

MDBA11 Medienanalyse

| | | | | |
|--|---|--|-------------------------------|-----------------------------------|
| Nr.: MD BA 11 | Pflichtmodul: Medienanalyse | Sprache: deutsch | | Credits: 6 |
| | | Häufigkeit: jährlich im WS | | Semesterlage: 3 |
| | | Workload: 180 h | | Prüfungsform: HA / KL90 |
| | Voraussetzungen für die Teilnahme: keine | Präsenz: 90 h | Selbststudium: 90 h | |
| Veranstaltungen | | Dozent/Dozententeam (modulverantwortlich) | Lehr- und Lernformen | Umfang (SWS) |
| Interactive Storytelling | | Prof. Games (N.N) | V | 2 |
| Medienästhetik und Semiotik | | <u>Dr. Heike Hümme</u> | V | 2 |
| Designgeschichte/-theorie | | Dr. Heike Hümme | V | 2 |
| Dieses Modul wird für folgende Studiengänge verwendet: MD | | | | |
| Inhalte | | | | |
| <u>Interactive Storytelling:</u> | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Erzähltheorie und Diegese - Konzeptions- und Produktionsmethoden - Interaktive Vernetzung von Informationen - Analyse interaktiver vs. klassischer Dramaturgie - Multiplotstrukturen und interaktive Erzählformen - Narration im Neuromarketing - Narrative Möglichkeiten interaktiver Anwendungen, Apps, immersive Medien, Games, Social Media - Transmediales Erzählen | | | | |
| <u>Medienästhetik und Semiotik:</u> | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Semiotik - Einführung in die Medienästhetik - Werkzeuge der Interpretation und Arten der Film- und Medienanalyse - Selbsterfahrung der natürlichen und technischen Vermitteltheit menschlicher Wahrnehmung - Weiterführende Betrachtungen anhand von medientheoretischen Texten und Aufsätzen | | | | |
| <u>Designgeschichte/-theorie:</u> | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - Darstellung der Geschichte des Designs des 20. und 21. Jahrhunderts sowie ausgewählter Protagonisten aus dem Produkt-, Industrie-, Grafik- und Kommunikationsdesign - Diskussion von designtheoretischen Schriften und künstlerisch-gestalterischen Manifesten als analytisch-theoretische Grundlage zum Verständnis von Design der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft | | | | |
| Lernziele und zu vermittelnde Kompetenzen | | | | |
| <u>Interactive Storytelling:</u> | | | | |
| Interactive Storytelling erweitert den mediendramaturgischen Begriff des Geschichtenerzählens um die Narration in interaktiven Anwendungen. Das können beispielsweise appgesteuerte interaktive Informations- und E-learning-Anwendungen, das Erzählen in immersiven Medien, in Motioncomics, Computerspielen oder Alternate Reality Games sein. Wesentlich dabei ist, dass die Nutzer*innen über den weiteren Verlauf einer Geschichte entscheiden. Die Studierenden lernen komplexe Strukturen neuer interaktiver Medien zu analysieren. Auf der Basis der klassischen Dramaturgie wird das Pro und Contra der neuen Erzählweise erörtert und narrative Möglichkeiten des Interactive Storytelling aufgezeigt. Darüber hinaus werden die Studierenden mit dem Konzept des transmedialen Erzählens konfrontiert. Es bezeichnet eine Strategie, einen bestimmten Inhalt über mehrere Medien interaktiv hinweg zu erzählen. Ziel ist es den Studierenden den Blick für neue | | | | |

Erzählweisen und der -haltungen im sich ständig entwickelnden Mediennetz zu öffnen und den eigenen kreativen Prozess zu fördern.

Medienästhetik und Semiotik:

Übergeordnetes Ziel der Vorlesung *Medienästhetik und Semiotik* ist es, den Studierenden effiziente Methoden zur Beurteilung audiovisueller Arbeiten an die Hand zu geben, um dieses als Werkzeug zu kritischer Reflexion und Auseinandersetzung mit Medieninhalten nutzen zu können.

An ausgewählten Beispielen erfahren die Studierenden wie audiovisuelle Formen die Zuschauer emotional bewegen. Das Aneignen von Wissen, Ideenfindungsprozesse, die kulturell-ästhetischen Wurzeln in Verbindung mit ihrer technisch-medialen Umsetzung, sind Gegenstand der Auseinandersetzung in dieser Veranstaltung. Medienästhetik - als Selbsterfahrung der natürlichen und technischen Vermitteltheit menschlicher Wahrnehmung.

Die Einführung in die Grundlagen der Semiotik gibt hierzu grundlegende Analysewerkzeuge, mit denen die Studierenden die Fähigkeit der analytischen Wahrnehmung erwerben, um qualitative Beurteilungskategorien zur kritischen Bewertung ableiten zu können.

Designgeschichte/-theorie:

Wesentlich zur Reflexion und Selbsteinschätzung künstlerisch-gestalterischer Formen ist die Kenntnis der Designgeschichte und ihrer Theorie. Die Geschichte des Designs des 20. und 21. Jahrhunderts lernen die Studierenden anhand einer charakteristischen Auswahl an Werken und Persönlichkeiten aus dem Produkt-, Industrie-, Grafik- und Kommunikationsdesign kennen. Durch die Auseinandersetzung mit den designtheoretischen Schriften dieser Zeit, als der analytisch-theoretischen Grundlage zum Verständnis von Design der Vergangenheit, Gegenwart wie Zukunft, lernen sie designerische Absichten zu erklären. Hierbei wird nicht zuletzt auf die Frage nach Relevanz und Funktion von Design eingegangen, die von Theoretikern unterschiedlich aufgefasst wird. Der theoretische Diskurs sowie das Kennenlernen von herausragenden Designern befähigt die Studierenden wiederum, eigene Gestaltungen kritisch zu reflektieren.

Literatur und Arbeitsmaterialien

Interactive Storytelling:

Anugrah Putra, Chandra: Interactive Edutainment Learning Methods : When you are ready to maximize the educational media for learning. Saarbrücken 2019

Angel, Edward: Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach with Shader-Based OpenGL. Boston 2012

Glassner, Andrew S.; Processing for Visual Artists: How to create expressive Images and Interactive Art. Natick 2010

Jackson, Chris: Flash Cinematic Techniques: Animating and Building Interactive Stories. Oxford 2010

Krug, Dominik: interaktive Drehbücher für digitale Welten: wie Videogames traditionelle Erzählweisen erneuern. Hamburg 2010

Penz, Francois, Thomas, Maureen (Hg.); Architectures of Illusion: From Motion Pictures to Navigable Interactive Environments. Bristol 2009

Roosendaal, Ton / Wartmann, Carsten: The Blender GameKit: Interactive 3D for Artists. San Francisco 2009

Nuno, Nunes, (Hg.), Ian Oakley, (Hg.), Valentina Nisi (Hg.) Interactive Storytelling: 10th International Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2017 Funchal, Madeira, Portugal, November 14–17, 2017. Berlin/Heidelberg 2018

Zwick, Carola, Junge, Barbara: The Digital Turn: Design in the Era of Interactive Technologies. Zürich 2012
Zeitschriften: Journal of real-time image processing (z.B. 26.12.2017: 1-14)

Medienästhetik und Semiotik:

Benjamin, Walter: Medienästhetische Schriften. Frankfurt | Main 2002

Benjamin, Walter: Das Kunstwerk im Zeitalter seiner Reproduzierbarkeit. Frankfurt| Main 2007 [1999]

Eco, Umberto: Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte. Frankfurt | Main 2015

Eco, Umberto: Einführung in die Semiotik. München 2002

Flusser, Vilém: Medienkultur. Frankfurt | Main 2008

Flusser, Vilém: Kommunikologie. Frankfurt | Main 2007

Friedrich, Thomas | Schweppenhäuser, Gerhard: Bildsemiotik. Grundlagen und exemplarische Analysen visueller Kommunikation. Basel/Boston/Berlin 2010 [<http://dx.doi.org/10.1007/978-3-0346-0466-6>]

Frutiger, Adrian: Der Mensch und seine Zeichen. Wiesbaden 2007

Grabbe, Lars C. | Rupert-Kruse, Patrick | Schmitz, Norbert M. [Hg.]: Bild und Interface: zur sinnlichen Wahrnehmung digitaler Visualität. Darmstadt 2015

Huemer, Birgit: Semiotik der digitalen Medienkunst. Göttingen 2014

Hünnekens, Annette: Der bewegte Betrachter: Theorien der interaktiven Medienkunst. Köln 1997
McLuhan, Marshall: Medien verstehen: Die magischen Kanäle oder Die Erweiterungen des Menschen. Hamburg 2018
Mitchell, W.J.T.: Das Leben der Bilder. Eine Theorie der visuellen Kultur. München 2008
Peirce, Charles Sanders: Phänomen und Logik der Zeichen. Hg.: H. Pape, Frankfurt | Main 1983
Pichler, Wolfram | Ubl, Ralph: Bildtheorie zur Einführung. Hamburg 2016
Rimmele, Marius | Sachs-Hombach, Klaus | Stiegler, Bernd [Hg.]: Bildwissenschaft und Visual Culture. Bielefeld 2014
Rienössl, Monika: Interaktive und immersive Medienkunst: Die interdependente Beziehung zwischen Beobachter und Werk in der interaktiven und immersiven Medienkunst. 2015
Rötzer, Florian: Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt | Main 1991
Schnell, Ralf: Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen. Stuttgart | Weimar 2000
Wiemer, Serjoscha: Das geöffnete Intervall. Medientheorie und Ästhetik des Videospiele. Paderborn 2014

Designgeschichte/-theorie:

Bignens, Christoph: Swiss Style: die große Zeit der Gebrauchsgrafik in der Schweiz 1914-64. Zürich 2000
Blumenthal, Silvan: Lucius Burckhardt | Design ist unsichtbar. Berlin 2012
Borries, Friedrich von: Weltentwerfen. Eine politische Designtheorie. Berlin 2017
Brandes, Uta / Erlhoff, Michael / Schemmann, Nadine: Designtheorie und Designforschung. Paderborn 2009
Buchholz, Kai / Theinert, Justus: Designlehren. Wege deutscher Gestaltungsausbildung. Stuttgart 2007
Droste, Magdalena: Bauhaus 1919-1933. Reform und Avantgarde. Köln 2019
Eisele, Petra | Bürdek, Bernhard E.: Design, Anfang des 21. JH: Diskurse & Perspektiven. Ludwigsburg 2011
Fiell, Charlotte: Design des 20. Jahrhunderts. Köln 2016
Meier, Cordula: Design Theorie. Beiträge zu einer Disziplin. Frankfurt am Main 2003
Pfeffer, Florian: To Do: Die neue Rolle der Gestaltung in einer veränderten Welt. Mainz 2014
Schneider, Beat: Design – Eine Einführung. Entwurf im sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Kontext. Basel/Boston/Berlin 2009
Selle, Gert: Geschichte des Designs in Deutschland. Frankfurt/Main 2007
Selle, Gert: Ideologie und Utopie des Designs. Zur gesellschaftlichen Theorie der industriellen Formgebung. Köln 1973
Walker, John, A.: Designgeschichte. Perspektiven einer wissenschaftlichen Disziplin. München 1992
Zentek, Sabine: Designer im Dritten Reich. Gute Formen sind eine Frage der richtigen Haltung. Dortmund 2009