

Bachelor

Vorlesungsverzeichnis *Course Descriptions*

SS 2008

Modul 1:

Einführung in die Medienkulturwissenschaft

Introduction to media and cultural studies

Dozent: Prof. Dr.Heiko Christians

Termin: Di 09:15 - 10:45 Beginn 22.04.

Ort: Neues Palais 1.09.115

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 1; alte Studienordnung: 1a

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Vorlesung

Leistungspunkte: 3

Teilnehmerbegrenzung: keine

Übung: Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens

Dozent: Prof. Dr.Heiko Christians

Termin: Di 15:15 - 16:45

Ort: Neues Palais 1.09.204

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 1; alte Studienordnung: 0

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 3

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Das Seminar führt ein in die Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens, Schreibens, Argumentierens: Übungen und Beispielanalysen bezwecken eine praktische und theoretische Anverwandlung der wichtigsten Formen kulturwissenschaftlicher Arbeitstechniken und Präsentationstechniken (Vortrag, Essay, Abhandlung).

Modul 2:

Technische und gestalterische Grundlagen digitaler Medien, Kurs C

Introduction to Digital Media

Dozent: Dipl. Des.Ellen Stein

Termin: Donnerstag 13:30 - 16:30

Ort: EMW-Labor FH, Haus 4, Raum 216

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 2

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S plus Ü

Leistungspunkte: 8

Zielgruppe: ausschließlich Studierende des 2. Semesters, Pflichtveranstaltung

Teilnehmerbegrenzung: 16

Beschreibung:

Dieser Kurs ist obligatorisch und Voraussetzung für den Besuch der meisten weiteren Praxisseminare sowie für den Zugang zum EMW Computerlabor. Der Kurs vermittelt umfassende Grundlagenkenntnisse, -konzepte und Praxis im Bereich der digitalen Medien. Der erste Teil des Seminars ist eine Einführung in die Grundkonzepte der Computertechnik; der zweite Teil in Photoshop und Freehand, die für die digitale Bildbearbeitung und für den Entwurf eines einfachen Layouts im Seminar benutzt werden. Der dritte und letzte Seminarteil vermittelt Grundlagen in HTML (Hypertext Markup Language) und Macromedia Dreamweaver für die Gestaltung von Webseiten.

Zusätzliche Informationen:

Bitte beachten, dass der Kurs ausschließlich für BA-Zweitsemester der EMW ist.

Pflichtveranstaltung für 2. Semester BA EMW, die diesen Kurs nicht im WS 2007/2008 belegt haben.

Modul 3:

Einführung in das Medienmanagement

Introduction into media management

Dozent: Dr.Hansjörg Pöttrich

Termin: montags, 9:15-10:45

Ort: 1.09.204

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 3; alte Studienordnung: 3a)

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: VO

Leistungspunkte: 1

Zielgruppe: BA und NF bis 3. Semester

Teilnehmerbegrenzung: 50

Beschreibung:

Die Ansprüche an das Management in der Content-Industrie waren noch nie so hoch, wie derzeit. Ein wachsender Wettbewerbsdruck, die Internationalisierung der Märkte aber auch ein Verfall der Halbwertzeiten und kürzere Produktionszyklen erfordern hohe Flexibilität im aktuellen Handeln und strategische Souveränität in der Perspektive.

Die Veranstaltung will einen Überblick über wesentliche Bereiche des Managements geben.

Lektürekurs Management

Reading course management

Dozent: Dr.Hansjörg Pöttrich

Termin: mittwochs, 9:15-10:45

Ort: 1.22.039

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 3; alte Studienordnung: 3a)

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Übung

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA und NF

Teilnehmerbegrenzung: 24

Beschreibung:

Der Kurs will sich mit aktueller Literatur zum Themenfeld des Medienmanagements befassen, sie gemeinsam lesen und diskutieren. Im Mittelpunkt steht aus dem Bereich des Marketings das Buch:

Hans-Georg Häusel (Hg.): Neuromarketing. Es stellt den aktuellen Stand der Forschung zum Neuromarketing

in der Bundesrepublik vor. Häusel ist es gelungen, führende Experten die moderne Marketingpraxis referieren zu lassen.

Produktionsmanagement und Realisierung

Production management and realisation

Dozent: Dr.Hansjörg Pöttrich

Termin: dienstags, 8:30-10:00

Ort: 3.06.S 27

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 3; alte Studienordnung: 3a, 4a, 4c

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA und Magister NF

Teilnehmerbegrenzung: 10

Beschreibung:

Die Lehrveranstaltung wendet sich einer Gattung zu, die bislang nicht vordergründig thematisiert wurde: dem Wissenschaftstalk. Für die geplante Produktion gibt es derzeit keinen beschlossenen konzeptionellen Vorlauf, wohl wird sie sich jedoch in Richtung professionellen Talks zu anspruchsvollen Themen bewegen und sich klar vom trash abgrenzen. Zu bewältigen sind alle Jobs in Redaktion und Produktion. Basics werden vorausgesetzt.□□

Unternehmensgründung im Medien- und Kulturbereich II

starting up a business in media and culture II

Dozent: Dr.Hansjörg Pöttrich

Termin: dienstags 10:30-12:00

Ort: 3.06.S 22

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 3; alte Studienordnung: 3a

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: SE

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: EMW/ NF/ KuWi

Teilnehmerbegrenzung: 24

Beschreibung:

Am Arbeitsmarkt vollziehen sich radikale Wandlungen.

Leider rutschen viele Geisteswissenschaftler nach dem Studium in die Arbeitslosigkeit. Unter Kunsthistorikern beträgt die Quote 10,4 % (2007), unter Germanisten gar 15 % (2007). Hinzu kommen die unzähligen Praktikanten, die statistisch nicht geführt werden, de facto jedoch arbeitslos sind. Statt den Gründergeist der Akademiker zu wecken, unternimmt die Arbeitsagentur wenig, um Geisteswissenschaftler zu unterstützen.

Nach der erfolgreichen Gründung der Werbe- und Kommunikationsagentur „medienlabor“, will die Veranstaltung eine Nachauflage starten. Schwerpunkt in der Nachfolgeveranstaltung soll im Rahmen des Lernfirmenkonzeptes aus der BWL die Simulation einer Filmproduktionsfirma sein. Ein erster Auftrag aus der Landeshauptstadt liegt vor. In Zusammenarbeit mit dem Ausländerbeirat soll der offizielle Portraitfilm über die Projekte des Integrationspreises der Landeshauptstadt konzipiert und produziert werden.

Voraussetzungen für die Teilnahme sind Vorerfahrungen in der Filmproduktion sowie ein über die Veranstaltung hinausgehendes Interesse.

Vorlesung 'Öffentliches Medienrecht'

Lecture on public media law

Dozent: Prof. Dr.Oliver Castendyk

Termin: mittwochs, 8 -10 Uhr
Ort: 3.06.S15
SWS: 2
Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)
Module (BA: 3; alte Studienordnung: 3b)
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: V
Leistungspunkte: 1
Zielgruppe: ab 4. FS
Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Die Lehrveranstaltung beschäftigt sich mit der rechtlichen Regulierung der Massenmedien in Deutschland, insb. im Rundfunk- und im Mediendiensteleistungsvertrag, sowie in den diversen Landesrundfunkgesetzen (z.B. RBB-StV). Zum Stoff gehört außerdem die Auseinandersetzung mit den verfassungsrechtlichen Grundlagen der Presse- und Rundfunkfreiheit in der Rechtsprechung des BVerfG, den europäischen Vorgaben im EG-Vertrag und der Richtlinie "Fernsehen ohne Grenzen" sowie ergänzend verwandte Rechtsbereiche, wie z.B. das Telekommunikationsrecht. Behandelt werden u.a. Grundzüge des Presserechts, des Mediennutzungs- und Medienkartellrechts, des Fernsehwerberechts, die Vorgaben für den reformierten Jugendmedienschutz im JMStV und JuSchG, Strukturen öffentlich-rechtlicher und privater Rundfunkveranstalter, Grenzen staatlicher Aufsicht über Rundfunksender sowie das Recht der Vergabe von Frequenz-, Kabelverbreitungs- und Satellitenkapazitäten.

Einführende Literatur: Fechner, Frank: Medienrecht. 7. Auflage, Tübingen, 2006;
Hesse, Albrecht: Rundfunkrecht. 3. Auflage, München, 2003

Zusätzliche Informationen:

Eine Anmeldung unter Angabe des Studienfachs und des Semesters per E-Mail ist notwendig unter: matys@epi-medieninstitut.de

Die Vorlesung richtet sich an Studierende der Juristischen Fakultät. Darüber hinaus sind Studierende der Professional Services und der Europäischen Medienwissenschaften der Universität Potsdam sowie Studierende der Medienwissenschaften der Humboldt-Universität zugelassen.

Europäisches Medienrecht

European Media Law
Dozent: Prof. Dr.Oliver Castendyk
Termin: dienstags, 14 - 16 Uhr
Ort: 03.06.S15
SWS: 2
Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)
Module (BA: 3; alte Studienordnung: 3a)
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: V
Leistungspunkte: 1
Zielgruppe: ab 4. FS
Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Die Vorlesung behandelt das gesamte europäische Medienrecht im Kontext der Entwicklung der audiovisuellen Medien und der Medienpolitik der EU-Kommission. Die Basis ist das europäische Primärrecht, insbesondere Art. 10 EMRK und Art. 49 ff. EG-Vertrag (Dienstleistungsfreiheit). Es soll herausgearbeitet werden, welche zentrale Rolle der Europäische Gerichtshof für die Liberalisierung der Rundfunkmärkte in

Europa in den letzten 30 Jahren gespielt hat. Ebenfalls von großer praktischer Bedeutung ist das europäische Medienkartellrecht und – im Zusammenhang mit dem öffentlich-rechtlichen Rundfunk – die Beihilfekontrolle nach Art. 86 EGV. Schwerpunkt der Vorlesung werden die „Richtlinie Fernsehen ohne Grenzen“ und die am 19.12.2007 in Kraft getretene „Richtlinie über audiovisuelle Mediendienste“ sein. Die urheberrechtlichen Parallelentwicklungen werden anhand der „Kabel- und Satellitenrichtlinie“ und der „Richtlinie zur Harmonisierung bestimmter Aspekte des Urheberrechts und verwandter Schutzrechte in der Informationsgesellschaft“ erläutert. Schließlich sollen auch die wesentlichen „Player“ im europäischen medienpolitischen Umfeld vorgestellt werden, z.B. die EBU (European Broadcasting Union). Es ist geplant, ihre Vertreter zur Vorlesung einzuladen, die dann den Charakter eines Kolloquiums haben wird. Es werden auch Kurzreferate (10-15 min.) an Studierende vergeben.

Einführende Literatur:

David Goldberg et. al., EC Media Law and Policy (European Law), London 1998;
Christoph Engel/Sebastian Seelmann-Eggebert, Kommunikation und Medien, in: Dausen, Handbuch des EU-Wirtschaftsrechts, Bd.1, E.V., Stand: 20. Auflage, München 2007;
Albrecht Hesse, Rundfunkrecht, München 2003, 7. Kapitel: Rundfunk im europäischen Rahmen, 311ff

Die Vorlesung richtet sich an Studierende der Juristischen Fakultät. Darüber hinaus sind Studierende der Europäischen Medienwissenschaften der Universität Potsdam sowie Studierende der Medienwissenschaften der Humboldt-Universität herzlich eingeladen.

Zusätzliche Informationen:

Eine Anmeldung unter Angabe des Studienfachs und des Semesters per E-Mail ist notwendig unter matys@epi-medieninstitut.de

Modul 4:

Hauptsache Musik

Hauptsache Musik

Dozent: Prof. Winfried Gerling

Termin: Do 10-13

Ort: FHP 5/1.01

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 4

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Punk, New Wave, Noise, Independant, Rave, Postrock, Techno, Dub, Jungle, House, Diskurspop...

Es wird versucht die Entwicklung der populären Musik der letzten 30 Jahre an ausgewählten, mehr oder weniger exemplarischen Titeln hörbar zu machen. Welche musikalischen Modelle stehen für welche Zeit; bzw. welchen Ort? Welchen Einfluss hatten die Medien des Speicherns und Abspielens von Musik auf deren Wirkung bzw. Erzeugung? Als Vorbereitung zum Seminar bitte ich darum „Sexbeat“ von Diederich Diederichsen und/oder "Lipstick Traces" von Greil Marcus zu lesen und genau zu wissen was die hundert besten Platten der letzten 30 Jahre sind.

Texte zu Popkultur und Musik werden begleitend gelesen und sind Grundlage der Diskussion:

Diederich Diederichsen, Greil Marcus, Roel Bentz van den Berg, Martin Büsser, Ulf Poschardt, Rainald Goetz, Henry Rollins...

Aerial Photography

Aerial Photography

Dozent: Dr. Peter Bexte

Termin: Di 15:15 - 16:45

Ort: FHP 5/3.16

SWS: 2

Studiengang: BA

Module (BA: 4

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2 oder 6

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Der technisch hergestellte Blick von oben markiert eine tiefgreifende Veränderung in der Geschichte der Wahrnehmung. Die Kombination von Flugzeug, Satellit und Kamera hat die Sicht der Welt verändert. Mit dem ersten Foto der Erde vom Mond hat der verschlafene Ausdruck „Weltanschauung“ einen abgründigen Sinn bekommen. Das Thema „Aerial Photography“ berührt medien-ästhetische, militärische, geographische und geschichtswissenschaftliche Aspekte. Es sollen Bilder analysiert und Texte diskutiert werden.

Zusätzliche Informationen:

Beaumont Newhall: *Airborne Camera. The world from the air and outer space.* - New York: Hastings House [usw.], (1969)

Istanbul Exkursion

Istanbul Field Trip

Dozent: Prof. Winfried Gerling

Termin: Exkursion im Mai

Ort: Istanbul

SWS: 4

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 4, 5; alte Studienordnung: 2a, 2c

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Exkursion/Blockseminar

Leistungspunkte: 4 bei Teilnahme mit Referat / 8 mit Hau

Zielgruppe: B.A. vorrangig 4.Sem. und Fachbereich 2 und 4

Teilnehmerbegrenzung: 16

Beschreibung:

Nur für TeilnehmerInnen de Seminars aus dem Wintersemester.

Zusätzliche Informationen:

Istanbul, eine Exkursion mit Berliner Handgepäck

In Zusammenarbeit mit den Fachbereichen Architektur und Design. Die Veranstaltung ist Pflicht für alle die an der Reise teilnehmen wollen. Insgesamt 8 credits für Seminar- und Exkursionsteilnahme mit Referat und Arbeit.

Media Culture & Society

Media Culture & Society

Dozent: Prof. Dr. Süheyla Schroeder

Termin: Mi. 11:15-12:45

Ort: FHP 5/1.15

SWS: 2

Studiengang: BA

Module (BA: 4

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

The course introduces the dynamic interaction of three themes that will make up the core of this course: the media, social construction of diverse cultures and society within which patterns and processes of communication and production/consumption of culture occurs. The course has a multidisciplinary approach to studying these themes. It aims to examine how media culture intersects with political and social struggles and helps shape everyday life and identities. Thus students will be provided with resources to study, analyze, interpret, and criticize the texts of media culture. Complex theoretical ideas such as ideology, hegemony, social rules, media power, popular culture and globalization will be discussed from a global perspective with an emphasis on Europe in order to provide a better understanding about the interrelation between media, culture and society.

Zusätzliche Informationen:

Reading material:

- 1- James Lull. Media, Communication and Culture. Columbia University Press, 2000.
- 2- Douglas Kellner. Media Culture. Routledge, 1998.
- 3- Gail Dines and Jean M. Humez (eds.). Gender, Race and Class in Media. Sage, 1995.
- 4- James Curran and David Morley. Media and Cultural Theory. Routledge, 2006.
- 5- Paul Marris & Sue Thornham. Media Studies: A Reader. Edinburgh University Press, 1996.
- 6- Nick Stevenson. Understanding Media Cultures. Sage, 1997.
- 7- Karim. H. Karim. The Media of Diaspora. Routledge, 2003.
- 8- David Morley. Home Territories: Media, Mobility and Identity. Routledge, 2000.
- 9- Chris Barker. Television, Globalization and Cultural Identities. Open University, 1999.

Modul 5:

Reflexive Verfahren des Bildes

Reflexive Practices of the Image

Dozent: Prof. Dr.Christine Hanke

Termin: Di 11:15-14:45

Ort: UP 01.22.039

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 5

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar mit Sichtungstermin

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA EMW, Mag. NF MeWi

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Dem Medium des Bildes ist eine spezifische Performativität zu eigen, welche sich von der Sprache oder etwa der Zahl unterscheidet. Seine besonderen Eigenschaften (Räumlichkeit, artifizielle Präsenz, fehlende Negation, Evidenz, ikonische Differenz) werfen besondere Ambivalenzen und Unentscheidbarkeiten auf, welche in diesem Seminar erarbeitet und diskutiert werden sollen.

Das Seminar beschäftigt sich hierzu mit ausgewählten künstlerischen Bild-Verfahren, welche solche 'Probleme des Bildes' performativ 'reflektieren'. Neben der Arbeit an und mit Texten zur Entwicklung von Begriffen und möglichen Sprechweisen sollen reflexive Verfahren des Bildes vor allem in der Sichtung und Besprechung von künstlerischen Arbeiten aus den Bereichen Film, Video, Fotografie und Malerei

herausgearbeitet werden.

Games Art Festival 1.0

Games Art Festival 1.0

Dozenten: Dr.Sophie Ehrmanntraut, Prof.Winfried Gerling, Michael Liebe, Jan-Henrik Möller

Termin: Projektwoche

Ort: Ihlow

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 5, 7, 9

Module (MA): 6, 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: BA, MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

In Kooperation mit DIGAREC und der EMW veranstaltet a:maze im Mai 2009 ein erstes Games&Art Festival in Berlin. Das Ausstellungskonzept dreht sich um eine labyrinthische ERlebniswelt, die von interaktiven Installationen und anderen Kunstwerken durchsät ist und den Besucher durchaus auch überraschen sollen.

Es soll auch einen a:maze Award geben, der es verlangt, dass auch gängige Computerspiele ausgestellt werden. Doch gerade hier liegt eine große Schwierigkeit: Wie verhindert man, dass sich der Besucher wie bei einer Produktpräsentation vorkommt? Wie bindet man mehrere Spieler gleichzeitig ein? Wie bricht man die frontale Konstellation aus Interface und Bildschirm? Kurz: Wie kann man Computerspiele attraktiv ausstellen?

Dabei können durchaus auch Adaptionen von Computerspielthemen aus der virtuellen in die physische Welt verlagert werden oder neue Mischformen entstehen. Aber wie es Novalis so schön formulierte: "Spielen ist experimentieren mit dem Zufall." Wir sind gespannt!

Zusätzliche Informationen:

DAS PROJEKT NUTZT RESSOURCEN AUS DER "COMPUTERSPIELESAMMLUNG" UND WIRD ERGÄNZT DURCH DIE THEORIEARBEIT AUS DEM SEMINAR "KONVERGENZ VON COMPUTERSPIEL UND KUNST" MIT MATTIAS LJUNGSTROM.

DAS SEMINAR FINDET AUF DER EXKURSION NACH IHLOW (to be confirmed) STATT. EINE ANMELDUNG IST VERBINDLICH!

Istanbul Exkursion

Istanbul Field Trip

Dozent: Prof.Winfried Gerling

Termin: Exkursion im Mai

Ort: Istanbul

SWS: 4

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 4, 5; alte Studienordnung: 2a, 2c

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Exkursion/Blockseminar

Leistungspunkte: 4 bei Teilnahme mit Referat / 8 mit Hau

Zielgruppe: B.A. vorrangig 4.Sem. und Fachbereich 2 und 4

Teilnehmerbegrenzung: 16

Beschreibung:

Nur für TeilnehmerInnen de Seminars aus dem Wintersemester.

Zusätzliche Informationen:
Istanbul, eine Exkursion mit Berliner Handgepäck

In Zusammenarbeit mit den Fachbereichen Architektur und Design. Die Veranstaltung ist Pflicht für alle die an der Reise teilnehmen wollen. Insgesamt 8 credits für Seminar- und Exkursionsteilnahme mit Referat und Arbeit.

Multimedia - Die Frühgeschichte der interaktiven digitalen Medien

Multimedia - the early history of interactive digital media

Dozent: Prof. Winfried Gerling

Termin: Do 14:00 -17:00

Ort: FHP 5/1.01

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 5

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: Bachelor

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

„Multimedia“ ist ein populärer, inzwischen altertümlich anmutender Begriff aus der Frühgeschichte der digitalen Medien, der unmittelbar mit dem Begriff „Interaktivität“ gepaart wurde. Mit diesen Begriffen wurden Hoffnungen auf eine grundlegende Veränderung unserer Kommunikationskultur verbunden, die anhand von Beispielen sehr gut nachverfolgt werden können. Einerseits ein Versprechen und andererseits in vielen Fällen auch der Hang zu einem Gesamtkunstwerk mit vielen auch heute noch relevanten Auseinandersetzungen zum Umgang mit digitalen Medien.

In dieser Veranstaltung wird versucht der Theoriebildung der Jahre des Hypes nachzugehen (späte achtziger bis Mitte der neunziger Jahre), in erster Linie aber werden herausragende multimediale Produkte dieser Zeit untersucht. Das heißt es werden vornehmlich CD-ROM Produktionen vorgestellt und analysiert. Ähnlich wie bei der Untersuchung von Computerspielen ist bei der Analyse derartiger Produkte auch immer die technische Umgebung ein Teil des Untersuchungsgegenstandes und in diesem Fall teilweise medienarchäologisch. Es müssen alte Betriebssysteme und auch alte Computer benutzt werden, um sich die Projekte anzuschauen und das originale Setting zu rekonstruieren.

Zusätzliche Informationen:

Multimedia ist die Integration von Text und Bild mit zumindest einem dynamischen Informationsmedium, also Ton, bewegte Grafik oder Video in einem interaktiven Computerprogramm. (Joachim P. Hasebrook)

1995 wurde der Begriff in Deutschland zum Wort des Jahres gekürt.

Alexander Kluge

Alexander Kluge

Dozent: PD Dr. Christian Schulte

Termin: Do 13:15 - 16:45

Ort: 1.09.204

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 5

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2/6

Zielgruppe: B.A.

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Alexander Kluge ist ein Projektmacher, dessen Arbeit sich in verschiedenen Medien und Reflexionsformen

artikuliert: Literatur, Theorie, Film und Fernsehen bilden gleichberechtigte Segmente einer weitgespannten Versuchsanordnung, die vom Konzept einer kommunizierenden Öffentlichkeit zusammengehalten wird. Dessen Kernsätze lauten: „Produkte lassen sich wirksam nur durch Gegenprodukte kritisieren“ und „Der Film entsteht im Kopf des Zuschauers.“ Autonomie und Partizipation konfigurieren ein Kommunikationsmodell, das jeden Menschen als (potentiellen) Autor seines Lebens begreift. Im Seminar sollen Kluges Theorie, seine medienpolitischen Interventionen (vom Oberhausener Manifest bis zur Gründung der DCTP im Jahre 1987), sein Montagekonzept und die entsprechenden ästhetischen Verfahren an Beispielen seiner Film- und Fernseharbeit diskutiert werden.

Zusätzliche Informationen:

Literatur:

- Oskar Negt/Alexander Kluge: Öffentlichkeit und Erfahrung. Zur Organisationsanalyse von bürgerlicher und proletarischer Öffentlichkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1972.
- Oskar Negt/Alexander Kluge: Geschichte und Eigensinn. Frankfurt am Main: Zweitausendeins 1981.
- Alexander Kluge: In Gefahr und größter Not bringt der Mittelweg den Tod. Texte zu Film, Kino, Politik. Hg. von Christian Schulte. Berlin: Vorwerk 8 1999.
- Alexander Kluge: Verdeckte Ermittlung. Ein Gespräch mit Christian Schulte und Rainer Stollmann. Berlin: Merve 2001.
- Thomas Böhm-Christl (Hg.): Alexander Kluge. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1983.
- Fernsehen ohne Ermäßigung. Alexander Kluges Kulturmagazine. Augen-Blick 23, Marburg: Schüren 1996.
- Rainer Stollmann: Alexander Kluge zur Einführung. Hamburg: Junius 1998.
- Christian Schulte (Hg.): Die Schrift an der Wand - Alexander Kluge: Rohstoffe und Materialien. Osnabrück: Universitätsverlag Rasch 2000.
- Matthias Uecker: Anti-Fernsehen? Alexander Kluges Fernsehproduktionen. Marburg 2000.
- Christian Schulte/Winfried Siebers (Hg.): Kluges Fernsehen. Alexander Kluges Kulturmagazine. Frankfurt am Main: Suhrkamp 2002.
- Christian Schulte/Rainer Stollmann (Hg.): Der Maulwurf kennt kein System. Beiträge zur gemeinsamen Philosophie von Oskar Negt und Alexander Kluge. Bielefeld: transcript 2005.
- Klemens Gruber/Christian Schulte (Hg.): Maske & Kothurn 1(2007): Die Bauweise von Paradiesen. Für Alexander Kluge. Wien: Böhlau 2007.

'exhibition-ism' - Konjunkturen im internationalen Ausstellungsbetrieb II

'exhibition-ism' - business activities at the international exhibition service II

Dozent: Karin Rebbert

Termin: Mi 15:00 - 18:00, 14tg, Beginn: 16.4. (davon 2-3 Ausstellungstermine in Berlin)

Ort: FHP 5/3.17

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 5, 10

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: EMW, Design, Kulturarbeit

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar diskutiert exemplarisch ausgewählte künstlerische und kuratorische Ansätze, deren Wirkung sich bis in die aktuelle Ausstellungspraxis nachzeichnen lässt. Neben der Vorstellung und Diskussion historischer Beispiele wird auch auf aktuelle Ausstellungsereignisse eingegangen – etwa die Berlin Biennale oder die Präsentation der Friedrich Christian Flick Sammlung im Hamburger Bahnhof, die gemeinsam besucht werden.

Die Veranstaltung ist Teil einer mehrsemestrigen Beschäftigung mit Konjunkturen im Ausstellungsbetrieb, die im WS 2007/2008 begann und nun weitergeführt wird. Das Seminar adressiert dabei explizit auch Studierende, die im letzten Semester nicht teilgenommen haben, und ist damit unabhängig von einer vormaligen Teilnahme belegbar. Ziel der Veranstaltung ist es, diskursiv ein Verständnis für unterschiedliche Strategien visueller Argumentation sowie ästhetische Kompetenz und Kritikfähigkeit im Umgang mit Ausstellungen herauszubilden.

Standen im vergangenen Semester vor allem Ausstellungen und Displays der klassischen Moderne sowie deren Wirkungsmacht im Vordergrund, so soll es nun verstärkt um künstlerische Strategien der Aneignung und Kritik gehen. Es sollen Bezüge zur kunstkritischen Diskussion und zum Kunstmarkt ermittelt werden, ausstellungsrelevante Marketingstrategien diskutiert sowie kulturpolitische Settings reflektiert werden – Entscheidungen, die Ausstellungen „rahmen“ und dabei nicht nur spezifischen Bedingungen und Dynamiken unterliegen, sondern eben solche auch produzieren. Die Bandbreite der Beispiele reicht von der Ausstellungsinitiative „This is Tomorrow“ der Independent Group (1956) über feministische, queere und aktivistische Praxen der folgenden Jahrzehnte bis hin zur spektakulären Präsentation jenes diamantbesetzten Schädels des britischen Künstlers Damien Hirst, der im vergangenen Jahr für 50 Millionen Britische Pfund die Besitzer wechselte (For the Love of God, 2007).

Neben der aktiven Teilnahme am Seminar und den Ausstellungsterminen vor Ort wird die Übernahme von Kurzreferaten erwartet. Vorstellung von Themen und Vergabe von Referaten in der ersten Sitzung am Mittwoch, den 16.04.08. Seminar danach vierzehntägig am 30.4.,14.5.,28.5.,11.6.,25.6.,9.7. (Abschlusssitzung). Literatur wird in der ersten Sitzung angegeben und sollte von den Studierenden selbstständig besorgt werden.

Allgemeine Literatur:

Bruce Altshuler: *The Avant-Garde in Exhibition, New Art in the 20th Century*, New York 1994.

Emma Barker (Hg.): *Contemporary Cultures of Display*, New Haven und London 1999.

Elena Filipovic/Barbara Vanderlinden (Hg.), *The Manifesta Decade, Debates on Contemporary Art Exhibitions and Biennials in Post-wall Europe*, Cambridge 2005.

Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne (Hg.): *Thinking about Exhibitions*, London 1996.

Katharina Hegewisch/Bernd Klüser (Hg.): *Die Kunst der Ausstellung*, Frankfurt/Main und Leipzig 1995.

Rosalind Krauss: *The Cultural Logic of the late Capitalist Museum*, in: *October* No. 54, Winter 1990, S. 3-22; dt. Übersetzung siehe: dies.: *Die kulturelle Logik des spätkapitalistischen Museums*, in: *Texte zur Kunst* No. 6, Juni 1992, S.131-144.

Mary Anne Staniszewski: *The Power of Display, A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern Art*, Cambridge 1998.

Zusätzliche Informationen:

Karin Rebbert ist Kulturwissenschaftlerin und beschäftigt sich mit bildender Kunst, Fotografie, Film und Kriminalliteratur. Sie leitete den Bereich „Education“ der Documenta 11 in Kassel und ko-kuratierte die 6. Werkleitz Biennale in Halle.

Theorien zeitgenössischer Musik II

Theories of Contemporary Music II

Dozent: M.Mus. Simon-Mary Vincent

Termin: Mi 12:00 - 13:30

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 2

Studiengang: BA

Module (BA: 5, 10

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: EMW

Teilnehmerbegrenzung: 15

Beschreibung:

Following on from themes discussed in TZM I, Theorien Zeitgenössischer Musik II will provide detailed analysis of key musical and social contributors to the development of 20th/21st Century musical styles.

These include composers such as Stravinsky, Stockhausen, Cage, performers such as Miles Davis, George Clinton, Sun Ra, Joni Mitchell, Lori Anderson, Public Enemy and labels such as Tempa (UK), Good Looking Records (UK), Kompakt (D) and Nervous (US).

Zusätzliche Informationen:

Zweiter Teil des im WS 07/08 begonnenen Seminars. Neue Teilnehmer willkommen.

Modul 6:

Film + Philosophie = Filmosophie

Film + Philosophy = Filmosophy

Dozent: Dr.Jörg Sternagel

Termin: 29.-31. Mai 2008

Ort: Griebnitzsee, 29. Mai: Raum 3.06 S 21, 30. und 31. Mai: Raum 3.06 S 19

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 4 oder 8 CP

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Mit »Filmosophy« veröffentlicht Daniel Frampton 2006 ein selbst deklariertes Manifest, »a manifesto for a radically new way of understanding cinema«, das wichtige Fragen nach den Zusammenhängen zwischen Film und Philosophie aufwirft und diese mit Hilfe des Konzepts einer »Filmosophy« in streitbarer Form beantwortet. Das Seminar geht Framptons Fragen und Antworten intensiv nach und diskutiert dessen Arbeit mit Autoren wie Maurice Merleau-Ponty, Vivian Sobchack, Sergej Eisenstein und Gilles Deleuze. Als Filmbeispiel fungiert Michael Hanekes CACHÉ (2005).

Das Buch (London, New York: Wallflower Press, 2006) ist im Internet für € 23 erhältlich und ab sofort als Reader für € 6 im Copyshop »Printexpress« in der Charlottenstraße 85, Potsdam zu bekommen (<http://www.print-potsdam.de>). Das Seminar wird während der Projektwoche als Blockseminar in Griebnitzsee abgehalten: von Donnerstag, den 29. Mai bis Samstag, den 31. Mai, jeweils von 10.00 bis 20.00 Uhr. Die Einleitung (S. 1-14) und der erste Teil des Buches (S. 15-70) sollten zu Beginn des Seminars bekannt sein. Weitere Details sowie die Zusatzartikel von Merleau-Ponty, Sobchack, Eisenstein und Deleuze stehen bis zum 14. April auf der Homepage zum Download bereit.

Lektüreseminar: Philosophie der Computerspiele

Reading Course: Philosophy of Computer Games

Dozent: Dr.Stephan Günzel

Termin: Montag, 11:15-14:45

Ort: Am Neuen Palais 10, Haus 1, Raum 107

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6

Module (MA): 2

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Lektüreseminar

Leistungspunkte: 2

Teilnehmerbegrenzung: 15

Beschreibung:

Die Veranstaltung ist auf die gleichnamige Tagung ausgerichtet, die vom 8.-10. Mai in Potsdam stattfindet und nimmt diese zum Anlass, Neuerscheinungen aus dem Bereich der Computerspieltheorie zu lesen. Hierzu gehören insbesondere Texte der Keynotespeaker Jesper Juul ("Half Real", 2005) und Ian Bogost ("Persuasive Games", 2007). Die Tagung ist Bestandteil des Seminars.

Zusätzliche Informationen:

Homepage der Tagung: <http://www.gamephilosophy.org/>

Essayfilm

Essay Film

Dozent: PD Dr.Christian Schulte

Termin: Do. 11:15 - 12:45

Ort: 1.09.204

SWS: 2

Studiengang: BA

Module (BA: 6

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2/6

Zielgruppe: B.A.

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Essayfilme sind Autorenfilme par excellence. Sie sind „Versuche“ über ein Thema, das mit dem individuellen Weltbezug ihres Autors eng verwoben ist und als solches zum Schauplatz einer Selbsterkundung avanciert. Sie behaupten eine Zwischenstellung, eine „Ordnung des Risses“ (Deleuze), angesiedelt zwischen Anschauung und Begriff, die sich gegenüber den Genre-Identitäten (Dokumentation / Fiktion) negatorisch verhält: „Der Essay lässt sich sein Ressort nicht vorschreiben.“ (Adorno) In offenen, fragmentarischen Formen stellen sie vielmehr komplexe Erfahrungszusammenhänge, Erinnerungsräume her, die den Zuschauer zur Auseinandersetzung herausfordern.

Im Seminar sollen in einem ersten Schritt einschlägige (Essay-)Theorien von Adorno, Musil, Benjamin und Deleuze vorgestellt werden; von hier aus sollen dann Filme von Chris Marker, Leo Hurwitz, Guy Maddin, Harun Farocki u.a. analysiert werden.

Zusätzliche Informationen:

Literatur:

Theodor W. Adorno, Der Essay als Form, in: ders., Noten zur Literatur, Frankfurt/M. 1974.

Walter Benjamin, Der Autor als Produzent und Über den Begriff der Geschichte, in: ders., Gesammelte Schriften, Bd. I u. II, Frankfurt/M. 1974ff.

Tilman Baumgärtel, Vom Guerillakino zum Essayfilm: Harun Farocki, Berlin 1998.

Robert Musil, Der Mann ohne Eigenschaften, Reinbek bei Hamburg 1978 (Kap. 4 u. 62).

Gilles Deleuze, Das Bewegungs-Bild. Kino 1, Frankfurt/M. 1989, Das Zeit-Bild. Kino 2, Frankfurt/M. 1991.

Schreiben Bilder Sprechen. Texte zum essayistischen Film, hg. von Christa Blümlinger und Constantin Wulff, Wien 1992.

Chris Marker. Filmessayist, hg. von Birgit Kämper u. Thomas Tode, München 1997.

Christina Scherer, Ivens, Marker, Godard, Jarman. Erinnerung im Essayfilm, München 2001.

Eike Wenzel, Gedächtnisraum Film. Die Arbeit an der deutschen Geschichte in Filmen seit den sechziger Jahren, Stuttgart 2000.

Mit Spielbegriffen Spiele spielen

Playing Games with Play/Game-Terminology

Dozenten: Dr. Stephan Günzel, Prof. Dr. Christine Hanke, Jan-Henrik Möller, Prof. Dr. Ulrich Richtmeyer

Termin: Projektwoche 25.5.-1.6.08

Ort: Projektwoche Ihlow

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 6, 7, 10

Module (MA): 1, 3, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4 LP

Zielgruppe: BA und MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar erarbeitet Theorien, Klassifikationen und Begriffe des Spiels und überprüft sie an der Praxis des Spielens.

Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen diversen Spieltypen sollen zur Schärfung des begrifflichen Instrumentariums beitragen, um sich den zentralen Fragestellungen um Spiele zu nähern: Wo verläuft die

Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel? Wie grenzt sich das Spiel von der spielerischen Handlung, dem Ritual, dem Sport, der Kreativität und dem Rausch ab? Wie weit ist das Spannungsfeld von Regelmäßigkeit und irregulären Momenten auszudehnen – gibt es den regulären Regelverstoß? Was trägt die Materialität der Spielmittel zum Spiel bei? Kann es „neue“ Spiele geben oder greifen Spiele immer auf dieselben Grundmuster zurück?

Zusätzliche Informationen:

Es wird einen Reader und eine repräsentative Auswahl an Spielen geben. Zur organisatorischen Planung findet eine Vorbesprechung statt – Termin wird noch bekannt gegeben.

Luhmanns Medien

Luhmanns media

Dozent: Jan-Henrik Möller

Termin: Mi. 9:15 - 10:45

Ort: Neues Palais 0.75

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 6; alte Studienordnung: 3d)

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart:

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Ziel des Seminars ist es, gemeinsam Luhmanns „Die Realität der Massenmedien“ zu lesen. Dafür werden zunächst die Grundzüge der Systemtheorie erarbeitet.

Modul 7:

Konvergenz von Computerspiel und Kunst

Convergence of Computer Games and Art

Dozenten: Michael Liebe, Mattias Ljungström

Termin: Montag 11.15 bis 14.45 14 tägig

Ort: 1.22.039

SWS: 2

Studiengang: BA

Module (BA: 7)

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 6 CP (Teilnahme 2 CP)

Zielgruppe: BA EMW & KUWI

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

This course will discuss the area surrounding computer games and art.

Computer games are currently being talked about from a number of view points in the media, often focusing on violence and addiction. These and other topics will be handled, such as; how does computer games fit into our society? how does computer games differ from other media? in what way does interactive art affect us differently from non-interactive art?

We will not only look at commercial computer games, but also art project inspired or built with computer games.

The course will take place every 14 days and one or two specific topics will be covered each seminar. This is a theory course and students will be required to attend every class, hold one presentation and write a short blog entry focusing on one of the course topics.

Zusätzliche Informationen:

This course will take place in cooperation with the FHP-Interface Design.

Games Art Festival 1.0

Games Art Festival 1.0

Dozenten: Dr.Sophie Ehrmanntraut, Prof.Winfried Gerling, Michael Liebe, Jan-Henrik Möller

Termin: Projektwoche

Ort: Ihlow

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 5, 7, 9

Module (MA): 6, 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: BA, MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

In Kooperation mit DIGAREC und der EMW veranstaltet a:maze im Mai 2009 ein erstes Games&Art Festival in Berlin. Das Ausstellungskonzept dreht sich um eine labyrinthische ERlebniswelt, die von interaktiven Installationen und anderen Kunstwerken durchsät ist und den Besucher durchaus auch überraschen sollen.

Es soll auch einen a:maze Award geben, der es verlangt, dass auch gängige Computerspiele ausgestellt werden. Doch gerade hier liegt eine große Schwierigkeit: Wie verhindert man, dass sich der Besucher wie bei einer Produktpräsentation vorkommt? Wie bindet man mehrere Spieler gleichzeitig ein? Wie bricht man die frontale Konstellation aus Interface und Bildschirm? Kurz: Wie kann man Computerspiele attraktiv ausstellen?

Dabei können durchaus auch Adaptionen von Computerspielthemen aus der virtuellen in die physische Welt verlagert werden oder neue Mischformen entstehen. Aber wie es Novalis so schön formulierte: "Spielen ist experimentieren mit dem Zufall." Wir sind gespannt!

Zusätzliche Informationen:

DAS PROJEKT NUTZT RESSOURCEN AUS DER "COMPUTERSPIELESAMMLUNG" UND WIRD ERGÄNZT DURCH DIE THEORIEARBEIT AUS DEM SEMINAR "KONVERGENZ VON COMPUTERSPIEL UND KUNST" MIT MATTIAS LJUNGSTROM.

DAS SEMINAR FINDET AUF DER EXKURSION NACH IHLOW (to be confirmed) STATT. EINE ANMELDUNG IST VERBINDLICH!

Zur Theorie des Sammelns

Dozent: Prof. Dr.Heiko Christians

Termin: Blockseminar in EMW Projektwoche 26. - 28. 05. 08 von 10 - 17 Uhr

Ort: Griebnitzsee 3.06. S12

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 7; alte Studienordnung: 2a

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 u. 6

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Sammeln ist eine auf allen Ebenen und in allen Bereichen menschlicher Entwicklung anzutreffende Tätigkeit. Sie ist anthropologisch und zivilisationsgeschichtlich ableitbar, sie ist aber auch ein obsessives Signum

hochkultureller Milieus. Theorien des Sammelns, die in vielen Fächern und aus vielen Perspektiven ausgearbeitet wurden, müssen diese Bandbreite berücksichtigen. Auch die Medienkulturgeschichte kann einen besonderen Blick auf das Sammeln werfen, den dieses Seminar nach dem Durcharbeiten verschiedenster Ansätze entfalten möchte.

Präsentationsformen

the way to present

Dozent: Dipl. Des. Ellen Stein

Termin: Freitag 12:30 - 15:30

Ort: FHP, 4/2.16

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Die Präsentation ist allgemein eine Weitergabe von (aufbereiteten) Informationen an ein Publikum. Dabei ist immer zu beachten: Wie erfolgt die Weitergabe? Was sind es für Informationen? Und wer ist eigentlich das Publikum?

Ist man sich über diese Fragen klar geworden, wird man sich für eine Präsentationsform entscheiden. Wie diese aussehen kann und wie man sie mit digitalen Mitteln erstellt, soll dieser Kurs behandeln. Dabei wird je nach Fähigkeiten der Teilnehmer auch die Einführung/Vetiefung von verschiedenen Softwareprogrammen Inhalt der Veranstaltung sein.

RadioMachen - Die Hörfunksendung als Schnittstelle von Wissenschaft, Kultur

Dozent: Peter Leusch

Termin: Block vom 27.05.-30.05., jeweils 10:00-13:00 und 13:30-16:30

Ort: Radiostudio Golm, Haus 5 sowie 02.26.076

SWS: 2

Studiengang: BA

Module (BA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 (Teilnahme)

Zielgruppe: BA

Teilnehmerbegrenzung: 20

Mit Spielbegriffen Spiele spielen

Playing Games with Play/Game-Terminology

Dozenten: Dr. Stephan Günzel, Prof. Dr. Christine Hanke, Jan-Henrik Möller, Prof. Dr. Ulrich Richtmeyer

Termin: Projektwoche 25.5.-1.6.08

Ort: Projektwoche Ihlow

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6, 7, 10

Module (MA): 1, 3, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4 LP

Zielgruppe: BA und MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar erarbeitet Theorien, Klassifikationen und Begriffe des Spiels und überprüft sie an der Praxis des Spielens.

Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen diversen Spieltypen sollen zur Schärfung des begrifflichen

Instrumentariums beitragen, um sich den zentralen Fragestellungen um Spiele zu nähern: Wo verläuft die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel? Wie grenzt sich das Spiel von der spielerischen Handlung, dem Ritual, dem Sport, der Kreativität und dem Rausch ab? Wie weit ist das Spannungsfeld von Regelmäßigkeit und irregulären Momenten auszudehnen – gibt es den regulären Regelverstoß? Was trägt die Materialität der Spielmittel zum Spiel bei? Kann es „neue“ Spiele geben oder greifen Spiele immer auf dieselben Grundmuster zurück?

Zusätzliche Informationen:

Es wird einen Reader und eine repräsentative Auswahl an Spielen geben. Zur organisatorischen Planung findet eine Vorbesprechung statt – Termin wird noch bekannt gegeben.

Festival-Projekt:

Dozenten: Kay Schönherr, Frederic Schröder

Termin: Mi 18.30-20 Uhr / 1. Treffen: 16.04.

Ort: Griebnitzsee 3.06.S23

SWS: 2

Studiengang: BA, MA, BA (alte Studienord.), MA (alte Studienord.)

Module (BA): 7, 9; alte Studienordnung: 3a

Module (MA): 6, 9; alte Studienordnung: 07, 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4/8

Zielgruppe: emw/kuwi

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Im Wintersemester 07/08 haben Studierende der EMW und der Kulturwissenschaften das Potsdamer Kunst- und Filmfestival Homezones entwickelt. „Homezones. Das Heimatfestival“ wird im Filmmuseum und einem weiteren Spielort in Potsdam Filme und künstlerische Arbeiten zeigen, die das alltägliche Leben in den Blick nehmen und Aufmerksamkeit schaffen für die Veränderungen individueller Lebenswelten im Zuge der Globalisierung. Die Homezone bezeichnet dabei einen Zwischenraum des Privaten und Öffentlichen, den wir bewohnen und beleben, der aber nicht unbedingt durch unsere Herkunft vorbestimmt ist. Sie ist der oftmals selbst gewählte und flexible Raum des eigenen Lebens.

Im ersten Teil des Seminars wurden neben dem Festival-Konzept bereits Arbeitsstrukturen zur Organisation des Festivals geschaffen. In den Arbeitsgruppen für Programmplanung, Projektmanagement und Sponsoring/Marketing soll das Festival bis zur Durchführung im Oktober 2008 kontinuierlich vorbereitet werden.

Neue Teilnehmer sind herzlich willkommen.

Modul 8:

Advanced Web-Authoring (Interaction 1)

Advanced Web-Authoring (Interaction 1)

Dozent: Torsten Schöbel

Termin: Montag, 9:00 - 12:00

Ort: FHP, MAC-Labor, LW 139

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA): 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: 2. Semester BA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Der Kurs befasst sich mit der Planung, Konzeption, Gestaltung und Realisierung von Websites und vermittelt die Web-Authoring Werkzeuge und Technologien (HTML, DHTML, XHTML, CSS, XML, XSLT, Javascript) sowie die Integration von Multimedia Standards im Web-Format.

Beginning Interactive Multimedia - Flash (Interaction 1)

Beginning Interactive Multimedia - Flash (Interaction 1)

Dozent: Torsten Schöbel

Termin: Freitag, 09:00 - 12:00

Ort: FHP, 4/2.16

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: 2. Semester BA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Der Kurs vermittelt Grundkenntnisse und Fähigkeiten in der Konzeption und Entwicklung interaktiver Inhalte für das Web mit der Authoring-Umgebung Flash, die Möglichkeiten der objektorientierten Programmiersprache ActionScript und die nötigen Werkzeuge um interaktive Websites anzufertigen und einzelne Bestandteile zu gestalten.

Video 1 - Kurs A

Video 1 - Course A

Dozent: M.A.Jan Gabbert

Termin: Freitag, 10:00 - 17:00

Ort: FHP LW 117

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: 2. Semester BA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Dieser Kurs ist eine Einführung in die digitale Videoproduktion. Erlern wird der Umgang mit Kamera, Licht, Ton und Schnitt.

Neben theoretischen Ausführungen liegt der Fokus auf der Praxis. Einerseits lernen durch sehen, andererseits lernen durch praktisches üben.

Zusätzliche Informationen:

Der Kurs ist in zwei Gruppen (A und B) aufgeteilt. Bitte entscheiden.

Gruppe A: 18.04 - 30.05

Gruppe B: 06.06 - 18.07

Video 1 - Kurs B

Video 1 _ Course B

Dozent: M.A.Jan Gabbert

Termin: Freitag, 10:00 - 17:00

Ort: FHP LW 117

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: 2. Semester BA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Dieser Kurs ist eine Einführung in die digitale Videoproduktion. Erlernt wird der Umgang mit Kamera, Licht, Ton und Schnitt.

Neben theoretischen Ausführungen liegt der Fokus auf der Praxis. Einerseits lernen durch sehen, andererseits lernen durch praktisches üben.

Zusätzliche Informationen:

Der Kurs ist in zwei Gruppen (A und B) aufgeteilt. Bitte entscheiden.

Gruppe A: 18.04 - 30.05

Gruppe B: 06.06 - 18.07

Video 2: composition of gestures

Video 2: composition of gestures

Dozent: Prof. Anne Quirynen

Termin: Projektwoche

Ort: FHP tba

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Zielgruppe: BA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Gestures in film are mostly taken for granted as we take the cinematic illusion for granted and god-given. They play a crucial part of everyday conversation such as chatting, describing a route, negotiating... This course documents the hand, body and facial gestures. The final project can be a digital video or installation.

This course introduces students to more sophisticated forms of image/sound manipulation and editing.

Modul 9:

Medien neu erfinden (2): Schattenbilder

Re-inventing media (2): shadows

Dozent: Dr. Peter Bexte

Termin: Mi 11:00-14:00

Ort: FHP 5/3.17

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Zielgruppe: B.A.

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Nachdem in einer früheren Veranstaltung das Medium Daumenkino neu erfunden wurde, geht es diesmal um Schattenbilder. Einen Schatten zu werfen, ist eines der ältesten bildgebenden Verfahren. Vom asiatischen Schattentheater bis hin zu Arbeiten zeitgenössischer Medienkünstler (z.B. Rafael Lozano-Hemmer) läßt sich das Faszinosum bemerken. Eine reiche Kulturgeschichte des Schattens ist damit verbunden. Wir wollen Beispiele daraus betrachten, um eigene Projekte zu entwerfen.

Die Kuppel als medialer Raum (2)

Media spaces in domes (2)

Dozenten: Dr.Peter Bexte, Prof.Winfried Gerling

Termin: Do 18:00 - 20:00

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9

Module (MA): 7, 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Zielgruppe: vorrangig M.A.

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Die Veranstaltung ist die Fortsetzung des in Wintersemester begonnen Projekts. Es ist aber ausdrücklich erwünscht, dass neue Teilnehmer/innen in das Projekt einsteigen. Bisher erarbeitetes wird so aufbereitet, dass es als Wissensbasis für alle zur Verfügung steht und es so gut möglich ist den Anschluss zu finden.

Zusätzliche Informationen:

Beschreibung aus dem letzten Semester:

Kuppelbauten sind markante Punkte im Stadtraum. In Berlin denkt man etwa an die Synagoge in der Oranienburgerstraße oder das Planetarium am Prenzlauer Berg. Sie prägen das architektonische Erscheinungsbild der Stadt, wie es vor dem Wolkenhimmel steht. In der Tat haben Kuppeln eine besondere Beziehung zum Himmel – sei es als religiöser Bau, sei es als Bildraum astronomischer Raumbilder. Kuppeln ragen in Zwischenbereiche, durch die sie medial prädestiniert sind. Hierfür ließe sich eine lange Kulturgeschichte aufmachen, in der die Kuppel als Bild- und Klangraum diene (vom römischen Pantheon über barocke Kirchen und französische Revolutionsarchitektur bis zu kugeligen Pavillons auf Weltausstellungen). – Vor diesem Hintergrund richtet sich das Interesse der Veranstaltung besonders auf geodätische Kuppeln. Sie sind ein Produkt der modernen technischen Welt. 1926 von Walther Bauersfeld für das Zeiss-Planetarium in Jena erfunden, wurden sie von Buckminster Fuller ab 1940 weiterentwickelt. Buckminster Fuller hat sie in einen weiten theoretischen Kontext gestellt: seine »Bedienungsanleitung für das Raumschiff Erde« hängt aufs Engste damit zusammen. – In diese Zusammenhänge wollen wir uns forschend hineinbegeben. Das heißt zweierlei: erstens wollen wir Texte und Bilder zum Thema diskutieren und so einen Ansatz zur Kulturgeschichte des Mediums Kuppel erarbeiten; zweitens wollen wir dies in Zusammenarbeit mit der Fa. Zendome (www.zendome.com) praktisch erproben. Es ist unser Ziel, mediale Projekte für geodätische Kuppeln zu entwerfen und zu gestalten.

Games Art Festival 1.0

Games Art Festival 1.0

Dozenten: Dr.Sophie Ehrmanntraut, Prof.Winfried Gerling, Michael Liebe, Jan-Henrik Möller

Termin: Projektwoche

Ort: Ihlow

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 5, 7, 9

Module (MA): 6, 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: BA, MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

In Kooperation mit DIGAREC und der EMW veranstaltet a:maze im Mai 2009 ein erstes Games&Art Festival in Berlin. Das Ausstellungskonzept dreht sich um eine labyrinthische Erlebniswelt, die von interaktiven Installationen und anderen Kunstwerken durchsät ist und den Besucher durchaus auch überraschen sollen.

Es soll auch einen a:maze Award geben, der es verlangt, dass auch gängige Computerspiele ausgestellt werden. Doch gerade hier liegt eine große Schwierigkeit: Wie verhindert man, dass sich der Besucher wie bei einer Produktpräsentation vorkommt? Wie bindet man mehrere Spieler gleichzeitig ein? Wie bricht man die frontale Konstellation aus Interface und Bildschirm? Kurz: Wie kann man Computerspiele attraktiv ausstellen?

Dabei können durchaus auch Adaptionen von Computerspielthemen aus der virtuellen in die physische Welt verlagert werden oder neue Mischformen entstehen. Aber wie es Novalis so schön formulierte: "Spielen ist experimentieren mit dem Zufall." Wir sind gespannt!

Zusätzliche Informationen:

DAS PROJEKT NUTZT RESSOURCEN AUS DER "COMPUTERSPIELESAMMLUNG" UND WIRD ERGÄNZT DURCH DIE THEORIEARBEIT AUS DEM SEMINAR "KONVERGENZ VON COMPUTERSPIEL UND KUNST" MIT MATTIAS LJUNGSTROM.

DAS SEMINAR FINDET AUF DER EXKURSION NACH IHLOW (to be confirmed) STATT. EINE ANMELDUNG IST VERBINDLICH!

Mapping art and gender in Europe

Mapping art and gender in Europe

Dozent: Prof. Anne Quirynen

Termin: first meeting: Monday 2 juni 14:00 -17:00

Ort: FHP Haus 4 Raum 2.16

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9, 11

Module (MA): 7, 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

The European Cultural Foundation (ECF) is currently launching an interactive, user centered online platform focussing on artistic positions and cultural experiences related to diversity in the broader Europe (www.rhiz.eu). The project is developed at the occasion of Europe's year of intercultural dialogue 2008.

Within this framework ECF has commissioned a project focussing on artistic works dealing with gender, feminism and diversity, which would broaden the common take on 'European cultural diversity' (developed by curator Bettina Knaup in cooperation with media art organization Constant vzw, Brussels <http://www.constantvzw.org/>).

Gender/rhizome will be developed throughout 2008 as an interactive Map, offering accessibility and readability of a broader range of artistic positions, which explore the complex interrelatedness of gender, ethnicity, race, sexualities in contemporary Europe.

Several Organisations, curators, artists and critics will be involved in the participatory development, of this project, which also aims at providing access to distributed archives.

Zusätzliche Informationen:

2 juni

Introduction of the project by Bettina Knaup and Anne Quiryren

6/7 juni

Concept gender, Europe, diversity
by Bettina Knaup, Laurance Rassel

Distributed archiving and mapping
by Nicolas Maleve

juli (2 Tagen tba)

research of the artistic production exploring gender and diversity in Europe
by Anne Quiryren

Zusätzliche Informationen:

Die Veranstaltung wendet sich in erster Linie an MA-Studierende. Voraussetzung ist die Mitarbeit an Projekt Recherche und evt. gibt es die Möglichkeit ein Praktikum zu absolvieren. Fortgeschrittene BA-Studierende können nach Absprache an der Veranstaltung teilnehmen.

Video 2: composition of gestures

Video 2: composition of gestures

Dozent: Prof. Anne Quiryren

Termin: Projektwoche

Ort: FHP tba

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Zielgruppe: BA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Gestures in film are mostly taken for granted as we take the cinematic illusion for granted and god-given. They play a crucial part of everyday conversation such as chatting, describing a route, negotiating... This course documents the hand, body and facial gestures. The final project can be a digital video or installation.

This course introduces students to more sophisticated forms of image/sound manipulation and editing.

Ubiquitäre Computerspiele

Ubiquitous Computing Games

Dozent: Frank Bültge

Termin: freitags, 13:15-16:45, 14 tägig, 1. Termin am 2.05.

Ort: 1.22.039

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 9, 11

Module (MA): 7, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Der Begriff "ubiquitäres Computerspiel" steht für eine medienübergreifende Form des Spiels. Für diese Spielform kursieren viele weitere, oft synonym verwendete Begriffe, die sich allesamt mit dem Konzept "Ubiquitous Play and Performance" zusammenfassen lassen und somit ebenso einen Zugang zum Themenbereich dieses Seminars bieten. Beispielhaft zu nennen sind hier Cross-Media Games, Pervasive

Games, Alternate Reality Games, Appropriative Games oder auch Augmented Reality Games.

Den Rahmen theoretischer Auseinandersetzungen mit diesem Themenbereich bilden Spiele, die durch vernetzte oder netzgestützte Informationstechnologien überhaupt erst ermöglicht werden.

Computernetzwerke, mobile Geräte oder "smarte Environments" sind allgegenwärtig (ubiquitous) und durchdringen jeden Lebensbereich. Neben vielen weiteren Effekten, welche die allgegenwärtige Informationsverarbeitung zeitigt, trägt sie auf der Basis so genannter "Social Software" zur Bildung von Netzgemeinschaften (Social Networks oder Online-Communities) bei. Ubiquitäre Computerspiele setzen Social Software und damit einhergehende Möglichkeiten voraus. Die Spielziele können nur gemeinsam erreicht werden. Social Software ermöglicht dabei nicht nur die Veröffentlichung und (virale) Verbreitung des Spiels und der Spielelemente, sondern auch die darauf folgende Organisation des Spielverlaufs und den dafür notwendigen Austausch der Spielenden.

Ein Motto, was im Kontext dieser Spiele immer wieder auftaucht lautet: "This is not a Game". UbiComp Games zielen darauf ab, Grenzen zwischen Fakt und Fiktion, Virtualität und Realität und somit zwischen Spielwelt und realer Welt beständig zu verschieben. Nicht zuletzt weil das Spiel in den meisten Fällen über dieselben Tools, Geräte oder bestimmte Software verläuft, welche fest in unserem alltäglichen und realen Leben verankert sind, wie z.B. Webseiten, Foren, Blogs, Emails oder Mobiltelefone.

Ubiquitäre Computerspiele zeichnen sich durch ihren hohen Grad an Intermedialität und Performativität aus. Sie können in vielerlei Hinsicht als Verkörperung einschlägiger Diskurse der Medienwissenschaft und insbesondere der medienwissenschaftlich orientierten Computerspielforschung betrachtet werden. Populäre Themen wie bspw. Virtualität und Fiktionalität, Performativität, Intermedialität, Interaktion und Narration lassen sich im Rahmen experimenteller Spielgestaltungsszenarien (Gamedesign) praxisnah erforschen und reflektieren.

Im Verlauf des Seminars werden wir uns vorerst einen groben Überblick verschaffen und beispielhaft verschiedene Spiele und Szenarien untersuchen. In einem weiteren Schritt wird die Thematik interessengeleitet begrenzt, um sie schließlich aus verschiedenen medienwissenschaftlich relevanten Perspektiven zu betrachten. Letztendlich bietet die theoretische Vorarbeit und die Auseinandersetzung mit dem Thema eine Grundlage für eigene freie Projekte und experimentelle Forschungsarbeiten, welche als eigenständige Projekte oder im Rahmen des Seminars für den Erwerb eines Leistungsnachweises umgesetzt werden können.

Festival-Projekt:

Dozenten: Kay Schönherr, Frederic Schröder

Termin: Mi 18.30-20 Uhr / 1. Treffen: 16.04.

Ort: Griebnitzsee 3.06.S23

SWS: 2

Studiengang: BA, MA, BA (alte Studienord.), MA (alte Studienord.)

Module (BA): 7, 9; alte Studienordnung: 3a

Module (MA): 6, 9; alte Studienordnung: 07, 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4/8

Zielgruppe: emw/kuwi

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Im Wintersemester 07/08 haben Studierende der EMW und der Kulturwissenschaften das Potsdamer Kunst- und Filmfestival Homezones entwickelt. „Homezones. Das Heimatfestival“ wird im Filmmuseum und einem weiteren Spielort in Potsdam Filme und künstlerische Arbeiten zeigen, die das alltägliche Leben in den Blick nehmen und Aufmerksamkeit schaffen für die Veränderungen individueller Lebenswelten im Zuge der Globalisierung. Die Homezone bezeichnet dabei einen Zwischenraum des Privaten und Öffentlichen, den wir bewohnen und beleben, der aber nicht unbedingt durch unsere Herkunft vorbestimmt ist. Sie ist der oftmals

selbst gewählte und flexible Raum des eigenen Lebens.

Im ersten Teil des Seminars wurden neben dem Festival-Konzept bereits Arbeitsstrukturen zur Organisation des Festivals geschaffen. In den Arbeitsgruppen für Programmplanung, Projektmanagement und Sponsoring/Marketing soll das Festival bis zur Durchführung im Oktober 2008 kontinuierlich vorbereitet werden.

Neue Teilnehmer sind herzlich willkommen.

Recording, Production and Composition LEVEL 1

Recording, Production and Composition LEVEL 1

Dozent: M.Mus. Simon-Mary Vincent

Termin: Mi 15:00 - 18:00

Ort: FH LW 119 (Audio-Labor)

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 9, 10

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Zielgruppe: EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Using ProTools Software, this course will provide an introduction to recording, mixing, production and compositional theories and techniques within a studio environment.

Through practical, hands-on examples given during the semester, students will be guided through the processes of generation and manipulation of sounds, resulting in the creation of their own, short composition.

SPIEL-HÖLLE

Dozenten: Dr.Peter Bexte, Jan-Henrik Möller, Dipl. Des.Ellen Stein

Termin: Projektwoche

Ort: Ihlow

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 9

Module (MA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: EMW BA und MA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Bekanntlich ist die Hölle besonders gut zum Spielen geeignet. Denn der Teufel ist erst da ganz Teufel, wo er spielt. Der Ausdruck "Spiel-Hölle" soll daher beim Wort genommen werden, genauer gesagt: beim Wort und beim Bild. Die Veranstaltung wird darum in einer ersten Etappe einschlägige Texte und Bilder diskutieren. Inspiriert davon, sollen im zweiten Schritt eigene mediale Umsetzungen entworfen werden. Die Veranstaltung ist sowohl theoretisch als auch praktisch angelegt.

Zusätzliche Informationen:

"Das Spiel ist das höllische Gegenstück zur Musik der himmlischen Heerscharen."

Walter Benjamin: Das Passagen-Werk, Ges. Schriften V.1, Frankfurt Main: Suhrkamp 1982, S. 635

Modul 10:

Donnerstagskino 2008

Cinema-Course SoSe 2008

Dozenten: Dr.Peter Bexte, PD Dr.Christian Schulte

Termin: Do 18:00
Ort: FHP Casino
SWS: 2
Studiengang: BA, MA
Module (BA): 10
Module (MA): 9
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: S
Leistungspunkte: 2 oder 6
Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Der europäische Film hat wichtige Impulse aus dem französischen Kino gewonnen. Man denke etwa an die Bedeutung der Nouvelle vague (Truffaut, Godard usw.) Verschiedene Positionen des französischen Kinos sollen in ausgewählten Beispielen betrachtet werden.

Computerspiele Archiv

Digital Games Archive
Dozent: Michael Liebe
Termin: 1. Sitzung: Dienstag, 15.4., 13.30h
Ort: 1.22.34 (Baracke hinter Haus 1)
SWS: 2

Studiengang: BA, MA
Module (BA): 10, 11
Module (MA): 8, 9
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: Computerspielearchiv
Leistungspunkte: 8 CP
Zielgruppe: BA, MA EMW & KUWI
Teilnehmerbegrenzung: 10

Beschreibung:

Es gibt im IKM über 2000 aktuelle Computerspiele. Die sollen nicht nur rumliegen, sondern der Forschung und Lehre zugänglich gemacht werden. Deswegen: Ein spannendes Projekt das noch langfristig an der Hochschule Bedeutung haben wird und zudem auch nach außen getragen werden wird! Siehe www.digarec.net >> Projekte.

Für das Seminar gibt es eine feste Kooperation mit dem Computerspiele Museum Berlin (www.computerspielemuseum.de)!

Zusätzliche Informationen:

OBWOHL HIER DIE ARBEIT AUS DEM WINTERSEMESTER 2007/08 FORTGESETZT WIRD, IST DAS PROJEKT OFFEN FÜR ALLE (NEU) INTERESSIERTEN!

The Future of Public Service Media (PSM)

The Future of Public Service Media (PSM)
Dozent: Jannick Kirk Sørensen
Termin: Mittwoch, 15:00 -18:00 (14tägig), Beginn: 23.04.
Ort: FHP 5/3.17
SWS: 2

Studiengang: BA, MA
Module (BA): 10
Module (MA): 9
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: S
Leistungspunkte: 2
Zielgruppe: BA/MA
Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Web 2.0 media personalisation services pose new challenges to an old institution: North-European Public

Service Broadcasting Corporations.

Now people, formerly known as the 'mass media audience', have become individualised users of onDemand media and expect the Public Service Media (PSM) content delivered to fit their personal highly segmented preferences. Still, however, PSM is bound by a remit to serve the whole nation, and to promote social cohesion and democracy. As a consequence, PSMs may lose editorial power to web 2.0 content aggregator services like Netvibes, Google News or Wikio, and to Personal Video Recorders and IP-TV that are better enabled to deliver personalised content to users.

How do the PSMs react on media personalisation? How should they react? Is the purpose of Public Service Media gone? What about the cohesion of society, learning, citizenship? The debate about the role of Public Service Media is not new, but is intensified in the new personalised media landscape. Many strategic and editorial questions emerge: Should Public Service cooperate with commercial web 2.0 media or not? Should PSM implement automatic recommender services (like Amazon)? Should PSM use Customer Relation Management systems? Should PSM use targeted personalised marketing for their programs?

This course discusses the current challenges and dilemmas of PSM in the light of media personalisation. It scrutinises critically the idea of PSM and sheds light on the reality in which North-European Public Service Media stands. The course discusses some central questions which emerge when the relation between the concept of 'personalisation' and the concept of 'Public Service Media'.

Zusätzliche Informationen:

Students participating in the course may write a 10-15 pages essay in English on a subtopic within the field, but are not obliged to do so. The course is taught by guest teacher at EMW, Jannick Kirk Sørensen, University of Southern Denmark, based on my current PhD research. You can read more about it here:
http://emw.fh-potsdam.de/material/SS08/NordMedia07_Jannick_S_rensen_v5.pdf

If you have questions I'll be happy to answer them! (Ich rede auch Deutsch!)

The teaching will be a combination of my overview lectures and your examples and research.

Bollywood im Prozess. Eine Einführung in das kommerzielle Hindi-Kino der Gegenwart

Bollywood in process. An introduction into the contemporary commercial Hindi cinema

Dozent: Florian Krauß

Termin: Vorbesprechung am 05.05., 10:00-13:00 und Block vom 29.-31.05., jeweils 10 - 20

Ort: Vorbesprechung: 03.06.S14/ Block: 29.5. 3.06.S12/ 30. und 31.05. 3.06.S18

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 10; alte Studienordnung: 0

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: B.A. und NF

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Das Blockseminar versteht sich als Einführung in das Bollywood-Kino der Gegenwart. Seit den 90er Jahren befindet sich Bombays Filmindustrie aufgrund neuer Distributionswege und neuer Zuschauergruppen (Multiplex Audiences und Non Resident Indians, NRIs) in einem Transformationsprozess. Die Beachtung von Neuentwicklungen soll davor bewahren, ein vereinfachendes Bild von keuschen, kitschig-grellen „Liebesfilme(n) ohne Küsse“ (Stern) wiederzukäuen. Eine monolithische Sicht von Bollywood wird auch insofern problematisiert, als dass die westliche Perspektive Beachtung findet. Medientheorien der Cultural Studies betonen die Rolle von Rezeptionskontexten und sind für eine Analyse kommerzieller Hindi-Filme besonders fruchtbar.

Repräsentation und Rezeption werden anhand verschiedener Themen untersucht. Unter anderem finden Family Values, Gender-Bilder, Migrationsdarstellungen und Auseinandersetzungen mit der kolonialen Vergangenheit Beachtung.

Die Bereitschaft, Texte auf Englisch zu lesen und Filme mit englischen Untertiteln zu sichten, wird für einen Besuch des Seminars vorausgesetzt.

Zur Einführung empfohlener Film: *Main hoon na* (Ich bin immer für Dich da, Indien 2004, Farah Khan)

Zusätzliche Informationen:

Seminarbegleitend zeigt das Filmmuseum Potsdam zwei Klassiker des populären indischen Kinos mit vorheriger öffentlicher Vorlesung: Am 29. Mai "Dilwale Dulhania Le Jayenge" (Indien 1995, Aditya Chopra) mit einer Einführung der Filmwissenschaftlerin Dr. Alexandra Schneider (Freie Universität Berlin) und am 5. Juni das Politdrama "Bombay" ("Bumbai", Indien 1995) von Mani Ratnam. Vorlesungsbeginn ist jeweils 17:00 Uhr. Die Filmvorführungen beginnen um 18:00 Uhr. Der Eintritt für Studierende der Universität Potsdam beträgt drei Euro.

Stereofotografie - Stereoskopie

Dozent: Folke Hanfeld

Termin: 26.-28.05. jeweils 10 -20 Uhr

Ort: 3.06.21

SWS: 2

Studiengang: BA, BA (alte Studienord.)

Module (BA: 10; alte Studienordnung: 0

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Teilnehmerbegrenzung: keine

Zusätzliche Informationen:

geöffnet für NF

Mit Spielbegriffen Spiele spielen

Playing Games with Play/Game-Terminology

Dozenten: Dr. Stephan Günzel, Prof. Dr. Christine Hanke, Jan-Henrik Möller, Prof. Dr. Ulrich Richtmeyer

Termin: Projektwoche 25.5.-1.6.08

Ort: Projektwoche Ihlow

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 6, 7, 10

Module (MA): 1, 3, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 4 LP

Zielgruppe: BA und MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar erarbeitet Theorien, Klassifikationen und Begriffe des Spiels und überprüft sie an der Praxis des Spielens.

Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen diversen Spieltypen sollen zur Schärfung des begrifflichen Instrumentariums beitragen, um sich den zentralen Fragestellungen um Spiele zu nähern: Wo verläuft die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel? Wie grenzt sich das Spiel von der spielerischen Handlung, dem Ritual, dem Sport, der Kreativität und dem Rausch ab? Wie weit ist das Spannungsfeld von Regelmäßigkeit und irregulären Momenten auszudehnen – gibt es den regulären Regelverstoß? Was trägt die Materialität der Spielmittel zum Spiel bei? Kann es „neue“ Spiele geben oder greifen Spiele immer auf dieselben Grundmuster zurück?

Zusätzliche Informationen:

Es wird einen Reader und eine repräsentative Auswahl an Spielen geben. Zur organisatorischen Planung

findet eine Vorbesprechung statt – Termin wird noch bekannt gegeben.

'exhibition-ism' - Konjunkturen im internationalen Ausstellungsbetrieb II

'exhibition-ism' - business activities at the international exhibition service II

Dozent: Karin Rebbert

Termin: Mi 15:00 - 18:00, 14tg, Beginn: 16.4. (davon 2-3 Ausstellungstermine in Berlin)

Ort: FHP 5/3.17

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 5, 10

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: EMW, Design, Kulturarbeit

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Das Seminar diskutiert exemplarisch ausgewählte künstlerische und kuratorische Ansätze, deren Wirkung sich bis in die aktuelle Ausstellungspraxis nachzeichnen lässt. Neben der Vorstellung und Diskussion historischer Beispiele wird auch auf aktuelle Ausstellungsereignisse eingegangen – etwa die Berlin Biennale oder die Präsentation der Friedrich Christian Flick Sammlung im Hamburger Bahnhof, die gemeinsam besucht werden.

Die Veranstaltung ist Teil einer mehrsemestrigen Beschäftigung mit Konjunkturen im Ausstellungsbetrieb, die im WS 2007/2008 begann und nun weitergeführt wird. Das Seminar adressiert dabei explizit auch Studierende, die im letzten Semester nicht teilgenommen haben, und ist damit unabhängig von einer vormaligen Teilnahme belegbar. Ziel der Veranstaltung ist es, diskursiv ein Verständnis für unterschiedliche Strategien visueller Argumentation sowie ästhetische Kompetenz und Kritikfähigkeit im Umgang mit Ausstellungen herauszubilden.

Ständen im vergangenen Semester vor allem Ausstellungen und Displays der klassischen Moderne sowie deren Wirkungsmacht im Vordergrund, so soll es nun verstärkt um künstlerische Strategien der Aneignung und Kritik gehen. Es sollen Bezüge zur kunstkritischen Diskussion und zum Kunstmarkt ermittelt werden, ausstellungsrelevante Marketingstrategien diskutiert sowie kulturpolitische Settings reflektiert werden – Entscheidungen, die Ausstellungen „rahmen“ und dabei nicht nur spezifischen Bedingungen und Dynamiken unterliegen, sondern eben solche auch produzieren. Die Bandbreite der Beispiele reicht von der Ausstellungsinitiative „This is Tomorrow“ der Independent Group (1956) über feministische, queere und aktivistische Praxen der folgenden Jahrzehnte bis hin zur spektakulären Präsentation jenes diamantbesetzten Schädels des britischen Künstlers Damien Hirst, der im vergangenen Jahr für 50 Millionen Britische Pfund die Besitzer wechselte (For the Love of God, 2007).

Neben der aktiven Teilnahme am Seminar und den Ausstellungsterminen vor Ort wird die Übernahme von Kurzreferaten erwartet. Vorstellung von Themen und Vergabe von Referaten in der ersten Sitzung am Mittwoch, den 16.04.08. Seminar danach vierzehntägig am 30.4.,14.5.,28.5.,11.6.,25.6.,9.7.

(Abschlusssitzung). Literatur wird in der ersten Sitzung angegeben und sollte von den Studierenden selbstständig besorgt werden.

Allgemeine Literatur:

Bruce Altshuler: *The Avant-Garde in Exhibition, New Art in the 20th Century*, New York 1994.

Emma Barker (Hg.): *Contemporary Cultures of Display*, New Haven und London 1999.

Elena Filipovic/Barbara Vanderlinden (Hg.), *The Manifesta Decade, Debates on Contemporary Art Exhibitions and Biennials in Post-wall Europe*, Cambridge 2005.

Reesa Greenberg, Bruce W. Ferguson, Sandy Nairne (Hg.): *Thinking about Exhibitions*, London 1996.

Katharina Hegewisch/Bernd Klüser (Hg.): *Die Kunst der Ausstellung*, Frankfurt/Main und Leipzig 1995.

Rosalind Krauss: *The Cultural Logic of the late Capitalist Museum*, in: *October* No. 54, Winter 1990, S. 3-22;

dt. Übersetzung siehe: dies.: *Die kulturelle Logik des spätkapitalistischen Museums*, in: *Texte zur Kunst* No. 6, Juni 1992, S.131-144.

Mary Anne Staniszewski: *The Power of Display, A History of Exhibition Installations at the Museum of Modern*

Art, Cambridge 1998.

Zusätzliche Informationen:

Karin Rebbert ist Kulturwissenschaftlerin und beschäftigt sich mit bildender Kunst, Fotografie, Film und Kriminalliteratur. Sie leitete den Bereich „Education“ der Documenta 11 in Kassel und ko-kuratierte die 6. Werkleitz Biennale in Halle.

Konferenz: Philosophie der Computerspiele 2008

Conference: Philosophy of Computer Games 2008

Dozent: Dr. Stephan Günzel

Termin: Tagungsteilnahme mit Scheinerwerb

Ort: Haus 8, Raum060/061, Foyer Audimax

SWS: 2

Studiengang: BA, MA, BA (alte Studienord.), MA (alte Studienord.)

Module (BA: 10; alte Studienordnung: 0

Module (MA): 9; alte Studienordnung: 01, 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Tagungsteilnahme

Leistungspunkte: 1

Zielgruppe: alle Studierenden

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Es besteht die Möglichkeit, beim Besuch der Tagung "The Philosophy of Computer Games" vom 8. bis 10. Mai einen Teilnahmechein zu erwerben.

Voraussetzung ist der durchgehende Besuch der Veranstaltung, der durch Unterschrift in einer Liste, die am Eingang ausliegt, zu Beginn jeweils des Vormittags- und des Nachmittagsblocks eines Tages nachgewiesen wird.

Zusätzliche Informationen:

<http://www.gamephilosophy.org/>

Recording, Production and Composition LEVEL 1

Recording, Production and Composition LEVEL 1

Dozent: M.Mus. Simon-Mary Vincent

Termin: Mi 15:00 - 18:00

Ort: FH LW 119 (Audio-Labor)

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 9, 10

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Zielgruppe: EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Using ProTools Software, this course will provide an introduction to recording, mixing, production and compositional theories and techniques within a studio environment.

Through practical, hands-on examples given during the semester, students will be guided through the processes of generation and manipulation of sounds, resulting in the creation of their own, short composition.

Theorien zeitgenössischer Musik II

Theories of Contemporary Music II

Dozent: M.Mus. Simon-Mary Vincent

Termin: Mi 12:00 - 13:30

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 2

Studiengang: BA

Module (BA: 5, 10

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: EMW

Teilnehmerbegrenzung: 15

Beschreibung:

Following on from themes discussed in TZM I, Theorien Zeitgenössischer Musik II will provide detailed analysis of key musical and social contributors to the development of 20th/21st Century musical styles.

These include composers such as Stravinsky, Stockhausen, Cage, performers such as Miles Davis, George Clinton, Sun Ra, Joni Mitchell, Lori Anderson, Public Enemy and labels such as Tempa (UK), Good Looking Records (UK), Kompakt (D) and Nervous (US).

Zusätzliche Informationen:

Zweiter Teil des im WS 07/08 begonnenen Seminars. Neue Teilnehmer willkommen.

Musik für die Augen - Musikalische Prinzipien der Medien

Music for your Eyes

Dozenten: Prof. Winfried Gerling, Michael Schuon

Termin: Mo. 16:00-19:00

Ort: FH Haus 4 Raum 2.16

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 10

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: EMW BA

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

In der Veranstaltung soll das Verständnis für Grundmuster von Kompositionen entwickelt und medial umgesetzt werden.

Erarbeitet werden Strategien zur Analyse und Produktion von musikbasiertem Bewegtbild.

Musik ist die abstrakteste aller Künste. Die einzelnen Töne enthalten, außer in Bezug auf ihre Erzeugung, kaum semantischen Gehalt. Jede Strategie, die mit der Ordnung und Komposition von musikalischen Material umgeht, muss diese Eigenheit des Materials berücksichtigen, was bedeutet, dass ein Komposition ihre eigenen Regeln etabliert, festlegt und auch gleichzeitig anwendet. Die wichtigsten Methoden dabei sind die Prinzipien der Wiederholung und der Variation. Erst in der Wiederholung wird eine Regel bzw. Konvention etabliert, die durch die Variation wieder in Frage gestellt werden kann und so eine Entwicklung und eine Dramaturgie ermöglicht.

Im Zentrum der Veranstaltung wird die Auseinandersetzung mit Musikvideos stehen.

Journalistisches Texten

Journalistic Writing

Dozent: Maren Wintersberg

Termin: 30.5./31.5./01.6., je 9:30-18 Uhr

Ort: FHP 4/2.16

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 10

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Blockseminar

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: EMW

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

Nachrichten zum Einschlafen, Bandwurmsätze in der Tagesschau, unverständliches Kauderwelsch – warum sind manche Beiträge und Feature lebendig, manche sterbenslangweilig? Informationen, die sich in einer Blei- oder Wortwüste verstecken, sind keine Informationen.

Der Schlüssel zu einem interessanten Beitrag, ob im Hörfunk oder Fernsehen, ist häufig der Text. Um ihn soll es in dem dreitägigen Seminar gehen.

Wir schreiben journalistische Texte – schauen uns gelungene und weniger gelungene Beiträge an. Es wird vor allem das Texten für die elektronischen Medien Radio und Fernsehen geübt.

Für dieses Seminar ist ein zusätzliches Vorbereitungstreffen nötig, Termin und Ort wird noch bekannt gegeben.

Zusätzliche Informationen:

DATEN ZUR PERSON

Maren Wintersberg, stellv. Abteilungsleiterin der Nachrichtenredaktion von DW-TV, Journalistin in aktuellen Redaktionen seit 16 Jahren. Die studierte Politologin und Historikern hat lange für verschiedene Radioprogramme in Hamburg und Berlin gearbeitet und ist seit 1996 Redakteurin und Reporterin beim internationalen Fernsehsender Deutsche Welle.

Modul 11:

Computerspiele Archiv

Digital Games Archive

Dozent: Michael Liebe

Termin: 1. Sitzung: Dienstag, 15.4., 13.30h

Ort: 1.22.34 (Baracke hinter Haus 1)

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 10, 11

Module (MA): 8, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Computerspielearchiv

Leistungspunkte: 8 CP

Zielgruppe: BA, MA EMW & KUWI

Teilnehmerbegrenzung: 10

Beschreibung:

Es gibt im IKM über 2000 aktuelle Computerspiele. Die sollen nicht nur rumliegen, sondern der Forschung und Lehre zugänglich gemacht werden. Deswegen: Ein spannendes Projekt das noch langfristig an der Hochschule Bedeutung haben wird und zudem auch nach außen getragen werden wird! Siehe www.digarec.net >> Projekte.

Für das Seminar gibt es eine feste Kooperation mit dem Computerspiele Museum Berlin (www.computerspielemuseum.de)!

Zusätzliche Informationen:

OBWOHL HIER DIE ARBEIT AUS DEM WINTERSEMESTER 2007/08 FORTGESETZT WIRD, IST DAS PROJEKT OFFEN FÜR ALLE (NEU) INTERESSIERTEN!

Mapping art and gender in Europe

Mapping art and gender in Europe

Dozent: Prof. Anne Quirynen

Termin: first meeting: Monday 2 juni 14:00 -17:00

Ort: FHP Haus 4 Raum 2.16

SWS: 4

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9, 11

Module (MA): 7, 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4 oder 8

Teilnehmerbegrenzung: 12

Beschreibung:

The European Cultural Foundation (ECF) is currently launching an interactive, user centered online platform focussing on artistic positions and cultural experiences related to diversity in the broader Europe (www.rhiz.eu). The project is developed at the occasion of Europe's year of intercultural dialogue 2008. Within this framework ECF has commissioned a project focussing on artistic works dealing with gender, feminism and diversity, which would broaden the common take on 'European cultural diversity' (developed by curator Bettina Knaup in cooperation with media art organization Constant vzw, Brussels <http://www.constantvzw.org/>).

Gender/rhizome will be developed throughout 2008 as an interactive Map, offering accessibility and readability of a broader range of artistic positions, which explore the complex interrelatedness of gender, ethnicity, race, sexualities in contemporary Europe.

Several Organisations, curators, artists and critics will be involved in the participatory development, of this project, which also aims at providing access to distributed archives.

Zusätzliche Informationen:

2 juni

Introduction of the project by Bettina Knaup and Anne Quiryne

6/7 juni

Concept gender, Europe, diversity

by Bettina Knaup, Laurance Rassel

Distributed archiving and mapping

by Nicolas Maleve

juli (2 Tagen tba)

research of the artistic production exploring gender and diversity in Europe

by Anne Quiryne

Zusätzliche Informationen:

Die Veranstaltung wendet sich in erster Linie an MA-Studierende. Voraussetzung ist die Mitarbeit an Projekt Recherche und evt. gibt es die Möglichkeit ein Praktikum zu absolvieren. Fortgeschrittene BA-Studierende können nach Absprache an der Veranstaltung teilnehmen.

Ubiquitäre Computerspiele

Ubiquitous Computing Games

Dozent: Frank Bültge

Termin: freitags, 13:15-16:45, 14 tägig, 1. Termin am 2.05.

Ort: 1.22.039

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 9, 11

Module (MA): 7, 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Teilnehmerbegrenzung: 20

Beschreibung:

Der Begriff "ubiquitäres Computerspiel" steht für eine medienübergreifende Form des Spiels. Für diese Spielform kursieren viele weitere, oft synonym verwendete Begriffe, die sich allesamt mit dem Konzept "Ubiquitous Play and Performance" zusammenfassen lassen und somit ebenso einen Zugang zum Themenbereich dieses Seminars bieten. Beispielhaft zu nennen sind hier Cross-Media Games, Pervasive Games, Alternate Reality Games, Appropriative Games oder auch Augmented Reality Games.

Den Rahmen theoretischer Auseinandersetzungen mit diesem Themenbereich bilden Spiele, die durch vernetzte oder netzgestützte Informationstechnologien überhaupt erst ermöglicht werden.

Computernetzwerke, mobile Geräte oder "smarte Environments" sind allgegenwärtig (ubiquitous) und durchdringen jeden Lebensbereich. Neben vielen weiteren Effekten, welche die allgegenwärtige Informationsverarbeitung zeitigt, trägt sie auf der Basis so genannter "Social Software" zur Bildung von Netzgemeinschaften (Social Networks oder Online-Communities) bei. Ubiquitäre Computerspiele setzen Social Software und damit einhergehende Möglichkeiten voraus. Die Spielziele können nur gemeinsam erreicht werden. Social Software ermöglicht dabei nicht nur die Veröffentlichung und (virale) Verbreitung des Spiels und der Spielelemente, sondern auch die darauf folgende Organisation des Spielverlaufs und den dafür notwendigen Austausch der Spielenden.

Ein Motto, was im Kontext dieser Spiele immer wieder auftaucht lautet: "This is not a Game". UbiComp Games zielen darauf ab, Grenzen zwischen Fakt und Fiktion, Virtualität und Realität und somit zwischen Spielwelt und realer Welt beständig zu verschieben. Nicht zuletzt weil das Spiel in den meisten Fällen über dieselben Tools, Geräte oder bestimmte Software verläuft, welche fest in unserem alltäglichen und realen Leben verankert sind, wie z.B. Webseiten, Foren, Blogs, Emails oder Mobiltelefone.

Ubiquitäre Computerspiele zeichnen sich durch ihren hohen Grad an Intermedialität und Performativität aus. Sie können in vielerlei Hinsicht als Verkörperung einschlägiger Diskurse der Medienwissenschaft und insbesondere der medienwissenschaftlich orientierten Computerspielforschung betrachtet werden. Populäre Themen wie bspw. Virtualität und Fiktionalität, Performativität, Intermedialität, Interaktion und Narration lassen sich im Rahmen experimenteller Spielgestaltungsszenarien (Gamedesign) praxisnah erforschen und reflektieren.

Im Verlauf des Seminars werden wir uns vorerst einen groben Überblick verschaffen und beispielhaft verschiedene Spiele und Szenarien untersuchen. In einem weiteren Schritt wird die Thematik interessengeleitet begrenzt, um sie schließlich aus verschiedenen medienwissenschaftlich relevanten Perspektiven zu betrachten. Letztendlich bietet die theoretische Vorarbeit und die Auseinandersetzung mit dem Thema eine Grundlage für eigene freie Projekte und experimentelle Forschungsarbeiten, welche als eigenständige Projekte oder im Rahmen des Seminars für den Erwerb eines Leistungsnachweises umgesetzt werden können.

Internet Reloaded. Ein Theater Projekt Teil 2

Internet reloaded. A theatre project. Part 2

Dozent: Prof. Dr. Dieter Mersch

Termin: Nach Vereinbarung

Ort: Universität

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Projekt

Zielgruppe: Teilnehmer des ersten Projektteils

Teilnehmerbegrenzung: 8

Beschreibung:

Internet reloaded konfrontiert theatrale Mittel mit der ebenso spielerischen wie virtuellen Welt von Second Life. Das Projekt in Kooperation mit dem Hans Otto Theater hat im WiSe 2007/2008 begonnen und wird im SoSe bis zur Aufführung am 14.6. fortgeführt.

Projektbetreuung B.A.

Project Monitoring B.A.

Dozenten: Dr.Peter Bexte, Prof. Dr.Heiko Christians, Prof.Winfried Gerling, Prof. Dr.Christine Hanke, Dr.Hansjörg Pöttrich, Prof.Anne Quiryrynen, PD Dr.Christian Schulte, Dipl. Des.Ellen Stein, Dr.Katrin von Kap-herr

Termin: nach Vereinbarung

Ort: tba

SWS: 4

Studiengang: BA

Module (BA: 11

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Freies Projekt

Leistungspunkte: 8

Teilnehmerbegrenzung: 5

Beschreibung:

Ziel ist die Entwicklung erster kleinerer freier Forschungsvorhaben oder eigenständiger Projektentwicklung bzw. auch von Kooperationen mit anderen Institutionen und Antragstellungen aus studentischer Initiative mit Recherche und theoretisch-praktischer Begleitung.

Zusätzliche Informationen:

Bitte setzen Sie sich rechtzeitig mit einem der Lehrenden in Verbindung.

Computerspiele Museum

Computer Games Museum

Dozent: Andreas Lange

Termin: Dienstags, 15h

Ort: 1.22.34

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA: 11

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Computerspielearchiv

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: BA, MA EMW & KUWI

Teilnehmerbegrenzung: 10

Beschreibung:

Wie kommen Computerspiele ins Museum? Probleme und Lösungen.

Modul 13:

B.A.-Kolloquium

B.A.-Colloquium

Dozent: Dr.Peter Bexte

Termin: Mi 18-20:00

Ort: FHP 5/3.17

SWS: 2

Studiengang: BA

Module (BA: 13

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart:

Teilnehmerbegrenzung: 25

Fachschaftsrat SoSe 08

Student Council SoSe 08

Dozent: Fachschaftsrat EMW

Termin: nach Vereinbarung
Ort: nach Vereinbarung
SWS: 0
Studiengang: BA, MA
Module (BA): 13
Module (MA): 10
Pflichtveranstaltung: -
Veranstaltungsart: --
Leistungspunkte: --
Zielgruppe: Studierende der EMW
Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Dies ist kein Seminar! Die virtuelle Lehre wird für die FSR-interne Kommunikation genutzt. Falls Du Interesse an einer Mitarbeit im FSR hast, wende Dich bitte an Sebastian Herzig oder ein anderes Mitglied des FSR.