolloquiums gehalten, werden die Projekte in der Lehrveranstaltung erörtert und evaluiert. Dies geschieht in enger Zusammenarbeit zwischen Projektbetreuern und Studierenden.

B.A. GERMANISTIK (MODUL GER B 7.1)

**Geschichte und Ästhetik von Film, Fernsehen
und Neuen Medien I** **Koubek**
V 3st, Di 9-12h, H 2 (GSP)
Modul: GER B 7.1 (Vorlesung, 3 LP)

Einführung in die Medienwissenschaft **Göken**
Ü 2st, Do 10-12h, H 2 (GSP)
Modul: GER B 7.1 (Seminar, 5 LP)

M.A. LITERATUR UND MEDIEN

40950 **Medienkultur** **Hartmann**
HS 2st, Di 10-12h, S 18 (GSP)
Modul: M 2 a)

Seit mehr als zwei Jahrzehnten offerieren die so genannten Cultural Studies theoretisch-methodologische Ansätze zur Untersuchung der audiovisuellen Medien. Im Hauptseminar werden wir uns vor dem Hintergrund aktueller Theorieentwürfe der Medien- und Fernsehwissenschaft kritisch mit den Grundlagen der Medien- und TV-Forschung befassen. In diesem Zusammenhang sind kultur- und medientheoretische, sozialwissenschaftliche, gender- und funktionstheoretische Ansätze zu diskutieren und auf deren Relevanz für synchrone und diachrone Forschungen zu überprüfen. Diese theoretischen Frageperspektiven werden – mit Blick auf Programmgestaltung, ausgewählte Formate, historische Entwicklungen und kulturelle Funktionen des Fernsehens – an spezifische Phänomene und Prozesse angelegt und gegebenenfalls in Form von audiovisuellen Werkstücken in paradigmatischer Weise erläutert.

40951 **Become A Friend & Follow Me – Wie digitale Medien die
Rezeption und Produktion von TV-Inhalten beeinflussen** **Schneider**
PS 2st, Do 14-16h, H 2 (GSP)
Modul: M 2 a)

Medien rücken immer weiter zusammen und greifen sich gegenseitig auf: In Fernsehbeiträgen wird über Fankampagnen berichtet, die sich nur online in Netzwerken wie Twitter abspielen, und auf Inter-

In der digital vernetzten Welt des 21. Jahrhunderts kommen unterschiedliche Stimmen schnell und individuell zu Wort - nicht zuletzt in Blogs. Im privaten Bereich werden in Blogs autobiographische Selbstentwürfe produziert, politische Fragen angesprochen, gesellschaftliche Themen debattiert. Blogger aus digital ärmeren Ländern sind in dieser Hinsicht ein besonders interessanter Untersuchungsfall, denn ihre Internetnutzung stellt allgemein Identitätsfragen, die bereits u.a. in der postkolonialen Theorie unterschiedliche Annäherungen bekamen, neu. In diesem Proseminar wird der Schwerpunkt auf diese Problematik gelegt; die Veranstaltung wird den besonderen Stellenwert der Blogpraxis für die kulturellen Diskurse und Identitätskonstruktionen der Menschen der sog. Peripherie (Schwerpunkt Afrika) behandeln.

Vorbereitungsmaterialien werden bis zum Semesterbeginn online auf der Homepage der Medienwissenschaft gestellt. Das Proseminar findet als Blockveranstaltung voraus. im November-Dezember 2010 statt.

40955 **Erzählen im Film** **Spohr**
HS 2st, Blockveranstaltung nach Ankündigung
bitte Aushänge/Webauftritt beachten
Modul: M 2 a) und M 2 b)
Teilnehmerbegrenzung!
Bitte Anmeldung bis zum **15.10.2010** an:
medienwissenschaft@uni-bayreuth.de

Ein Film erzählt anders als ein Roman, obwohl man viele Begriffe, die in den literarischen Erzähltheorien entwickelt wurden, auch auf ihn anwenden kann. Diese Lehrveranstaltung ist den medienspezifischen Erzählweisen des Films gewidmet: Was ist eigentlich der Unterschied zum erzählerischen Text? Dabei werden Phänomene wie Erzählstimmen aus dem Off, Kameraführung als Erzählweise, emotionalisierende Musik, Subjektivität oder Zuverlässigkeit des Bildes besprochen.

Zur Vorbereitung soll ein Film freier Wahl auf seine Erzählweisen analysiert und in einem Referat vorgestellt werden.

Literaturvorschläge:

Susanne Kaul, Jean-Pierre Palmier, Timo Skrandies (Hrsg.), Erzählen im Film, Bielefeld: transcript 2009. Monika Fludernik, Einführung in die Erzähltheorie. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 2006. David Bordwell, Narration in the Fiction Film, Univ. of Wisconsin Press 1985.

40956 **Medien machen Geschichte.** **Ackermann**
Historie als Objekt und Fundus, Hype und Erfindung
PS 2st, Blockveranstaltung nach Ankündigung
bitte Aushänge/Webauftritt beachten
Modul: M 2 a)
Teilnehmerbegrenzung!
Bitte Anmeldung bis zum **15.10.2010** an:
medienwissenschaft@uni-bayreuth.de

„History is bunk!“ meinte der Unternehmer Henry Ford und „History Will Teach Us Nothing“ tönte dereinst Sting. Doch im Mediengeschäft haben Geschichtsthemen wieder Konjunktur, womit sie im Übrigen nicht wenige Aufträge, wenn nicht gar Arbeitsplätze für Autoren, Journalisten und Regisseure, Dokumentare und Rechercheure generieren. Und da steht sie denn, die Historie, etwas hilflos zwischen der Erinnerung an einen drögen Geschichtsunterricht und der Lektüre des letzten Historienromans, zwischen Faktenseligkeit und Mystery, zwischen Biographismus, Hollywoodgestus und Quellenkritik, zwischen Nostalgie, Heimat und Rechtfertigung, zwischen Simulation, Multiplikation von Fehlern und dem finalen Verschwinden im digitalen Nichts.

Das Seminar beschäftigt sich mit möglichst vielen medialen Zugängen zur Geschichte und zeigt sie in Verbindung und Wechselwirkung mit Fakten und Fiktionen. Es geht um Geschichte in den Medien – in allen Medien (!) übrigens - und überdies auch um Mediengeschichte. Diskutiert werden die Notwendigkeit und die Probleme des „Erzählens“, der Mediendramaturgie und –ästhetik von Geschichte. Thema sind die Prozesse des Aufbereitens, des Vermittelns und des Interpretierens. Unter anderen geht es dabei um Geschichtswissenschaftsjournalismus zwischen Boulevard und Kulturprogramm, um gesellschaftliche Instrumentalisierungen und Ignoranz. Aber die Rede ist auch von beruflicher Qualifikation, von Ethos und Medienethik und einer Verantwortung gegenüber dem Gewesenen und seinem heiklen Verhältnis zu Gegenwart und Zukunft.

Das Proseminar wird voraus. an den folgenden Terminen stattfinden:

Fr, 29.10.2010 - Vorbesprechung	(14.00 - 16.00 Uhr)
Fr, 19.11.2010 - Sitzung I	(13.00 bis 18.00 Uhr)
Fr, 10.12.2010 - Sitzung II	(13.00 bis 18.00 Uhr)
Fr, 14.01.2011 - Sitzung III	(13.00 bis 18.00 Uhr)
Fr, 28.01.2011 - Sitzung IV	(13.00 bis 18.00 Uhr)

40957 Medientheorie **Müller**
OS 2st, Veranstaltung nach besonderer Ankündigung
 Bitte Aushänge/Webauftritt beachten.
 (Masterstudierende, Doktoranden)
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. Einschlägige Literatur wird – je nach Abfolge der Theorieschwerpunkte – zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

M.A. MEDIENKULTUR UND MEDIENWIRTSCHAFT

Geschichte und Ästhetik von Film, Fernsehen und Neuen Medien I **Koubek**
V 3st, Di 9-12h, H 2 (GSP)
 Propädeutischer Modulbereich: P 1.1

Einführung in die Medienwissenschaft **Göken**
Ü 2st, Do 10-12h, H 2 (GSP)
 Propädeutischer Modulbereich: P 1.2

Medienkultur **Hartmann**
HS 2st, Di 10-12h, S 18 (GSP)
 Modul: M 1.3

Interdisziplinäres Oberseminar / Kolloquium **Müller**
OS 2st, Veranstaltungen nach besonderer Ankündigung
 Modul: M 8 (Master) bzw. PM 1.1 (Promotion)
 (Masterstudierende, Promovenden)

ZUSÄTZLICHE LEHRANGEBOTE

41050 Medienlabor 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.

41051 3D VFX Koubek
Ü 4st, Mi 12-16h, CIP-POOL (GSP)

Visual Effects gehören zum Grundrepertoire zeitgemäßer Filmproduktionen. Immer häufiger werden Filme mit Computeranimationen und 3D-Grafiken angereichert, wobei die Herausforderung darin besteht, die aufgenommenen und die berechneten Bildanteile ohne sichtbare Brüche miteinander zu verbinden. Zu den Grundfertigkeiten gehören Matchmoving: die Rekonstruktion der Kamerabewegung im Computer, 3D-Modellierung: Übereinstimmung zwischen Film und Computergrafik herstellen in Material, Textur, und Bewegung sowie Compositing: Übereinstimmung zwischen Bildausschnitten herstellen in Farbgebung, Zeitverhalten, Kameraoptik und Filmkörnigkeit. Ziel der Veranstaltung ist es, 3D-Objekte in selbst aufgenommene Footage einzufügen und in den Fluss der Szene einzupassen.

41052 Einführung in das Medienlabor Göken
Ü 4st, nach besonderer Ankündigung
Bitte Aushänge/Webauftritt beachten.
(für die Studierenden des 1. Fachsemesters
im B.A. Theater und Medien dringend empfohlen)

In dieser Übung erwerben die Studierenden Grundkenntnisse in den Bereichenameratechnik und Kameraführung, digitaler Schnitt sowie Licht- und Tongestaltung.

41053 Einführung in den praktischen Journalismus (Print und TV) Limpert
Ü 3st, Blockveranstaltung nach Ankündigung
Bitte Aushänge/Webauftritt beachten
(für die Studierenden der Anfangssemester empfohlen)

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 Mikrofon und Präsentation vor der Kamera sind Bestandteil der Übung. Die selbstständige Produktion eines Fernsehbeitrages, von der Idee bis zur Sendung, rundet die Übung ab.