

Master

Vorlesungsverzeichnis *Course Descriptions*

SS 2017

Modul 2:

Plastizität, Vulnerabilität, Singularität - Bausteine einer Medienphilosophie des Ereignisses

Plasticity, Vulnerability, Singularity - Elements of a Media Philosophy of the Event

Dozent: PD Dr. Bernd Bösel

Termin: Dienstags, 16:00 bis 18:00

Ort: NP, Haus 9, 2.04

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 2

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: SE

Leistungspunkte: 2

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Drei Begriffe, die in den letzten Jahren heiß geführte Debatten angestoßen haben, stehen im Zentrum dieses Forschungsseminars. Catherine Malabou hat in ihrem Essay *Was tun mit unserem Gehirn?* den Begriff der (Neuro-)Plastizität politisch interpretiert und vor allem gegen die neoliberale Rhetorik der Flexibilisierung abgegrenzt. Plastizität lässt sich als Formbarkeit und Veränderbarkeit übersetzen – bis hin zur Verletzung und Vernichtung des dabei umgeformten Objekts, wie sie in *Ontologie des Akzidentiellen* ausführt.

Dieses Motiv einer eben nicht nur positiv aufzufassenden Plastizität gibt Anlass, als zweiten Leitbegriff denjenigen der Vulnerabilität zu diskutieren. Diesem kommt derzeit in der politischen Theorie besondere Aufmerksamkeit zuteil – Judith Butlers jüngere Essays sind hierfür ein guter Ausgangspunkt. In ihrem Buch *Anmerkungen zu einer performativen Theorie der Versammlung* verhandelt sie die alte Dichotomie von Aktivität und Passivität, indem sie „Handlungsfähigkeit“ und „Verwundbarkeit“ als aufeinander bezogen denkt. Wir werden im Forschungsseminar versuchen zu klären, wie sich Butlers Vulnerabilität zu Malabous Plastizität verhält.

Der dritte Leitbegriff, Singularität, ist vielleicht der strittigste, weil er seit den 90er-Jahren von TranshumanistInnen zunehmend für ein imaginäres Ereignis in der Zukunft gebraucht wird: die Erreichung bzw. Überbietung menschlicher Intelligenz durch Maschinen. Dieses Motiv ist zumeist mit dem Phantasma einer technologisch induzierten Menschheitsdämmerung verbunden. Mit dem Begriff der Singularität soll also im Seminar die Perspektive um Beschreibungskriterien von Maschinen erweitern werden. Ob diese letztendlich nicht auch einem anthropozentrischem Blick unterliegt und was die Verschiebung zur technologischen Singularität für das Verständnis der menschlichen Vulnerabilität bedeutet kann, soll im Seminar zur Diskussion stehen. Dazu werden wir uns kontrastierend mit Gilles Deleuze' und Félix Guattaris radikal anders verstandenem Singularitätsbegriff beschäftigen, der auf der Mikroebene des "Partikulären", des "Prä-Individuellen" und "Molekularen" angesiedelt ist.

Fragehorizont dieser bewusst heterogenen Lektüren ist der Begriff des Ereignisses, der vor allem in der französischen Philosophie der zweiten Hälfte des 20. Jahrhundert entwickelt wurde.

Die Konzeption als Forschungsseminar bringt mit sich, dass von den Texten ausgehend der Diskussion breiter Raum gegeben werden soll und dementsprechend auch die Abfolge der Texte variiert werden kann.

Zusätzliche Informationen:

Vorläufige Literaturliste:

- Günther Anders, Die Antiquiertheit des Menschen Band I, München 1980
Judith Butler: Anmerkungen zu einer performativen Theorie der Versammlung, Berlin 2016, Kap. 4
„Körperliche Verwundbarkeit, koalitionäre Politik“
Judith Butler, Zeynep Gambetti, Leticia Sabsay (ed.): Vulnerability in Resistance, Durham 2016
Gilles Deleuze: Logik des Sinns, Frankfurt am Main 1993, „Vom Ereignis“
Jacques Derrida: Eine gewisse unmögliche Möglichkeit, vom Ereignis zu sprechen, Berlin 2003
Gerald Raunig: dividuum, Wien et al. 2015, "Gilbert von Poitiers. dividuum, Subsistenz, Ähnlichkeit"
Catherine Malabou: Was tun mit unserem Gehirn?, Zürich/Berlin 2007
dies., Ontologie des Akzidentiellen, Berlin 2011
Dieter Mersch: „Das Entgegenkommende und das Verspätete. Zwei Weisen das Ereignis zu denken: Lyotard und Derrida“, in: Dietmar Köveker (Hg.), Im Widerstreit der Diskurse, Berlin 2004, S. 69-108
Murray Shanahan: The Technological Singularity, Cambridge/Mass. 2015
Vernor Vinge: „The Coming Technological Singularity. How to Survive in the Post-Human Era“, San Diego 2013

Personal Computer. Eine Technologie wird heimisch

Personal Computer. A technology is moving in

Dozent: Dr.Sophie Ehrmanntraut

Termin: Montag, 14-16 Uhr c.t.

Ort: FHP D 103

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 2

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: MA

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Als Computer in Form von PCs gegen Ende der 1970er zu Hause einzogen, wussten die wenigsten etwas mit ihnen anzufangen. Das Arbeiten und Spielen mit Computern musste gelernt werden. Bis zum Geburtsjahrgang 1995 können sich viele Menschen noch sehr genau an ihren ersten Computer zu Hause erinnern. Im August 1995 brachte die Microsoft Corporation ihr neues Consumer OS Windows 95 auf den Markt. Bereits nach vier Tagen hatte sich Windows 95 über eine Million mal verkauft, nach 3 Monaten bereits 45 Millionen mal. 1995 waren PCs in den USA nichts besonderes mehr, jeder zweite Haushalt der USA hatte mindestens einen PC. Die nachgeborenen Generationen, die sogenannten Natives, empfanden Computer zu Hause nicht mehr als Sensation, sie wuchsen mit Computern zu Hause auf.

Am Beispiel des 'personal computer' werden wir in der Vergangenheit liegenden technologischen und sozialen Wandel analysieren und reflektieren, wie Mediengeschichte geschrieben werden kann.

Angelehnt an Studien, wie die der Kulturosoziologin Carolyn Marvin 'When Old Technologies Were New', an Methoden wie die Diskursanalyse Foucaults sowie die Medienarchäologie nach Kittlers Vorbild suchen wir jene Zeit auf, in der die amerikanische Kultur fasziniert war von den Gebrauchsmöglichkeiten, die der home computer mit sich brachte.

Um zu verstehen wie damals neue digitale Technologien, die bis dahin nur einem kleinen Fachpublikum zugänglich waren, bestehende soziale Strukturen unterbrachen und von der breiten Öffentlichkeit sozialisiert wurden, werden wir zeithistorische Dokumente (Foren, Oral Histories, Werbung) untersuchen.

Modul 3:

Computerspielfotografie

Game Photography

Dozenten: Prof. Winfried Gerling, Dr. Sebastian Möring

Termin: Do 14-16 Uhr

Ort: ***NEU*** FHP, Raum D 103

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 3

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 LP

Zielgruppe: MA

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Mittlerweile bieten viele Computerspiele wie etwa "The Last of Us Remastered" (2014), "Euro Truck Simulator 2" (2012) oder "Doom" (2016) einen integrierten Fotografiemodus an. Auf Knopfdruck wird das Spielgeschehen eingefroren, die Spielerinnen und Spieler können eine virtuelle Kamera frei positionieren und ein Foto ihrer Wahl von ihrem virtuellen Truck bei Sonnenuntergang oder einem zähnefletschenden Zombie schießen. Dabei können sie Parameter wie Tiefenschärfe oder Verschlusszeit verändern und etwa einen beliebigen Filter über das Bild legen. Im Internet können die Fotos dann über Social-Media-Kanäle mit Freunden und Bekannten geteilt werden.

Auch das Medium der Computerspielfotografie wird zunehmend ernst genommen. Kürzlich hat das TIME Magazine einen Kriegsphotografen in das Spiel "The Last of Us Remastered" mit dem Auftrag eingeschleust, das Spielgeschehen fotografisch zu dokumentieren. Im Frühjahr 2015 hat das Fotomuseum Winterthur einen Wettbewerb für die besten Computerspielfotos ausgerufen und das renommierte Pariser Centre Pompidou hat Werke des niederländischen Computerspielfotografen Robert Overweg gezeigt. Dennoch ist Computerspielfotografie ein junges und noch wenig erforschtes Phänomen.

Dieses Seminar nimmt deshalb die intermediale Konstellation von Computerspiel und Fotografie in den Blick. Dazu machen wir uns sowohl mit Fototheorie, als auch mit relevanter Computerspieltheorie vertraut. Wir sehen uns Arbeiten von Computerspielfotografen an, untersuchen Fallbeispiele und analysieren Computerspiele, in denen das Fotografieren eine zentrale Funktion ist. Bei Bedarf werden auch Beispiele der Realweltfotografie zum Vergleich herangezogen, wie zum Beispiel die Industriefotografie von Bernd und Hilla Becher oder Kriegs fotografien von Robert Capa.

Ziel des Seminars ist es, Texte und Positionen zum Thema Computerspielfotografie zu kennen, besondere Eigenschaften des Phänomens systematisch und selbstständig zu erforschen. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer realisieren eigene künstlerisch-wissenschaftliche computerspielfotografische Projekte und/oder wissenschaftliche Untersuchungen zu den medialen Eigenheiten der Computerspielfotografie. Diese Untersuchungen können sich auch mit angrenzenden Phänomenen beschäftigen und von den jeweiligen Interessen der Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausgehen.

Am 6.7. und 7.7. findet der internationale Workshop "Bildschirmbilder - In-Game Fotografie und Screenshot als fotografische Praxis" im ZeM statt.

Literatur zum Reinschnuppern:

+++Raab, Josh, and Ashley Gilbertson. 2015. "A War Photographer Embeds Himself Inside a Video Game." Time. September 15. <http://time.com/3393418/a-war-photographer-embeds-himself-inside-a-video-game/>.

+++Talley, Trevor. 2015. "The Unwinnable War over Screenshots." Kill Screen. January 22. <https://killscreen.com/articles/unwinnable-war-over-screenshots/>.

+++Tan, Zed. 2014. "What TIME Got Wrong about The Last of Us." Killscreen, August 10.
<http://killscreendaily.com/articles/what-time-got-wrong-about-last-us/>.

+++Kühl, Eike. 2016. In-Game-Fotografie: Hier spielen, dort knipsen. Die Zeit, 9. Mai, Abschn. Digital.
<http://www.zeit.de/digital/games/2016-05/nvidia-ansel-in-game-fotografie>.

Zusätzliche Informationen:

Dieses Seminar findet im Verbund mit der Veranstaltung „Schirmbilder“ im Master-Modul 5 von Winfried Gerling statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltung wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit (die aufeinander bezogene praktische und theoretische Anteile verbindet) benotet zu absolvieren. In diesem Falle können die Module 3 und 5 durch den Besuch des Verbundes und die übergreifende Arbeit vollständig abgeschlossen werden.

Zeigen und Verbergen visueller Effekte

Showing and hiding of visual effects

Dozent: Dr.Katrin von Kap-herr

Termin: Di 10:15-11:45

Ort: FHP D 116

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 3

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: S

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: MA

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Obwohl filmische Effekte von Anfang an ein fester Bestandteil des Films waren, kommt ihnen erst seit den letzten drei Dekaden eine größere Aufmerksamkeit zu. Während von Seiten der Filmindustrie Hollywoods die Popularität digitaler visueller Effects anerkannt wird und sie aufgrund der vergleichsweise hohe Einspielergebnisse ihrer Filme zum Marketinginstrument der Filmindustrie Hollywoods geworden sind, müssen sich Visual Effects immer noch zahlreichen Meinungen und Vorurteilen aus der Medien- und Filmtheorie und von Cineasten stellen. Ihnen wird vorgeworfen, sie würden aus dem Kontext herausstechen, die Aufmerksamkeit ganz auf sich ziehen und im Sinne eines Attraktionskinos ein leeres Spektakel ohne Narration sein.

Das Seminar untersucht dieses Spannungsfeld der Visual Effects an einzelnen Filmbeispielen und Medientexten, so dass die Studierenden historisch und aktuell wichtige Texte zu Effekten kritisch einordnen können. Auf der Basis der diskutierten Theorien sollen die Studierenden am Ende in der Lage sein, selbständig Filmbeispiele zu analysieren und eigene Thesen zu Visual Effects zu entwickeln, die sich mit den Begriffen des Zeigens und Verbergens auseinander setzen.

Modul 5:

Schirmbilder

Schirmbilder

Dozenten: Prof.Winfried Gerling, Dr.Sebastian Möring

Termin: Do. 10:00 - 13:30

Ort: FHP D 103

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 5

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 4

Zielgruppe: EMW Master

Teilnehmerbegrenzung: 15

Beschreibung:

Fotografieren mit digitalen Kameras in der physischen Welt ist inzwischen die dominante fotografische Praxis. Fotografieren in der digital erzeugten oder digitalisierten Wirklichkeit ist eine alltägliche Betätigung, die aber selten im Kontext fotografischer Auseinandersetzungen reflektiert wird. Gemeint sind Praktiken wie die In-Game-Fotografie oder einfacher noch das Bildschirmfoto (Screenshot). Es existieren daneben Mischformen, wie das Fotografieren in Augmented Realities das zuletzt mit Pokemon Go besonders populär wurde oder in künstlerischen Zusammenhängen auch das Abfotografieren des Monitors mit einer realen Kamera (z.B. Doug Rickard: *A new American Picture* 2011) bzw. das Erzeugen von Screenshots abgebildeter Fotografie im Rechner (z.B. Mishka Henner: *No Man's Land* und Viktoria Binshtok: *World of Pairs* 2012. Beide Projekte arbeiten mit Bildern von Google Street View). Darüber hinaus findet man in der Geschichte der klassischen Fotografie eine ganze Reihe von Aufnahmen, die den Fernseh- oder Computerbildschirm zum Gegenstand haben (z.B. Stephen Shore, Lars Tunbjörk...), die Fotografien von Billboards als Screens in der Realität zeigen (z.B. Stephen Shore, William Eggleston...) oder auch das Fotografieren einer Fotografie die in der Hand gehalten wird (Timm Rautert..) etc.

In der Veranstaltung soll dem spezifischen Status der Bilder von Bildschirmen nachgegangen werden, die unter den Bedingungen des Screenshots und der In-Game-Fotografie eine bisher unterreflektierte Zuspitzung erlebt hat.

Zusätzliche Informationen:

Dieses Seminar findet im Verbund mit der Veranstaltung "Computerspielfotografie" im Master-Modul 3 von Sebastian Möring statt. Der Besuch der weiteren Veranstaltung wird dringend empfohlen. Es ist möglich den Verbund von Veranstaltungen mit einer übergreifenden Arbeit (die aufeinander bezogene praktische und theoretische Anteile verbindet) benotet zu absolvieren. In diesem Falle können die Module 3 und 5 durch den Besuch des Verbundes und die übergreifende Arbeit vollständig abgeschlossen werden.

Modul 6:

Do we see what we hear? - Bildbeschreibungen im Film

Do we see what we hear? - Image description in film

Dozent: Isabell Spengler

Termin: Fr. 10:30 - 13:30

Ort: FHP D 103

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 6

Pflichtveranstaltung: ja Veranstaltungsart: P

Leistungspunkte: 12

Zielgruppe: MA

Teilnehmerbegrenzung: 15

Beschreibung:

Was ist die Rolle von Ton und insbesondere von Sprache im Film?

Am Beginn der Geschichte des Tonfilms steht die Angst vor der Stille. In "King Kong" von 1933 wird vor allem geschrien, und wenig gesprochen. Film erzählt Geschichten mit bewegten Bildern und durch Schnitte. Wozu aber braucht man Sprache im Film? Sprache übernimmt im Film, sei er fiktional, dokumentarisch oder experimentell, verschiedene Funktionen. Dialoge sind narrative Motoren und Instrumente des Verhandels. Stimmen aus dem Off machen unsichtbare Erzähler hörbar, die eine bestimmte Perspektive auf das Gesehene einnehmen. Sprache lässt Bilder in den Köpfen der Betrachter entstehen. Geschichten werden erzählt und Ereignisse werden beschrieben, die in der filmischen Erzählung geschehen sein sollen, in den

Filmbildern selbst aber gar nicht zu sehen sind.

- Welche Verbindung aber besteht zwischen den Handlungen der Protagonisten und dem, was sie sagen? Was ist ein Sprechakt? Wann wird Sprache zu Geräusch, wann zu Musik? Und welche im Bild verankerten oder von außen an es herangetragenen Blickwinkel eröffnen Kommentare?

Im Projektseminar werden wir Filme und Videoinstallationen analysieren, die von Videokunst, Dokumentar-, Autoren- und Experimentalfilm bis zum Blockbuster aus Hollywood reichen, und einige Texte diskutieren. In einer praktischen Übung wollen wir Beobachtungen aufzeichnen und mit Bildbeschreibungen im Film experimentieren, um neue Konzepte zur filmischen Erzählung zu entwickeln.

Zusätzliche Informationen:

Filmbeispiele von Francis Ford Coppola, William Friedkin, Jacques Tati, Chantal Akermann, Michael Snow, Yoko Ono, Samuel Beckett, Stefan Panhans, Jan Peters, John Smith, Juliane Zelwies, Corinna Schnitt, Markus Ruff, Isabell Spengler u.a.

Texte von Michel Chion, Stanley Cavell, André Brazin, Walter Murch u.a.

Über die Dozentin: www.isabellspengler.net

Modul 7:

Inseln: Simulationen paradoxer Räume

Islands. Simulations of paradoxical spaces

Dozenten: Prof. Winfried Gerling, Fritz Schlüter, Prof. Dr. Birgit Schneider

Termin: Bröllin - 12.-16.6.17

Ort: Bröllin

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 6, 9

Module (MA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: BA-Seminar

Leistungspunkte: 2/4

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Inseln stellen den Archetyp eines begrenzten Raumes dar. Sie lassen sich als mehr oder weniger geschlossenes System betrachten, weshalb sie immer wieder zu Kulissen für Inselexperimente wurden – sozialer, kultureller, spielerischer und biologischer Art. Im Seminar werden wir uns Inseln auf mehreren Ebenen annähern: kartografisch, wobei wir Inseln als besondere Gebilde im Rahmen von Seefahrt und ihrer Entdeckung betrachten (Sandy Island); als utopische Orte der Sehnsucht, indem wir die westlichen Vorstellungen von Inseln als Paradies und Zufluchtsort thematisieren (Tahiti, Pitcairn); als dystopische Orte, bei denen die von Wasser umgebenen Inseln zum Gefängnis werden (Alcatraz, Teufelsinsel); aber auch als ökologische Sonderräume, die abgeschieden von anderen Biosystemen besondere evolutionäre Bedingungen erzeugen (Galapagosinseln, Santa Cruz) sowie schließlich auf der Ebene von Inselkulturen (Marshall Islands, Kiribati). Dabei werden wir immer im Wechsel lesen und diskutieren, Filmbeispiele und Inselspiele betrachten, sowie Modelle der thematisierten Inseltypen herstellen - und dies im engen Austausch mit den anderen Seminaren in Bröllin.

Zusätzliche Informationen:

Das Seminar findet auf der Projektwoche in Bröllin statt.

Literatur:

Judith Schalansky: Atlas der abgelegenen Inseln (2009)

Farocki Now. A Contemporary Academy

Experimental Research Project

Dozent: Prof. Dr. Jan Distelmeyer

Termin: Arbeitstreffen nach Absprache + 18-21. Oktober 2017

Ort: N.N.

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Experimentelle Forschungsarbeit

Leistungspunkte: 12

Teilnehmerbegrenzung: 5

Beschreibung:

Aufbauend auf das Seminar "Was wird sichtbar?" und in Kooperation mit dem Harun Farocki Institut wird der Beitrag EMW-Sudierender an dem Workshop "Farocki Now - A Temporary Academy" vorbereitet, der vom 18-21. Oktober in Berlin stattfinden wird.

"Farocki Now - A Temporary Academy" (October 18-21, 2017) unfolds over four days of workshops, keynotes and informal discussions that aim at activating and actualizing the work and thought of filmmaker, writer and teacher Harun Farocki (1944-2014). Three mornings and two afternoons will be convened by representatives of an artists' collective, a study group, or a university program invited by the Harun Farocki Institut (HaFI) to make available their research into aspects of Farocki's practice and to explicate their potential for future engagement with contemporary and historical image-making.

Keynotes and screenings will take place in the evenings, however the core of the 4-day Academy program will consist of half-day workshops/seminars/presentations given by delegates from five different academic and para-institutional contexts.

The presentations of each individual group will be prepared in the months preceding the Academy, and are to be seen as an opportunity to interface their own practices and experiences with those of Farocki.

HaFI has invited the following institutions and organizations to participate in Farocki Now - A Temporary Academy:

- dffb (German Film and Television Academy), Berlin
- European Media Studies, Fachhochschule Potsdam & Universität Potsdam
- FMA Study Away Programs, Temple University, Philadelphia
- MASS Alexandria in cooperation with Ashkal Alwan - The Lebanese Association for Plastic Arts, Beirut
- ruangrupa, Jakarta

Among the possible themes to engage with in the context of Farocki Now - a Temporary Academy are:

- the production conditions for computer-generated images
- visual archiving and the remaking of history
- the militarization of the gaze
- navigation as a political image practice
- watching the construction of selfhood and citizenship
- the image as a space of forensic activity
- histories and futures of the laboring body
- visual literacy / visual knowledge / visual research
- the 'actionable image' (Galloway) and the 'operative image' (Farocki)
- industrialization of thought
- class struggle of images
- contemporary image-technologies as public sciences
- unmanned / machinic image-production

Experimentelle Forschungsarbeit

Experimental Research Project

Dozenten: Prof. Dr. Marie-Luise Angerer, PD Dr. Bernd Bösel, Prof. Dr. Heiko Christians, Prof. Dr. Jan Distelmeyer, Dr. Daniela Döring, Prof. Winfried Gerling, Prof. Dr. Nico Heise, Dr. Sebastian Möring, Dr. Susanne Müller, Prof. Anne Quirynen, Prof. Dr. Ulrich Richtmeyer, Fritz Schlüter, Prof. Dr. Birgit Schneider, Torsten Schöbel, Dr. Katrin von Kap-herr

Termin: Termin nach Absprache

Ort: nach Absprache

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 7

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Experimentelle Forschungsarbeit

Leistungspunkte: 12

Teilnehmerbegrenzung: 5

Beschreibung:

Ziel des Moduls ist die Entwicklung experimenteller Forschungsarbeiten durch die Studierenden selbst. Unter experimenteller Forschung ist die Untersuchung von Fragestellungen mittels medialer Aufbereitung zu verstehen, wozu gleichermaßen Recherche, eigene Literaturzusammenstellung, Konzipierung, Wahl der Darstellungsmittel bzw. des medialen Formats und die Durchführung zählt.

Zusätzliche Informationen:

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

Modul 8:

Reif für die Insel: Orte der Sehnsucht, der Zuflucht, des Rückzugs, der Eroberung ...

Islands: Desire, Asylum, Conquest and Retreat ...

Dozenten: Dr. Susanne Müller, Fritz Schlüter

Termin: 11. bis 16.6.17 (Blockseminar Bröllin)

Ort: Projektwoche in Bröllin

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 4

Module (MA): 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Das (vornehmlich theoretisch angelegte) Seminar widmet sich dem Topos Insel in der Kultur- und Mediengeschichte. Im Vordergrund steht die Insel als Reiseziel. Es geht aber um weit mehr als paradiesische Strände und touristische Reisen. Vielmehr wird die Insel als Sehnsuchtsort im weitesten Sinne betrachtet und es geht um die Insularität von Orten, die keineswegs immer von Wasser umgeben sein müssen.

No Turning Back: Re-Thinking the Postmodern / XV MAGIS - Gorizia International Studies Spring School 2017

No Turning Back: Re-Thinking the Postmodern / XV MAGIS - Gorizia International Studies Spring School 2017

Dozent: Prof. Dr. Jan Distelmeyer

Termin: 28. März - 2. April

Ort: Gorizia, Università degli Studi di Udine

SWS: 4

Studiengang: MA

Module (MA): 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Exkursion/Projekt

Leistungspunkte: 4 CP

Zielgruppe: MA

Teilnehmerbegrenzung: 5

Beschreibung:

Zum 15. Mal findet im März/April 2017 die MAGIS International Film Studies Spring School statt, die aktuelle Fragen der Film- und Medienwissenschaft verhandelt.

Seit dem SoSe 2010 ist die MAGIS International Spring School eine regelmäßige, internationale Ergänzung des Master-Programms der EMW. Seit 2012 gehören die FH Potsdam und Universität Potsdam zu den Kooperationspartnern der Spring School, die von der Università degli Studi di Udine u.a. mit folgenden Partnern (neben der EMW) durchgeführt wird: Université Paris 3 – Sorbonne Nouvelle, Université de Montréal, Universität Pompeu Fabra Barcelona, University of Malta, Universität für angewandte Kunst Wien, Johann Wolfgang Goethe-Universität Frankfurt am Main, CineGraph Hamburg.

Die Kooperation der EMW mit der Università degli Studi di Udine sieht vor, dass die Flug- und Unterbringungskosten von der Kooperation getragen und finanziert werden und damit die Studierenden davon befreit sind.

Die Spring School 2017 steht unter dem Oberthema:

No Turning Back: Re-Thinking the Postmodern

Die thematischen Schwerpunkte der Spring School werden durch 5 Sektionen und Workshops charakterisiert:

1. Cinema & Contemporary Arts – The End of (Art) History-telling? Representing the Historical Past and Historicizing the Past in the Arts after the Post Modern
2. The Film Heritage: migration and post-modern transnational film culture
3. Media Archaeology – Network
4. Porn Studies – Video (R)Evolutionen

Details:

<http://www.filmforumfestival.it/>

Inseln im (Computer)Spiel und anderen Medien

Islands in Games and other Media

Dozenten: Dr. Sebastian Möring, Fritz Schlüter

Termin: 11.06.2017-16.06.2017 Bröllin

Ort: Bröllin

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 7

Module (MA): 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2

Zielgruppe: BA 3. Semester und höher

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Inseln im Computerspiel, Computerspiele als Inseln – Projektwoche Bröllin

Civilization V (Firaxis Games 2010), Dear Esther (The Chinese Room 2012), Sim City (Maxis Software 2013), Minecraft (Mojang 2011), Just Cause 3 (Avalanche Studios 2015), The Witness (Blow 2016), Far Cry 3 (Ubisoft Montreal 2012), Proteus (Key and Kanaga 2013), No Man's Sky (Hello Games 2016) und The Secret of Monkey Island (Gilbert 1990) teilen auf den ersten Blick wenig mehr Gemeinsamkeiten, als dass es sich in allen Fällen um Computerspiele handelt. Ansonsten scheint diese Ansammlung an Spielen eher disparat und willkürlich. Auf den zweiten Blick fällt aber eine weitere Gemeinsamkeit auf: alle genannten Spiele repräsentieren Inseln, enthalten inselhafte Raumstrukturen, spielen auf Inseln oder erzählen von Inseln. In

diesem Sinne beschäftigt sich das Seminar mit der Untersuchung des Phänomens der Insel im Computerspiel. Wir werden uns sowohl theoretisch mit verschiedenen Inselkonzepten beschäftigen als auch empirische Untersuchungen am Objekt (sprich: am Spiel) durchführen.

Mögliche Analysen sind 1) Fallstudien zur Repräsentation von Inseln in einem bestimmten Spiel, 2) vergleichende Untersuchungen zur Repräsentation von Inseln zwischen zwei Spielen, 3) vergleichende Untersuchungen zu Inseln in Computerspielen versus anderen Medien, 4) ontologische Untersuchungen zur Frage "Sind Computerspiele immer schon Inseln?", 5) allgemeinere Untersuchungen zu Raumstrukturen im Computerspiel.

Der vorherige Besuch des Seminars "Grundlagen der internationalen Game Studies" ist von Vorteil.

Es wird ein Vorbereitungstreffen geben.

Weitere Informationen folgen.

Videospiele als didaktische Herausforderung (Ringvorlesung)

Videogames as challenges in educational settings

Dozent: Dr. Sebastian Möring

Termin: Di 16-18 Uhr

Ort: Neues Palais, Haus 9, Raum 1.14

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 10

Module (MA): 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Vorlesung

Leistungspunkte: 1 + 2 (mit Klausur)

Teilnehmerbegrenzung: keine

Beschreibung:

Mit zunehmender Schnelligkeit etablieren sich neue Medien, Kommunikationsmittel und Kunstformen innerhalb unserer Gesellschaften. Oft sind es Jugendliche, die sich als „digital natives“ unbefangen auf diese Entwicklungen einlassen können. Der Ruf nach einem kritischen Umgang mit Medien, einer systematischen Medienerziehung und Medienbildung wird seit geraumer Zeit formuliert. Allerdings existieren bisher wenige Bemühungen die angehenden Pädagoginnen und Pädagogen mit entsprechenden Methoden, Ideen und Materialien auszustatten.

Die Idee für die Ringvorlesung entstand aus dem Gespräch mit Lehramtsstudierenden, die auf die oben erwähnten Desiderate aufmerksam machten. In dieser Ringvorlesung wird daher das Wissen über Computerspiele aus den Medienwissenschaften, den Game Studies sowie der Medienforschung direkt an die Lehrerinnen- und Lehrerausbildung angebunden. Ihr Ziel ist die Untersuchung der Einsetzbarkeit von Computer- und Videospielen im schulischen Unterricht und für Aktivitäten in außerschulischen Jugendeinrichtungen. Die Referentinnen und Referenten werden aus den jeweiligen Perspektiven ihrer Fachdisziplinen konkrete Methoden und Anwendungsmöglichkeiten anhand von ausgewählten Computerspielen erörtern. Schwerpunkt des Interesses bilden dabei Videospiele, die in erster Linie zur Unterhaltung eingesetzt werden, da der Einsatz von „Serious Games“/„Educational Games“ in jüngster Zeit schon breiter wahrgenommen wird.

Die Vorträge werden jeweils etwa 50 Minuten dauern, um in einem anschließenden Austausch genügend Raum für Fragen, Diskussionen und Ideen anzubieten.

Zeit:

18.04.2017 - 18.7.2017, jeden Dienstag 16:00-18:00Uhr

Wo:
Am Campus Neues Palais
Hörsaal 1.09.1.14

Zusätzliche Informationen:

Die Veranstaltung wird gemeinsam organisiert von Prof. Dr. Nathanael Riemer und Dr. Sebastian Möring und ist eine Zusammenarbeit von DIGAREC mit dem Institut für Jüdische Studien und Religionswissenschaft der Universität Potsdam, dem Kooperationsstudiengang Europäische Medienwissenschaft (EMW), der Fachhochschule Potsdam (FHP) sowie dem Brandenburgischen Zentrum für Medienwissenschaften (ZeM).

Vorläufige Termine und Themen (Änderungen vorbehalten)

18.4.2017 Einführung Prof. Dr. Nathanael Riemer und Dr. Sebastian Möring

25.4.2017 Prof. Dr. Heiko Christians (Universität Potsdam): „Historische Medienbildung als Zukunftsperspektive in Schule und Universität. Ein Vorschlag“

2.5.2017 Dr. Sebastian Möring (Universität Potsdam/ Digital Games Research Center): “Was verstehen wir, wenn wir Computerspiele spielen? Zur Hermeneutik des Computerspielens”

9.5.2017 Prof. Dr. Jan Distelmeyer (FH Potsdam): „Kontrollieren. Zur Interaktivität von Computerspielen“

16.5.2017 Heiko Brendel, M.A., M.S.Sc.(Universität Potsdam) “4X-Geschichtsspiele im Schulunterricht – Eine Brücke zwischen Geschichte, Geografie und Politischer Bildung?”

23.5.2017 Prof. Dr. Judith Ackermann (FH Potsdam): “Beeinträchtigungen spielerisch erfahrbar machen. Mit Computerspielen das Thema ‘Inklusion’ im Unterricht behandeln.”

30.5.2017 Prof. Dr. Rune Nielsen (IT-Universität Kopenhagen)“Video Game Addiction: a historical and critical analysis”

6.6.2017 Manuela Pohl, M.Ed. (Universität Potsdam): “‘The game is afoot!’: Zum Potential von Computerspielen im Englischunterricht”

13.6.2017 Paul Dalg (Leiter USK.online): “Spielerverderber Jugendschutz – Juristische und praktische Grenzen beim Einsatz von Videospiele im Schulunterricht”

20.6.2017 Martin Thiele-Schweiz, M.A. (Hochschule für Bildende Künste Braunschweig/Playing History):“Playing History – wie wir mit Spielen Geschichte(n) vermitteln”

27.6.2017 !!!ENTFÄLLT!!! Prof. Dr. Stephan Günzel (BTK – Hochschule für Gestaltung) “Das Bild des Computerspiels im Kunstunterricht”

4.7.2017 Dr. André Czauderna (Cologne Game Lab, TH Köln): „Möglichkeiten des Einsatzes von Computerspielen im Politikunterricht am Beispiel von Democracy 3”

11.7.2017 Melanie Fritsch, M.A. (Universität Bayreuth): „Gitarrensimitanten und Daumenartisten? Überlegungen zum Einsatz von Computerspielen im Musik-, Instrumental- und Sportunterricht”

18.7.2017 Prof. Dr. Nathanael Riemer (Universität Potsdam): “Mit den Göttern zocken. Religion in Computerspielen. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen im Unterricht”

25.7.2017 Abschlussklausur

Amazing Games + Art 2017

Amazing Games + Art 2017

Dozent: Michael Liebe

Termin: April 2017 - A MAZE. Festival der #gamesweekberlin

Ort: Berlin

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 5

Module (MA): 8

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 2 CP

Zielgruppe: BA, MA EMW

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Wir besuchen - wie schon 2014, 2015 und 2016 - das A MAZE. / Berlin Indiegames und Art Festival, das im Rahmen der International Games Week Berlin von Mittwoch 26.04. - Samstag 29.04. 2017 im Urban Spree und dem Haubentaucher (tbc, RAW Gelände) stattfinden wird. Neben Vorträgen und Workshops rund um das Thema Games werden dort alle Nominierten für den A MAZE-Award ausgestellt. EMW-Studierende bekommen als Teilnehmer*innen des Seminars Eintrittskarten zum halben Preis (sprich: 50€, ab 10 Teilnehmer).

Bedingungen für einen Teilnahmechein: Vollständige Teilnahme am A MAZE-Festival sowie der Vor- und Nachbesprechung. Dokumentation der Teilnahme an den Vorträgen und Schreiben eines Abschlussberichtes. Die Berichte werden von den Lehrenden der Veranstaltung kuratiert.

Zusätzliche Informationen:

LINKS

www.facebook.de/computerspielesammlung

www.digarec.org

<http://amaze-berlin.de/>

www.gamesweekberlin.com

Fachschaftsrat SoSe 2017

Student Representatives SoSe 2017

Dozent: Fachschaftsrat EMW

Termin: tba.

Ort: Potsdam

SWS: 2

Studiengang: BA, MA

Module (BA): 10

Module (MA): 8

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 Pia Haartz oder Simon Vögely.

Zusätzliche Informationen:

Mehr Informationen zum Fachschaftsrat und seinen Mitgliedern

gibts:http://emw.fh-potsdam.de/kontakt_fachschaftsrat.php

Modul 9:

Laboratorium

Laboratorium

Dozenten: Prof. Winfried Gerling, Prof. Dr. Birgit Schneider

Termin: mittwochs 10-14 Uhr

Ort: FHP D 108

SWS: 2

Studiengang: MA

Module (MA): 9

Pflichtveranstaltung: -

Veranstaltungsart: Seminar

Leistungspunkte: 6

Zielgruppe: MA-Studierende

Teilnehmerbegrenzung: 25

Beschreibung:

Beim LABORATORIUM handelt es sich um eine experimentelle Form des Kolloquiums.

Die Besonderheit des LABORATORIUMS besteht darin, dass Masterstudierende aller Semester gemeinsam daran teilnehmen können.

Es soll ein Ort des Experimentierens sein.

So hat jede/r Studierende bereits während des Studiums die Möglichkeit, Themen, die ihn/sie abseits der angebotenen Lehrveranstaltungen interessieren in diese alternative Form des Kolloquiums einzubringen und mit den anderen zu diskutieren.

Das Kolloquium LABORATORIUM unterstützt die Studierenden insbesondere bei der Themenfindung, der Operationalisierung von Forschungsproblemen, Literaturrecherchen und Strukturierung von Arbeiten.

Zusätzliche Informationen:

Ab diesem Semester wird das Laboratorium nur noch einmal im Jahr stattfinden. Bitte berücksichtigen Sie das wenn Sie vor dem Sommersemester 2018 Ihren Abschluss machen wollen.