

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

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

N.N., Prof. Dr. phil., Universitätsprofessor, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi. 416, Tel. 0921/55-5077 (über das Sekretariat); e-mail: medienwissenschaft@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

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 bzw. mekuwi@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. 418.1, Tel. 0921/55-5038; 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

Limpert Christian, Dipl.-Journ., Lehrbeauftragter, Medienwissenschaft, e-mail: christian.limpert@uni-bayreuth.de

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

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.de

N.N., Medientechniker, Medienwissenschaft, Universität: GSP, Zi 437.2, Tel. 0921/55-5122; e-mail: medienlabor@uni-bayreuth.de

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

B.A. MEDIENWISSENSCHAFT UND MEDIENPRAXIS

40900 **Geschichte und Ästhetik audiovisueller und digitaler Medien I** **N.N.**
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, Mi 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** **Huber, Müller,**
V 3st, Di 18-21h, H 26 (GW I) **N.N.**
(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 endgültige Liste der gezeigten Filme wird zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

40903 **Klassiker der Spielegeschichte** **Koubek, Werning**
V 3st, Do 18-21h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 2. Fachsemester)

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 auch standardisierten Mediengenre entwickelten. Aufgrund archivierungspraktischer Hindernisse sowie medienhistorischer Marginalisierung sind jedoch sowohl Gestaltungsstrategien als auch kultureller Kontext vieler früher Spiele heute weitgehend unbekannt. In der Veranstaltung »Klassiker der Spielgeschichte« werden genretypische Spiele analysiert sowie anhand charakteristischer Gameplay-Elemente die Entwicklungslinien jeweils eines Genres nachgezeichnet.

Im Wintersemester 2011/12 ist die nunmehr vierte Veranstaltung der Reihe dem Thema ‚Adaptationen‘ gewidmet. Dabei werden ältere und neuere Beispiele der Übertragung etwa filmischer oder auch literarischer Stoffe in das Medium Computer-/Videospiele untersucht und zueinander in Beziehung gesetzt.

40904 **Produktionsplanung** **Koubek**
Ü 2st, Mi 12-14h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 1. Fachsemester)

Der Erfolg eines Medienprojekts entscheidet sich vielfach vor der eigentlichen Produktion. Neben der Skripterstellung, dem Storyboard, Casting, und der Auswahl der Drehorte, die in verschiedenen Ablaufplänen zusammen gefasst werden, gehört Budgetplanung und Fundraising zu den grundlegenden Aufgaben der Vorproduktion. In der Veranstaltung werden diese Schritte konzeptionell besprochen und praktische eingeübt. Teilnehmer sollten eine Projektidee mitbringen, die sie während des Semesters verfeinern.

40905 **Einführung in das Medienlabor (MeWiP)** **Göken**
Ü 2st, Blockveranstaltung nach besonderer Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge /Webauftritt beachten.
(obligatorisch im 1. Fachsemester)

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

40906 **Schreiben und Präsentieren** **Werning**
PS 4st, Fr 9-12h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 1. Fachsemester)

Aspekte des überzeugenden Recherchierens, Argumentierens und Präsentierens stellen die absoluten Grundlagen des (medien-)wissenschaftlichen Arbeitens dar; jedoch werden gerade diese Grundlagen in regulären Lehrveranstaltungen weder systematisch gelehrt noch hinterfragt.

Hier setzt das Basismodul »Schreiben und Präsentieren« an, in dem sämtliche Aspekte der Planung, Vorbereitung und Umsetzung eigener wissenschaftlicher Projekte bzw. Arbeiten praxisnah und anhand von Beispielen vermittelt und eingeübt werden sollen. Dabei geht es nicht (nur) um die Benutzung von Werkzeugen wie etwa Recherche-, Zitations- oder Präsentationsprogrammen sondern auch um Techniken wie zielorientierte Quellenarbeit, den Aufbau einer effektiven Argumentation oder auch den Umgang mit Datenmaterial. Die Sitzungen bestehen jeweils aus einem einführenden Theorie- sowie einem Praxisteil.

B.A. THEATER UND MEDIEN

Geschichte und Ästhetik audiovisueller und digitaler Medien I N.N.
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.

Einführung in die Medienwissenschaft Göken
Ü 2st, Mi 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.

Klassiker der Filmgeschichte Huber, Müller,
V 3st, Di 18-21h, H 26 (GW I) N.N.
(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.

Klassiker der Spielegeschichte Koubek, Werning
V 3st, Do 18-21h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 1. Fachsemester,

alternativ zu Klassiker der Filmgeschichte)

(siehe oben)

40950 **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 Reflexion 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, und welche Zielsetzungen sind in die jeweilige Gestaltung eingeschrieben? Welchen Nutzen zieht der Zuschauer aus dem Konsum einer bestimmten Fernsehsendung? Was sagen Fernsehprogramme allgemein über die kulturellen und sozialen Hintergründe aus, vor denen sie entstehen?

Im Seminar werden wir uns einleitend mit verschiedenen Ansätzen, Theorien und Methoden der Medienanalyse auseinandersetzen, um diese schließlich auf Medienprodukte aus dem Bereich TV-Produktion anzuwenden und kritisch zu reflektieren. Dabei sollen auch populäre Medienereignisse in der näheren Betrachtung stehen.

40951 **Einführung in die Medienanalyse (Gruppe 2)** **Schneider**
PS 2st, Di 14-16h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

(siehe Nr. 40950)

40952 **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.

40953 **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 Disposition stehenden Funktionen selbst und gewinnen, unter möglichst realen Bedingungen, Einblicke in Hierarchie, Organisation und Produktion der Fernseharbeit.

40954 **AV-Medien, Gruppe 3** **Schneider**
Ü 2st, Mi 14-16h, S 18 (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

(siehe Nr. 40952)

40955 **AV-Medien, Gruppe 4** **Wagner**
Ü 2st, Mi 14-16h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

(siehe Nr. 40953)

40956 **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 mediengestalterischen Hintergrunds sowie aus einem praktischen Teil, in dem die Konzepte umgesetzt und in eigenen Projekten verarbeitet werden.

40957 **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 Handlungskompetenzen. 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.

40958 **EDV und Multimedia – Praktischer Teil (Gruppe 2)** **Werning**
Ü 2st, Mo 14-16h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

(siehe Nr. 40957)

40959 **EDV und Multimedia – Praktischer Teil (Gruppe 3)** **Werning**
Ü 2st, Mo 16-18h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

(siehe Nr. 40957)

40960 **EDV und Multimedia – Praktischer Teil (Gruppe 4)** **Werning**
Ü 2st, Mo 18-20h, PC-POOL (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

(siehe Nr. 40957)

40961 **Einführung in die Produktions- und Funktionsbereiche der** **Wagner**
audiovisuellen Medien
Ü 2st, Mi 16-18h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 3. Fachsemester)

Die Übung ist komplementär zur Veranstaltung „AV-Medien“. Während Letztere der Anfertigung so genannter audiovisueller Prototypen gewidmet ist, ist es Ziel dieser Übung die dafür notwendigen Kenntnisse u.a. in den Bereichen Dramaturgie, Narration, Bildaufbau und Montage zu vermitteln.

40962 **Film- und Medientheorie, Gruppe 1** **Koubek**
HS 2st, Do 10-12h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 5. Fachsemester)

Die Entwicklung der modernen audiovisuellen Medien zeichnet sich durch eine enge Verknüpfung von technologischen und kulturellen sowie von apparativen und ästhetischen Faktoren und Aspekten aus. Film, Fernsehen, Video, digitale Medien und Internet bilden die Basis und Bühne einer Vielzahl mono-, multi- und intermedialer Formen. Im Hauptseminar werden wir mögliche (historische) Funktionen der Medien beschreiben und rekonstruieren. Dazu werden wir uns a) mit ‚klassischen‘ Theorien und Texten zur Ästhetik der Audiovisionen befassen und diese b) an einer Auswahl paradigmatischer audiovisueller Produktionen (vom Film bis zum Internet) auf deren Tragfähigkeit überprüfen. Im Rahmen dieser Untersuchungen wird unser Augenmerk vor allem auf folgende Fragen und Phänomene zu richten sein: Grundformen audiovisueller und kinematographischer Wahrnehmung, Montage- und Erzählprinzipien von Film und Fernsehen, Medienkunst und Kultur, Intermedialität und Hybridität, Ästhetik digitaler und virtueller Medien und neuere Ansätze zu einer Medientheorie der Kulturwissenschaften.

40963 **Film- und Medientheorie, Gruppe 2** **N.N.**
HS 2st, Do 10-12h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 5. Fachsemester)

(siehe Nr. 40962)

40964 **Film-/Medienkunst: Theorie und Praxis** **Göken, Steiert**
Ü 2st, Do 14-16h, H 2 (GSP)
(obligatorisch im 5. Fachsemester)

Die Übung dient der Vorstellung, Besprechung und Diskussion der Film- und Medienprojekte, 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 audiovisueller und digitaler Medien I Müller
V 3 st, Di 9-12h, H 2 (GSP)
Modul: GER B 7.1 (Vorlesung, 3 LP)

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

M.A. LITERATUR UND MEDIEN

41000 Medienkultur Müller
HS 2st, Mo 18-20h, 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.

41001 Adaptation, Remix, Mash-Ups - Über Schnittstellen zwischen Mediengenres und -formaten Werning
PS 2st, Fr 14-16h, H 2 (GSP)
Modul: M 2 a) und M 2 b)

Neben der aktuell den Diskurs bestimmenden Diskussion um Möglichkeiten und Grenzen transmedialer Gestaltung (etwa mit Blick auf die Matrix-Trilogie oder aktuelle TV-Formate) gibt es zahlreiche weitere Bereiche, in denen die Schnittstellen zwischen Mediengenres bzw. -formaten zutage treten.

Vor diesem Hintergrund wollen wir uns, nach einer Einführung in etablierte wie auch aktuelle Beiträge zur Adaptationstheorie, mit ausgewählten Phänomenen auseinandersetzen und deren ästhetisch-technologische Grundlagen sowie ihre Auswirkungen auf Medienrezeption näher untersuchen. Zentral ist dabei das weite Feld der Medien-Remixe sowie, aktueller, der Mash-Ups. Dieser theoretische Rahmen soll mittels eigener Gedankenexperimente punktuell auch produktiv im Kurs um- bzw. eingesetzt werden.

41002 Biopics und Biofiction: Filmische und literarische Strategien populärer Biographik Linhardt
HS 2st, Di 10-12h, S 18 (GSP)
Modul: M 2 a) und M 2 b)

Seit Jahrhunderten sind Künstlerpersönlichkeiten – vor allem Dichter, Komponisten und SchauspielerInnen – Gegenstand populärer biographischer Darstellungen: zunächst in Literatur und Theater, seit

der Etablierung der Medien Film und Fernsehen auch dort. Schon ein oberflächlicher Blick auf die ungezählten biographischen Romane, Dramen, Opern/Operetten, Spielfilme und TV-Produktionen zeigt, dass die betreffenden Darstellungen meist weit mehr über die kulturelle Konstellation verraten, in denen sie entstanden, als über das Leben des/der Porträtierten. Das Seminar will anhand ausgewählter Beispiele dem komplexen Verhältnis von „historischer Wahrheit“ einerseits und den Absichten und Strategien der betreffenden Film-/Fernseh-/Roman-Biographien andererseits nachgehen. Als Ausgangspunkt für die Diskussion bieten sich die bekannten Filme von Ariane Mnouchkine über Molière (Molière; 1978), von John Madden über William Shakespeare (Shakespeare in Love; 1998) und von Gérard Corbiau über Jean-Baptiste Lully (Le roi danse; 2000) an. Die Auswahl weiterer Themen und Beispiele richtet sich nach den Interessen und Kenntnissen der SeminarteilnehmerInnen.

Hinweise auf Forschungsliteratur zu Beginn des Semesters (vgl. auch Semesterapparat).

41003 **Klassiker der Fernsehgeschichte** **Schneider**
PS/Ü 2st, Mi 16-18h, S 18 (GSP)
 Modul: M 2 a)

Wer schoss auf J.R.? Diese Frage wird im Seminar zwar nicht beantwortet, aber dieser Episodentitel einer Folge der Serie "Dallas" aus dem Jahr 1980 zeigt recht eindrucksvoll, dass es manchen Fernsehproduktionen mit simplen Mitteln gelingt, zum Gesprächsthema einer ganzen (Fernseh)nation zu werden. Ein Cliffhanger oder eine unerwartete Wendung können Diskussionen auslösen und Zuschauer gleichermaßen begeistern wie auch wütend machen.

In der Veranstaltung werden wir uns ausgewählte Episoden populärer Fernsehserien der Vergangenheit ansehen und analysieren, inwieweit sie wegweisend für spätere Produktionen waren, da sie mit neuen Formen des Erzählens abseits vom Mainstream experimentierten oder die starren Grenzen zwischen Comedy und Drama verschwimmen liessen. Auch die gesellschaftlichen, kulturellen und ökonomischen Hintergründe ihrer Entstehungszeit sind in diesem Zusammenhang zu betrachten. So soll mittels exemplarischer Beispiele ein Überblick entstehen, welche innovativen und provokanten Ideen von einst das gegenwärtige TV-Programm beeinflusst und geprägt haben.

M.A. MEDIENKULTUR UND MEDIENWIRTSCHAFT

Geschichte und Ästhetik audiovisueller und digitaler Medien I **Müller**
V 3 st, Di 9-12h, H 2 (GSP)
 Propädeutischer Modulbereich: P 1.1

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

Medienkultur **Müller**
HS 2st, Mo 18-20h, S 18 (GSP)
 Modul: M 1.3

41050 **Angewandte Medienforschung II** **Müller, Kunz**
Ü 2st, Veranstaltungen nach Ankündigung
 Modul: M 6.2 Projekt II
 Bitte Aushänge/Webauftritt beachten

Nähere Informationen zu dieser Übung finden Sie zu Beginn des Wintersemesters auf der Website der Medienwissenschaft.

41051 Interdisziplinäres Oberseminar
OS 2st, Veranstaltungen nach Ankündigung Müller
Modul: M 8 (Master)
Bitte Aushänge/Webauftritt beachten

41052 Interdisziplinäres Kolloquium
OS 2st, Veranstaltungen nach Ankündigung Müller
Modul: PM 1.1 (Promotion)
Bitte Aushänge/Webauftritt beachten

ZUSÄTZLICHE LEHRANGEBOTE

42000 Medienlabor
Ü 4st, Mi 18.30-22h, H 2 (GSP) Müller, Wagner

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 Einführung in den praktischen Journalismus (Print und TV)
Ü 2st, Blockveranstaltung nach Ankündigung Limpert
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 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 Einführung in das Medienlabor
Ü 2st, Blockveranstaltung nach besonderer Ankündigung Göken
Bitte entsprechende Aushänge /Webauftritt beachten.

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

42003 Medientheorie
OS 2st, Mo 14-18h (14tägig), K 7 (GSP) Müller
(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. Einschlägige Literatur wird – je nach Abfolge der Theorieschwerpunkte – zu Beginn des Semesters bekannt gegeben.

42004 **Motion Capturing** **Koubek**
Ü 3st, Veranstaltung nach Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.

Nähere Informationen zu diesem Workshop finden Sie zu Beginn des Wintersemesters auf der Website der Medienwissenschaft.

42005 **Einführung in das Medienarchiv** **Schneider**
Ü 2st, 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.

42006 **AG Game Design** **Werning**
Ü 3st, nach besonderer Ankündigung (voraus. freitags)
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.

Ziel der AG Experimentelles Game Design ist es, die unterschiedlichen spielbezogenen Aktivitäten aus den medienpraktischen Kursen zu bündeln sowie, darauf aufbauend, kreativ und auf Grundlage spielanalytischer Literatur eigene Gamedesign-Prototypen zu entwickeln.

Hierfür werden wir in den Kursen vermittelte Techniken wie Processing, Arduino, Adobe Flash oder die A7 Game-Engine projektbezogen weiter vertiefen sowie, ebenfalls je nach Projektanforderungen, neue Techniken hinzunehmen. Der Fokus soll dabei jedoch immer auf den Inhalten und den gestalterischen Ideen anstatt auf rein technischen Gesichtspunkten liegen. Zudem werden Spielkonzepte in der Regel bis zum Prototypenstadium hin entwickelt und nur in Einzelfällen in Richtung eines marktfähigen Produktes weiterentwickelt.

42007 **Studio-Praxisworkshop** **N.N.**
Ü 4st, nach besonderer Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.

Dieser Praxisworkshop vermittelt den Studierenden grundlegende Kenntnisse der unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten des AV- und Tonstudios, welches sowohl die Produktion von TV-Formaten als auch von Audio-Projekten ermöglicht.

42008 **Forschungsworkshop: Medienkultur und Medienwirtschaft** **N.N.**
HS/PS+Ü 4st, nach besonderer Ankündigung
Bitte entsprechende Aushänge / Webauftritt beachten.

Nähere Informationen zu diesem Workshop finden Sie zu Beginn des Wintersemesters auf der Website der Medienwissenschaft.