

Institut für Medienwissenschaft: Kommentiertes Vorlesungsverzeichnis, Wintersemester 2020/21 (alphabetisch nach Dozenten)

Hinweis: Literaturangaben, Termine und Räume sowie Module / Studiengänge entnehmen Sie bitte dem Vorlesungsverzeichnis in MARVIN.

LV-09-133-MEW-012 SE

Ömer Alkin: Rassismus und Filmanalyse

In der Lehrveranstaltung wird das Verhältnis von Filmanalyse und Gesellschaftsanalyse am Beispiel des Konzepts „Rassismus“ erkundet werden. Als filmische Beispiele wird uns das gegenwärtige Feld des „Migrationskinos“ im deutschsprachigen Raum dienen. Nach der Lehrveranstaltung werden Teilnehmer*innen Methoden und Verfahren kennen, wie mit Ergebnissen aus ästhetischer Filmanalyse gesellschaftlich verhandelte Konzepte ergründet werden können. Unterschiedliche Verfahren der Analyse werden getestet und mit schriftlichen Aufgaben eingeübt. Gleichzeitig wird die Veranstaltung grundlegendes Wissen zu Migrationskultur, Film und Rassismus erörtern und so auch medienkulturhistorische sowie Wissensangebote zur politischen Bildung bereithalten.

Über die gesamte Veranstaltungslaufzeit werden Gruppen gebildet werden. Die zentrale Gruppenaufgabe wird es sein, mit einer kostenfreien Autorensoftware zur Anfertigung digitaler Lernaufgaben (H5p) eine Filmanalyseaufgabe für die restlichen Teilnehmer*innen zu erstellen.

Wenn am Ende der Veranstaltung klar wird, dass Rassismus „im“ Film kaum als unveräußerliches Konzept einer „äußeren Wirklichkeit“ untersucht werden kann, dann werden wir so auch ein zentrales Argument der „visuellen Kultur“ verstanden haben. Die Veranstaltung ist also von der Überzeugung getragen, dass für angehende Medienwissenschaftler*innen und kulturanalytisch sensibel verfahrenende Akteur*innen ein Verständnis von der „visuellen Konstruktion des Sozialen“ (Mitchell 2008) eine wichtige Referenzbasis im Umgang mit der Welt bildet.

Voraussetzung für die Teilnahme an der Veranstaltung und zum Erwerb des Leistungsnachweises sind:

- Lektüre der zur Verfügung gestellten Literatur
- Sichtung der zur Verfügung gestellten Film(-ausschnitte)
- Bereitschaft zur Anfertigung von schriftlichen Arbeiten (im Umfang von insgesamt 2-4 DIN A4 Seiten)
- Bereitschaft zur regen Teilnahme an (Online-)Diskussionen
- Motivation zur Anfertigung einer digitalen Lernaufgabe (H5P) in gemeinsamer Teamarbeit für die jeweils anderen Teilnehmer*innen

LV-09-133-MEW-127 PrSE

Sophie Brakemeier: Redaktionspraktische Übungen

Im Rahmen dieser Übung soll ein umfassender Einblick in die Arbeitsweise und Aufgaben einer Wissenschaftsredaktion mit dem Schwerpunkt auf der Veröffentlichung von Rezensionen gegeben werden. Die Studierenden werden selbst als Autor_innen und Redaktion tätig; dabei sollen alle Arbeitsschritte gemeinsam konzipiert und durchgeführt

werden – von der Buchauswahl, Heftkonzeption, Verfassen von Rezensionen über Lektorat und Korrektorat bis hin zur Fertigstellung einer eigenen Zeitschriftenausgabe.

LV-09-133-MEW-117 UE

Elisa Budian: Games und Politik

Medienprodukte und Politik stehen in einem wechselseitigen Verhältnis zueinander. Einerseits schreiben sich die politischen Überzeugungen der Medienmacher*innen in das Medium ein, andererseits beeinflussen Medien die Normen und Werte ihrer Rezipient*innen und sind damit politisch relevant und wirkmächtig.

Anhand des Mediums digitaler Spiele werden wir uns den Interdependenzen zwischen Politik und Medien analytisch annähern. Mithilfe von Positionen aus den Computer Game Studies untersuchen wir die spezifische Medialität digitaler Spiele, die es in ein besonderes Verhältnis zu politischen Fragen setzt. Stichworte sind hier u.a. Interaktivität und Non-Linearität. Gender und Queer Studies erweitern die Perspektive um die Frage, welche Machtverhältnisse sich durch digitale Spiele ausdrücken; beispielsweise welche Geschlechter oder ethnische Zugehörigkeiten sichtbar gemacht werden und welche verdeckt bleiben.

Der Vergleich dreier Kategorien von digitalen Spielen, der Propaganda Games, der Serious Games und der AAA/Mainstream-Games hilft uns dabei, Unterschiede innerhalb des Mediums sichtbar zu machen. Wir werden die Aussage von Teilen der Gamesbranche kritischen beleuchten, ihre Spiele seien „nicht politisch“. Abschließend kommen wir auf die Ebene der Gesetzgebung zu sprechen, die maßgeblich prägt, welche digitalen Spiele auf den Markt kommen dürfen.

Das Seminar richtet sich sowohl an Menschen mit Spielerfahrung und/oder Vorwissen in den Game Studies als auch an Menschen, die noch wenig Berührungspunkte damit hatten, sich aber für die politische Perspektive auf neue Medien interessieren.

Das Online-Seminar setzt auf und lebt von einem regen Austausch, deshalb ist das Benutzen der Webcam während des Seminars ausdrücklich erwünscht.

LV-09-770-MEW-052 SE

Sarah Mai Dang: Visuelle Epistemologie. Digitale Formen der Wissensvermittlung und -produktion

Digitale Visualisierungen gewinnen verstärkt an Bedeutung in den Geisteswissenschaften. So auch in der Medienwissenschaft. Das Seminar dient dazu, sich insbesondere mit der Rolle und Funktion von Daten-Visualisierungen in Form von Graphiken auseinanderzusetzen. Mittels intensiver Lektüre ausgewählter Forschungsliteratur und der Analyse exemplarischer Fallbeispiele gilt es, sowohl theoretisch als auch praktisch-explorativ die Bedeutungsproduktion digitaler Visualisierungen herauszuarbeiten. Visualisierungen fungieren hier sowohl als Werkzeug als auch als Forschungsobjekt.

LV-09-133-MEW-134 SE

Sarah Mai Dang: Critical Openness. Inklusions- und Exklusionsmechanismen in der Wissenschaft

«Open Science» – oder mit Blick auf die Sozial- und Geisteswissenschaften eher «Open Scholarship» oder «Open Research» – zielt darauf ab, möglichst Viele an der Produktion und Distribution von Wissen teilhaben zu lassen. Transparente und damit nachvollziehbare, nachprüfbar und reproduzierbare Forschungs-, Lehr- und Publikationspraktiken sollen kollaborative und kooperative Arbeitsformen ermöglichen und so zu einer nachhaltigeren und produktiveren Wissenschaft beitragen. Je nach Disziplin und Forschungsprojekt kann dies sehr unterschiedliche Formen annehmen. Das Seminar zielt darauf ab, verschiedene Formen von «Open Science» zu untersuchen und zu erproben, um eine differenzierte Reflexion von «Offenheit» und «Zugang» in der Medienwissenschaft auch mit Blick auf Inklusions- und Exklusionsmechanismen vorzunehmen.

LV-09-133-MEW-110 SE

Elisaveta Dvorak: Vom Experimentalfilm zu Black Cyber Feminism – Gender in der Medienkunst nach 1960

Das Seminar beschäftigt sich mit der internationalen Performance-, Video-, Foto- und Cyberkunst seit den 1960er Jahren bis heute. Der Fokus liegt auf Werken, in denen die Konzepte von Körper und Geschlecht, ihre Wahrnehmung durch die Kunstproduzent*innen und Betrachter*innen sowie ihre Stereotypisierungen und Dekonstruktionen in den Medien thematisiert werden. Die Ausarbeitung feministischer, gender/ queerer und postkolonialer Theorien dient als Grundlage für die Betrachtung und Diskussion der Werke.

Die künstlerischen Positionen werden in vier thematische Blöcke gegliedert: I Pionierwerke im Bereich der Körper-, Aktionskunst und des Videos (1960er Jahre) | II Video/ Film, Foto und Performance (1970er Jahre) | III Dekonstruktionen von Körper und Geschlecht (1980er/1990er Jahre) | IV Black Feminism und Post-Cyber Feminism (1990er Jahre bis heute).

Ausgewählte Beiträge werden auf ihr kritisches gesellschaftspolitisches und kulturelles Potenzial hin untersucht. Der übergreifende Einfluss der feministischen, gender/ queeren und postkolonialen Theorien auf die Medienkunst wird analysiert.

Begleitende Lektürevorbereitung ist zur Teilnahme am Seminar erforderlich. Die Lehrveranstaltungssprache ist Deutsch. Eine Bereitschaft zur Text- und Kunstquellenarbeit auf Englisch wird erwartet.

LV-09-771-MEWS-096 SE / 2 Gruppen

Vincent Fröhlich: Was will und kann die Medienwissenschaft? Eine Einführung

Was sind eigentlich Medien? Und welche Möglichkeiten der Beschreibung von Medialität oder Medien und ihrer historischen Entwicklungen stellt die Medienwissenschaft als akademische Disziplin zur Verfügung? Diese Fragen bilden den Ausgangspunkt für das einführende Seminar, welches sich an Studierende des BA Kunst, Musik und Medien richtet, und einen kompakten Einstieg in das Fach Medienwissenschaft ermöglichen soll.

Indem kanonische Positionen der Medienwissenschaft anhand verschiedener Beispiele – wie Fotografie, Film, Fernsehen, digitale Medien – besprochen und erprobt werden, soll der Basiskurs einen ersten Überblick über Gegenstandsbereiche und Ansätze der Medienwissenschaft vermitteln und zum medienwissenschaftlichen Weiterforschen anregen. Schwerpunkte sind dabei Medientheorie, Medienanalyse und Ansätze der Medienhistoriographie.

LV-03-362-S20-015

Vincent Fröhlich / Wolfgang Form (ICWC): Transitional Justice im Filmjournal der BRD und DDR (1945-1950)

Diese Veranstaltung ist im Fachbereich 03 angelegt, bitte suchen Sie die Veranstaltung dort über die Veranstaltungsnummer.

LV-09-770- MEW-045 KO

Malte Hagener: Grundlagen der Medienwissenschaft

Die Medienwissenschaft hat sich als Fach in den letzten zwei Jahrzehnten von einer Konzentration auf die klassischen Massenmedien des 20. Jahrhunderts (Print, Film, Radio, Fernsehen) entwickelt zu einer Diskursmaschine, die die medialen Grundlagen unseres Lebens befragt. Insofern besitzt die Disziplin einen doppelten Fokus, den es zu beachten gilt – neben „den Medien“ im klassischen Sinne, die sich derzeit rasend schnell in personalisierte, flexibilisierte und in Echtzeit aktualisierende Oberflächen verwandeln, geht es der Medienwissenschaft zunehmend darum, unsere Welt und unser Denken, unser Handeln und unser Sein zu befragen in Hinblick auf das, was Friedrich Kittler in einer berühmt gewordenen Wendung als „mediales Apriori“ bezeichnet hat. Auf den ersten Blick könnte man von einer gewissen Konfliktlage zwischen diesen beiden Vorstellungen von Medialität gesprochen werden. Während sich die Medienwissenschaft im ersten Sinne auf starre und scheinbar unveränderte materielle Gefüge konzentriert, die sich in Apparaten, Infrastrukturen und Institutionen abgelagert haben, konzentriert sich die Medienwissenschaft im zweiten Sinne auf den Moment der Vermittlung und Übertragung, auf die proteische Natur von Medien, die im Vollzug fluide und unfassbar bleiben, nur in der archäologischen Ausgrabung die Evidenz von Festigkeit ausstellen.

Dass es sich dabei jedoch gerade nicht um zwei grundsätzlich entgegengesetzte Ansätze handelt, wird deutlich, wenn wir etwa an die heutige Form solcher Medien wie Print, Film oder Fernsehen denken. Waren diese früher durch eine spezifische technische Herstellungsform, durch eigene Distributionsnetze, Regulationsgesetze, Endgeräte und Rezeptionsorte gekennzeichnet, so erreichen sie uns heute auf dem gleichen Weg: über digitale Netzwerke. Wir begegnen ihnen auf kleinen, mobilen Endgeräten, sie werden uns in sozialen Netzwerken empfohlen, wir teilen und verbreiten, verändern und kommentieren die Inhalte, die ehemals unveränderlich und fest erschienen, während all diese Aktivitäten in Echtzeit von Algorithmen registriert und ausgewertet werden. Durch die Lektüre klassischer und zeitgenössischer Texte soll dieser doppelten Ausrichtung des Fachs nachgegangen werden, dadurch eine kritische und umfassende Einführung geleistet werden.

LV-09-770-MEW-048

Malte Hagener: Interfaces im/als Film

Wie verhält sich der Film zum Körper des Zuschauers beziehungsweise der Zuschauerin, wenn wir diesen als eine Reihe von wahrnehmenden, empfindsamen und modulierenden Oberflächen verstehen? Ein Film dockt stets an bestimmte Empfangspunkte und Rezeptoren an, die der Mensch zu bieten hat. Zuerst sind diese Schnittstellen natürlich die Augen und Ohren, aber auch die Haut und der Körper, das Gesicht und das Gehirn bilden derartige mögliche Verbindungspunkte aus. Mediale Objekte schmiegen sich virenartig den Gegebenheiten der menschlichen Wahrnehmung und Psyche an, weil sie in ihrer Existenz darauf angewiesen sind, bemerkt, also rezipiert, zu werden.

Anders gesagt: Wenn wir Medialität als Praxis, Technologie und Politik der Verbindung und des Austausches verstehen, dann erzeugt ein Film einerseits durch seine mediale Form und ästhetische Gestaltung eine Vorstellung von Zuschauerschaft. Andererseits enthalten zeitgenössische Filme zunehmend Szenarien, in denen sich Protagonisten durch körpernahe oder gänzlich unsichtbare Interfaces in andere Welten bewegen, wie dies in den Filmen von Christopher Nolan, M. Night Shyamalan, den Wachowski Geschwistern und vielen anderen zum Ausdruck kommt. Es geht also einerseits um Filme, die Interfaces zeigen und inszenieren, deren diegetische Wirklichkeit von futuristischen Schnittstellen durchdrungen sind (MINORITY REPORT, AVATAR), andererseits um Filme, die sich selbst als eine Art von Interface präsentieren (Desktop-Filme wie NOAH, TRANSFORMERS PREMAKE oder UNFRIENDED).

LV-09-133-MEW-119 UE

Malte Hagener: Filmanalyse

Die formale und ästhetische Analyse audiovisueller Gegenstände ist eine der zentralen Methoden und Vorgehensweisen der Medienwissenschaft. Die Filmanalyse ermöglicht beispielhaft die Erprobung und Durcharbeitung der hierzu nötigen Verfahren und Kenntnisse. Zugleich ist sie aber kein gänzlich durchformalisiertes und algorithmisches Verfahren, das sich umstandslos automatisieren ließe.

Von diesem Hintergrund hat das Seminar folglich ein doppeltes Erkenntnisinteresse: Schwerpunktmäßig soll in praktischen Übungen das methodologische und anwendungsbezogene Handwerkszeug der Analyse erprobt werden, daneben geht es auch darum, in wissenschaftskritischer Absicht die Reichweite und inhärenten Probleme der Analyse zu untersuchen. Mit Seitenblick auf Bewegtbilder unterschiedlicher Epochen und Provenienzen soll es abschließend auch um eine generische und historische Einordnung von audiovisuellen Gegenständen gehen, denn Filmanalyse ist kein Selbstzweck, sondern stets von Fragen und Interessen geleitet.

LV-09-133-MEW-131 SE

Malte Hagener: Kamerapreis

Seit 2001 wird im Rahmen der Bild-Kunst Kamerasgespräche der Marburger Kamerapreis für national und international herausragende Bildgestaltung in Film und Fernsehen verliehen. Nachdem im letzten Jahr die Veranstaltung aufgrund der Covid-19-Pandemie verschoben werden musste, planen wir nun für einen Termin im März 2021, wobei nach wie vor ungewiss

ist, in welcher Form die Veranstaltung stattfinden kann. Da ein Großteil der relevanten Materialien (Trailer, Katalog, Plakat), die sonst im Rahmen des Seminars produziert werden, bereits existieren, geht es in diesem Jahr um die Frage nach der Vermittlung von Kameraarbeit. Wie kann man über die Arbeit von Kameraleuten sprechen, welche Mittel und Medien sind dafür geeignet?

Unterschiedliche Formen und Formate sollen dabei im Seminar erprobt werden – von der Filmkritik bis zum Videoessay, von der Filmeinführung im Kino bis zur kuratierten Linkliste. Auch die konkrete Vorbereitung der Veranstaltung soll ein zentrales Thema sein, denn die Kanäle der sozialen Medien müssen ebenso bespielt werden wie konkret die Veranstaltung beworben werden.

LV-09-133-MEW-125 SE

John Hoffmann: Die Psychoanalyse und das Kino

Zusammenfassung: Der Konsum von Kunst ist ein Prozess des Begehrens. Die Betrachtung eines Bildes evoziert Gefühle wie Lust, Reiz, Schrecken und Abscheu. Die Handlung eines Filmes verbirgt Erzählstrategien, die eine Spannung oder eine Entspannung fördern, sowie Erfüllung oder Enttäuschung, Liebe und Hass. Wie entstehen gewisse Gefühlskomplexe aus einem Kunstwerk? Warum stellt uns die eine Erzählung zufrieden, lässt uns die andere kalt? Wie verstehen wir Unterschiede in Strukturen des Begehrens, wie z. B. zwischen dem sogenannten "Male Gaze" und dem "Female Gaze"? Die Psychoanalyse, oft lediglich als eine Lehre vom Geist und dem (Un)Bewussten betrachtet, beinhaltet auch eine umfangreiche Theorie der Lust und des Begehrens, die sich mit solchen Fragen auseinandersetzt. Im Seminar werden wir grundlegende Texte der psychoanalytischen Theorie von Sigmund Freud und Jacques Lacan lesen. Anschließend werden wir jene klassischen Positionen mithilfe eines Essays der Theoretikerin Laura Mulvey am Beispiel ausgewählter Filme von Alfred Hitchcock und Dorothy Arzner diskutieren.

LV-09-133-MEW-008 SE

Tina Kaiser: Die Ästhetik des zeitgenössischen Festivalfilms

Im zeitgenössischen Festivalkino tritt seit den Nuller Jahren eine Form des innovativen digitalen Kinofilms verstärkt hervor, der gängige ästhetische und narrative Konventionen hinterfragt und die audiovisuelle Sprache revolutioniert. Mit Blick auf die frühe und neuere digitale Kultur- und Filmtheorie sollen diese Filme genauer befragt und verortet werden. Ziel wird dabei u.a. sein, Merkmale eines neuen medialen Erzählens und Visualisierens zu bestimmen und sie als Erweiterung der Grenzen sowohl des audiovisuellen Arbeitens an sich als auch der Kultur- und Gesellschaftskritik zu begreifen. Lektürearbeit und Filmanalyse gehen dabei Hand in Hand und werden gemeinsam an Beispielen analysiert und diskutiert. Die Wechselwirkung zwischen Technik, Medium, Bild und Welt in Rückkopplung auf Theorie und Praxis steht dabei immer im Fokus der studentischen Orientierungsarbeit.

LV-09-133-MEW-126 SE

Tina Kaiser: Die drei Stationen des Kinofilms: Produktion, Auswertung und Kritik

Die Produktion und die Auswertung bilden zwei wichtige Stationen in der Herstellung eines Kinofilms. Was bedeutet es, einen unabhängigen Kinofilm zu produzieren? Was gehört dazu und welche Arbeitsphasen werden nötig? Wer definiert überhaupt „unabhängig“ und wie läuft die Finanzierung? In der Übung werden wir spezielle Berufsfelder innerhalb dieser Stationen kennenlernen. Auf der Seite der Herstellung werden wir u.a. den Bereich der Regie und der Produktion anhand praktischer Übungen betrachten. Die Drehbuchentwicklung, der Vorstopp, die Bildauszüge bis hin zur Drehplanung, dem Script, den Tages- und Cutterberichten werden Themenfelder sein, die anhand praktischer Übungen untersucht werden. Sowohl die Regieassistenten, die Produktion als auch die Aufnahmeleitung eines Spielfilms arbeiten anhand diverser Listen und Pläne während des gesamten Drehbetriebs. Im Anschluss daran lernen wir den Bereich der Filmauswertung anhand des unabhängigen Filmverleihs kennen: Was macht eine gute Verleihstrategie aus? Wie wird ein Film mit wenigen Mitteln publikumspräsent? Was beinhaltet ein Presseheft und -text? Wie ist der Zeitplan der Pressearbeit, die viele Monate vor Kinostart beginnt? Anhand verschiedener Filme werden wir selbst Preetexte erstellen und mehr über die Go's und No-Go's der Pressearbeit, auch auf A-Festivals wie der Berlinale, erfahren.

Die dritte Station widmet sich daran anschließend der Filmkritik: Wer informiert mich als Filmjournalisten/in über Pressevorführungen und Premieren? Wie sieht die Zusammenarbeit zwischen Filmverleihen und Zeitungen aus? Anhand vielfältigster Beispiele und berufsfeldspezifischer Fragestellungen kann in der Übung der Ablauf der Entstehung und Veröffentlichung von Filmkritiken nachvollzogen werden. Beispiele aus bekannten Kinostarts der letzten Jahre werden zudem gemeinsam mit den Studierenden für die Übung ausgewählt, diskutiert und analysiert.

LV-09-133-MEW-039 SE

Karina Kirsten: Medien im alpinen Raum

Zum Redaktionsschluss (27.8.) lag der Text zu dieser Veranstaltung leider nicht vor. Bitte orientieren Sie sich über das MARVIN-Vorlesungsverzeichnis.

LV-09-133-MEW-001 VL

Angela Krewani: Einführung in die Geschichte der Medien

Der Titel der Vorlesung ist nicht so zu verstehen, dass Sie am Ende einen Überblick über die gesamte Mediengeschichte erhalten. Vielmehr gehört es zu den Zielen der Vorlesung verständlich zu machen, was an einem solchen Vorgehen problematisch sein könnte. Es geht der Vorlesung in erster Linie darum aufzuzeigen, welche Erkenntnisse Geschichtsschreibung als Werkzeug der Medienwissenschaft leisten kann.

Die Vorlesung wird als Ringvorlesung abgehalten, d.h. dass die einzelnen Sitzungen der Vorlesung von den verschiedenen Professor*innen des Instituts im Wechsel bestritten werden. Die Vorlesung ist so angelegt, dass Sie u.a. einen Eindruck von den am Institut vorhandenen Forschungsschwerpunkten erhalten, der Ihnen einen Einblick in die Ausprägung der Marburger Medienwissenschaft erlaubt.

Die Vorlesung vermittelt verschiedene Varianten der Geschichtsschreibung wie u.a. die Kommunikationsgeschichte, Stilgeschichte oder Technikgeschichte, die anhand der audiovisuellen Medien konkretisiert werden, die Sie im weiteren Verlauf des Studiums begleiten werden. Auf diesem Weg werden Sie einen Einblick nicht nur in die Formen der Geschichtsschreibung gewinnen, sondern auch in zahlreiche Aspekte der Geschichte der Medien, darunter in die Entwicklung der Einzelmedien Fotografie, Telegrafie, Film und Fernsehen wie auch der digitalen Medien.

LV-09-133-MEW-107 SE

Angela Krewani: Einführung in die Geschichte und Theorie des Dokumentarfilms

Die Lehrveranstaltung will einen Überblick über Geschichte und Theorie des Dokumentarfilms bieten. Dabei werden kanonische Dokumentarfilme vor dem jeweiligen theoretischen Hintergrund analysiert. Diskutiert werden die jeweilige Konzepte von Dokumentarfilm und ihr explizit formulierter Zugriff auf ‚authentische filmische Darstellung‘.

LV-09-133-MEW-124 SE

Angela Krewani: Media-Ecologies (English)

Over the past few decades, the term ‘ecology’ has been conceptualized in a variety of contexts. While it originated in biology, it has been more recently also been applied to the interaction of systems, whether they be technological or organic, and, in a further step, to systemic exchanges in the realms of culture and media. This class will develop a basic understanding of the history of the concept of ‘ecology’ and re-evaluate this understanding in the context of new scientific breakthroughs, new media environments and the fight against global warming.

In this class we will be reading theoretical texts, watch audiovisual examples and discuss images.

LV-09-770-MEW-046 KO

Angela Krewani: Fragestellungen, Theorien und Methoden in der Abschlussarbeit

Das Kolloquium dient zur Vorbereitung der Master-Abschlussarbeit. Hier werden wir relevante Theorien und Methoden im Kontext der geplanten Arbeiten besprechen.

LV-09-133-MEW-118 UE

Ann-Marie Letourneur: Interactive Movies – Zwischen Spiel und Film?

Video- und Computerspiele bedienen sich seit langer Zeit filmischer Ausdrucksmittel und Konventionen: Von Cutszenes, die in den Spielverlauf implementiert werden, um die Entfaltung einer kohärenten Erzählung voranzutreiben, bis hin zur Einbettung von Realfilmmaterial und der Indienstnahme realer und populärer Schauspieler lassen sich

zahlreiche derartige Aspekte ausmachen, die die Praxis des Mediums kennzeichnen und die seit seinen Anfängen Verwendung finden. Obwohl die Bezeichnung bzw. die Genrekategorie des ‚Interaktiven Films‘ im Zusammenhang mit Games heute auf einen konkreten historischen Korpus begrenzt ist, dessen kleinster gemeinsamer Nenner die anhaltende Verwendung und Implementierung von (Real-)Filmmaterial oder vollständig animierter und gerenderter Videosequenzen darstellt, hat diese in den letzten Jahren jedoch eine Art ‚Revival‘ erfahren, insbesondere durch die Titel des französischen Entwicklerstudios Quantic Dream, die ihre Games als „interactive drama“ bewerben und das Medium Film als Bezugssystem an vielen verschiedenen Stellen ausstellen.

LV-09-133-MEW-110 SE

Michael Mosel: Ästhetik von Film und Computerspiel

Auf den ersten Blick scheinen Filme und Computerspiele hinsichtlich ihrer audiovisuellen Ästhetik Ähnlichkeiten aufzuweisen. Daher liegt eine Gegenüberstellung dieser beiden Medien nahe, um Gemeinsamkeiten und Unterschiede herauszuarbeiten. Hierbei wird ein Schwerpunkt daraufgelegt, die wechselseitige Beeinflussung der Ästhetiken von Film und Computerspiel zu untersuchen.

Doch bevor ein intermedialer Vergleich getätigt werden kann, der am Ende Aufschluss über die Verflechtungen der heutigen Medienlandschaft geben soll, ist es nötig, dass sich die Seminarteilnehmer_innen die gängigen Analysekatoren von Filmen und Computerspielen erarbeiten. Dazu gehören u.a. Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen, Schnitt und Montage, Narration und Dramaturgie, Ton und Sound, aber auch computerspielspezifische Aspekte wie das Graphical User Interface, Level Design, Gameplay sowie Vokabular zur Beschreibung von Künstlicher Intelligenz in Computerspielen.

Am Ende des Seminars sollen die Teilnehmer_innen einen Einblick in die wissenschaftliche Analyse von Filmen und Computerspielen erhalten haben. Zudem werden sich die letzten Sitzungen der Veranstaltung dem intermedialen Verhältnis von Film und Computerspiel widmen und so dazu beitragen, die Teilnehmer_innen zu ermächtigen mediale und intermediale Aspekte zu reflektieren.

LV-09-133-MEW-138 PrSE

Hans Rubinich: Kulturjournalismus im Radio

In diesem Seminar sollen an drei Wochenenden kleine Radio-Beiträge erstellt werden. Geübt wird in Theorie und Praxis. Zunächst lernen die TN journalistische Grundformen kennen – etwas das radiogerechte Schreiben. Berichtet werden soll über Theater, Musik und Kultur. Berichtet werden könnte über den Marburger-Bachchor, ein Museum oder über Proben des Marburger Theaters.

Im nächsten Schritt wird das Material gesichtet, getextet und am Ende wird der Beitrag eingesprochen und produziert.

Vorausgesetzt wird eine große Affinität zum Medium „Radio“. Idealerweise können Praktika nachgewiesen werden.

Vorausgesetzt wird die Teilnahme an allen (!) drei Wochenenden. Der Leistungsnachweis erfolgt in einer ausführlichen schriftlichen Dokumentation des Beitrags.

LV-09-770-MEW-051 SE

Jens Ruchatz: Kulinarische Medien

Essen wurde wohl fast so lange zubereitet, solange es Menschen gibt. Daher ist es erstaunlich, dass dieser so universellen Praxis in den letzten Jahren besonders viel mediale Aufmerksamkeit gewidmet wurde. Kochbücher sind ein Renner auf dem Buchmarkt, Kochshows sind nach wie vor im Fernsehen stark vertreten, Foodblogs boomen, Künstler integrieren Kochen in ihre ästhetische Praxis. Ein Ziel des Seminars ist es diesem Phänomen auf den Grund zu gehen, das aktuelle Interesse an Kochen im historischen Kontext zu verorten und die konstitutive Rolle der Medien herauszuarbeiten. Dass viele Medien Formate für Kochen (und Essen) entwickelt haben (weiterhin zu nennen wären z.B. Malerei und Fotografie, aber auch die sprachliche Ordnung des Kochens im Rezept), liegt auch daran, dass Essen ein Terrain bietet, um in der Inszenierung des Kochens Medienspezifika zu inszenieren. Als Herausforderung erweist sich dabei, dass Kochen – als ästhetische Praxis betrachtet – alle fünf Sinne adressiert und damit mediale Darstellung extrem herausfordert.

LV-09-771-MEW-099 UE

Jens Ruchatz: Medien im Interview

Die Moderne widmet dem Individuum generell und dem kreativ tätigen Individuum im Besonderen viel Aufmerksamkeit, sieht es sie doch als treibende Kräfte kultureller und gesellschaftlicher Entwicklung. Diese Sachlage fördert das Entstehen neuer medialer Kommunikationsformen, die der Erkundung des Individuums Rechnung tragen. Im Bereich der Kunst beispielsweise hat sich Künstlerinterview zu einer Zugangsweise entwickelt, die einen scheinbar unmittelbaren Zugang zum Urheber – und damit auch zur Bedeutung seiner Werke – erlaubt. Gleichermäßen ist das Interview ein Instrument um Stars und Politikern auf den Zahn zu fühlen und hinter die ‚Fassade‘ zu schauen, hinter der man deren wahres, authentisches Ich vermutet.

Der Mediengeschichte des Interviews soll in zweierlei Hinsicht nachgegangen werden: Zum einen im Wandel der Medien des Interviews – von der Zeitung über den Dokumentarfilm bis hin zur Fernsehtalkshow und Online-Chat –; zum anderen im Wandel der Medien, in denen befragte Individuen sich künstlerisch betätigen – angefangen mit Literatur, Theater und Malerei über Film und Popmusik bis hin zu Fernsehserie und Computerspiel. Als Beispiele kommen dabei in Betracht Goethes Gespräche mit Eckermann, das Fernsehmagazin *Druckfrisch* und die WortLaut Homestory aus dem WDR-Hörfunk, ebenso wie François Truffauts Gespräche mit Hitchcock, Andy Warhols Interviewmagazin oder Alexander Kluges Fake interviews aus dem Fernsehnachtprogramm. Es gilt in der konkreten Auseinandersetzung mit Interviewmaterial die Strategien herauszuarbeiten, mit denen die medien-spezifisch verfügbaren Formen das Versprechen der Interviewform realisieren, das authentische Individuum hinter dem Schaffen zur Erscheinung zu bringen.

LV-09-133-MEW-123 SE

Jens Ruchatz: Fotografie und digitale Medien

In den 1990er Jahren wurde mit der um sich greifenden Digitalisierung das Ende der Fotografie ausgerufen – die Beweiskraft, die Erinnerungsfunktion und vieles andere mehr,

das die Fotografie als Medium auszumachen scheint, sah man durch den Übergang von der analog-chemischen Aufzeichnung zur digitalen Datenspeicherung bedroht.

Im Verbund von Smartphone und Social Web hat sich das digital gewordene Medium allerdings in noch nicht gekannter Form in den Alltag eingemischt, sodass man heute von der Allgegenwart der Fotografie (oder „ubiquitous photography“) gesprochen wird. Die Digitalisierung wäre dann nicht mehr das Ende der Fotografie, sondern der Gipfelpunkt ihrer Dominanz. Das Ziel des Seminars besteht darin der Allgegenwart fotografischer Bilder nicht nur, aber vor allem im Internet nachzugehen und darüber nachzudenken, welche Züge der Fotografie diese Bilder noch tragen. Dabei werden wir uns mit so diversen Bildpraktiken wie beschäftigen wie dem Selfie, dem Foodbloggen, dem fotografischen Vermarkten von Gegenständen auf Ebay, dem fotografischen Persönlichkeitsmanagement auf Instagram, der Kunstproduktion mit neuen Distributionswegen, Google Streetview, Sexting, Dating-Plattformen und vielem mehr, was auch Sie, die Studierenden, ins Seminar einbringen.

LV-09-865-NDL-068 SE

Jens Ruchatz / Volker Mergenthaler: Ästhetik und Medialität der Modezeitschrift

1786 gehen Friedrich Justin Bertuch und Georg Melchior Kraus in Weimar mit dem ›Journal des Luxus und der Moden‹ an den Start, einem Periodicum, das gemeinhin als erste (deutschsprachige) Modezeitschrift bezeichnet wird und das wichtige Grundzüge des bis heute florierenden generischen Formats ›Modezeitschrift‹ ins Leben ruft. Neben den für Periodica generell wirksamen Parametern (regelmäßiges Erscheinen, prinzipielle Unabgeschlossenheit, Miszellenität und paratextuelle Anordnung des Dargebotenen, Abbrüche und Unterbrechungen, pluralisierte Autorschaft) interessieren uns vorrangig die für das Format spezifischen, die es zu einem außerordentlich erfolgreichen special-interest-Angebot auf den umkämpften Unterhaltungsmärkten gemacht haben: Wort- und Bildbeiträge über Mode: Beschreibungen von Bekleidung, Berichte über Trends, nicht selten kolorierte Illustrationen, vom Holzstich bis zum Hochglanzdruck-Modelfoto, Werbeinserate, Schnittmuster, Unterhaltungsbeiträge unterschiedlichster Couleur und, nicht zuletzt: dezidiert literarische Texte (Goethe, Stifter, Schnitzler, Stuckrad-Barre), die sich nicht selten hierzu ins Verhältnis setzen. Die auf Aktualität und ‚Hipness‘ setzenden Modezeitschriften sind nicht selten ein Ort, an dem Experimente mit medialen Formaten und Formen stattfinden, die für die enge Verbindung zur Mode einstehen.

An exemplarischen Fällen wollen wir das komplexe Zusammenspiel dieser Parameter erarbeiten. Vorgesehen ist die eingehendere Beschäftigung mit dem ›Journal des Luxus und der Moden‹, dem ›Veilchen‹, der ›Wiener Zeitschrift für Kunst, Literatur, Theater und Mode‹, der Leipziger ›Zeitschrift für die elegante Welt‹, die seit 1867 fortlaufend erscheinende ›Harper's Bazaar‹, der alten und re-animierten ›Dame‹, dem Berliner ›Bazar‹, den verschiedenen Ausgaben der ›Vogue‹, ›The Face‹, und andere mehr, nicht zuletzt die vielen in den letzten Jahren neu aufgekommenen ‚independent‘-Zeitschriften. Wie und mit welchen ästhetischen Effekten interagieren die Wort- und Bildbeiträge? Welche Leserin, welchen Leser adressieren und formatieren die Journale? Wie sichern sie sich die Gunst ihres Publikums? Inwiefern ist die zeitliche Logik der Mode auf ein ebenso verzeitlichtes Medium wie die Zeitschrift angewiesen? Wie nutzt umgekehrt die Zeitschrift die Mode, um ihre eigenen medialen Qualitäten auszustellen? Wie verhält sich der Markt der Modezeitschriften zum Markt der Mode? Welche prägende Funktion kommt dem Thema Mode im Feld der Lifestyle-Magazine zu? Was passiert mit der Modezeitschrift in der digitalen Medienkultur? Welche Rolle kommt den Printformaten noch zu, wenn Modediskurse verstärkt online laufen

und von Influencern statt von Redaktionen geprägt sind? Wie digitalisieren sich Modezeitschriften als Reaktion darauf selbst?

LV-09-133-MEW-129 UE

Karen Schönherr: Filme verstehen durch Filme machen nach dem medienpädagogischen Ansatz der Aktiven Medienarbeit

In der medienpädagogischen Praxis in Schulen oder der offenen Kinder- und Jugendarbeit hat aktive Medienarbeit einen großen Stellenwert als Methodenrepertoire zum Erwerb von Medienkompetenz. Besonders Filmprojekte sind bei der Zielgruppe und den Anbieter*innen sehr beliebt.

Selbst Medieninhalte zu kreieren folgt dem pädagogischen Prinzip, ein Produkt anders zu verstehen, indem man es selbst macht. Durch die Kompetenz Filme zu erstellen (technisch, inhaltlich, gestalterisch) wächst zudem das Potential, sich selbst künstlerisch zu entfalten, die eigene Haltung zu finden, zu formen und zu formulieren und somit an (öffentlichen) Diskursen partizipieren zu können, die vielfach audiovisuell geprägt sind.

In der Übung werden mittels Projektmaterial aus der Praxis Filme gemacht, geschaut, analysiert und diskutiert. Anhand dieser praktischen Erfahrung werden die medienpädagogischen Rahmungen des Filmemachens erfahren und gemeinsam reflektiert.

LV-09-133-MEW-122 SE

Stefan Simond: Playing with Madness. Mental Illness in Video Games (Englisch)

“The hardest battles are fought in the mind,” utters one of many voices inside the head of Hellblade’s protagonist Senua. Video games provide a wide range of constructions of mental illness: may it be the monster-infested horror psychiatry that must be traversed with utmost caution, the gothic mysticism that exceeds the capacity of reason, the hardships of (self-) stigma in daily life, or metaphors like an empowering mountain climb.

This course is conceptualised along three crucial problems: (1) What is mental illness? (2) What is the cultural significance of mental illness? (3) How is mental illness constructed in video games? While the former two problems are addressed by studying the (historical) discourse of mental health as well as common media constructions, the third problem entails analytical case studies of contemporary video games.

LV-09-133-MEW-137 SE

Alexander Stark: Amateurfilmpraktiken

“Amateur film is the garbage dump of film studies and film archives.” Mit diesen Worten leitete die Filmhistorikerin Patricia R. Zimmermann 1997 ihren Aufsatz Democracy and Cinema: A History of Amateur Film ein. Diese Aussage, wenngleich überspitzt formuliert, spiegelte zum Zeitpunkt ihrer Publikation gut die abseitige Stellung des Amateurfilms im Archivwesen sowie im wissenschaftlichen Diskurs wider. In der Tat haben die Praktiken und Arbeiten von Amateurfilmer_Innen bis heute in der filmwissenschaftlichen Forschung weit weniger Beachtung gefunden als professionelles Filmschaffen und kommerzielles Kino.

Dennoch ist Zimmermanns Müllhalden-Vergleich heute nicht mehr zeitgemäß: Zum einen hat sich im Laufe der letzten zwanzig Jahre die Amateurfilmforschung zu einem lebhaften und vielfältigen filmwissenschaftlichen Forschungszweig entwickelt und fest im akademischen Diskurs etabliert, zum anderen lässt sich auch ein gestiegenes archivalisches und mediales Interesse an Amateurfilmen und ihren Produzent_Innen feststellen.

Im Zentrum des Seminars sollen gleichermaßen die filmgeschichtliche Beschäftigung mit Amateurfilmpraktiken, wie auch die theoretische Auseinandersetzung der Filmwissenschaft mit dem Themenfeld Amateurfilm und die mediale Verwendung von Amateurfilmmaterial stehen. Dabei wird auch die Frage nach den Grenzen und Graubereichen zwischen Selbst- und Fremdzuschreibungen von „Amateuren“ und „Profis“, die in den letzten Jahren durch Web 2.0, Smartphones, Social Media und Videoplattformen wie YouTube eine Aktualisierung erfahren hat, im Verlauf der Veranstaltung immer wieder eine Rolle spielen.

LV-09-133-MEW-128 UE

Heinrich Wack: Mobile Reporting

Aktuelle Berichterstattung ist keine elitäre Angelegenheit für Rundfunkanstalten geblieben. Mit handelsüblichen Smartphones lässt sich mittlerweile vieles machen, was vor ein paar Jahren nur mit großem technischem Aufwand möglich war.

Diese Übung beschäftigt sich mit technischen Grundlagen, aktueller Technik und der Anwendung dieser.

Wir arbeiten auf Android-Basis und es wäre schön, wenn die Teilnehmer ebenfalls ein solches Gerät persönlich zur Verfügung hätten.

Die Teilnehmer sollen als Abschluss dieser Übung selbstständig eine Videoproduktion in Form einer aktuellen Berichterstattung ausarbeiten, gestalten und live über Facebook senden. Daher wäre auch ein Zugang zu Facebook sinnvoll.

LV-09-133-MEW-005 UE

Monika Weiß: Techniken medienwissenschaftlichen Arbeitens

Ziel der Übung ist die Vermittlung von Grundlagen wissenschaftlichen Arbeitens im Fach und Studium der Medienwissenschaft. Dazu gehören Fragen zur Studienorganisation, zur Semester- und Arbeitsplanung, zur Konzeption und zum Verfassen schriftlicher und mündlicher Arbeiten wie Hausarbeit, Exposé, Portfolio, Referat und Vortrag mit Wegen der Themenfindung. Verschiedene Möglichkeiten der Recherche, on- wie offline, werden dargelegt inklusive den Ansätzen der Auswertung und des Bibliographierens wissenschaftlicher Literatur. Dazu werden vor allem Konzeptions-, Recherche- und Schreibübungen zu fachspezifischen Themen durchgeführt, die sich durchaus mit anderen medienwissenschaftlichen Veranstaltungen des Semesters verbinden lassen.

LV-09-770-MEW-049 SE

Monika Weiß: Dokumentarisierende Lektüre und semiopragmatische Analysen

In der Veranstaltung soll sich vertiefend mit dem semiopragmatischen Ansatz nach Roger Odin auseinandergesetzt werden, der das Filmverstehen durch die Zuschauer_innen fokussiert. Demnach hängt das Generieren von Bedeutung im Film nicht allein von ihrer semiotischen Filmsprache ab, sondern ebenso von der Rezeptionspraxis des Publikums, die wiederum durch verschiedene Rahmenbedingungen geprägt ist (institutioneller Kontext, Paratexte, filminterne sowie filmexterne Produktionsmodi). Daher ist es durchaus möglich, dass der gleiche Film von einer Person als Fiktion, von einer anderen als Dokument wahrgenommen wird. Aber wie und warum? Welche Rolle spielen die im filmischen Text angelegten Lektüeranweisungen? Ist es so, dass das als dokumentarisch aufgefasst wird, an dessen dokumentarischen Charakter man eben glaubt? Und welche Strategien sind es, die diesen Glauben hervorrufen und damit filmisch konstruieren? Spannend wird es dann, wenn die semiopragmatische Analyse an neueren audiovisuellen Produkten angewendet wird, denn das Internet ist voller Clips, Genres und Formate, die irgendwie „echt“ sein wollen: Home-Stories oder Reisedokumentationen von Influencer_innen etwa, oder Webdokumentationen, die auf den dokumentarischen Charakter der Teilhabe durch Interaktion setzen...

LV-09-133-MEW-120 SE

Monika Weiß: Vom Zuschauen zur Nutzung: TV, Video/DVD, Netflix, YouTube

Im Laufe der Zeit haben sich die Rezeptionsbedingungen für audiovisuelle Unterhaltung maßgeblich verändert. Eine historisch hergeleitete Betrachtung seit dem Einzug des Fernsehens als Massenmedium über die Veränderungen, die Aufnahme- und Abspielgeräte für filmische Inhalte brachten, soll vor allem die heutige Situation mit Streamingdiensten, Online-Mediatheken und Videoportalen in den Blick genommen werden. Fragen wie diese sind zu besprechen: Inwiefern trägt das lineare Fernsehprogramm zu Alltagsroutinen bei, oder bildet es diese sogar aus? Welche Rolle spielten bereits Video- und DVD-Player für die individualisierte Rezeption? Und welchen Einfluss auf die Gesellschaft und deren Medienverhalten hat letztlich der digital turn mit Streaming und individuellem, delinearem Programmzugriff? Welche Rolle spielen die Möglichkeiten des User-Generated-Content, vor allem in Bezug auf die Ausprägung verschiedener Serien-Fandoms? In der Veranstaltung sollen einerseits die bisherigen medienwissenschaftlichen Ansätze zum Thema erarbeitet werden. Im zweiten Schritt gilt es dann für die Studierenden, beispielhaft analytisch zu arbeiten.

LV-09-133-MEW-132 SE

Monika Weiß: Erklär's mir! Ich erklär's dir! YouTube als Wissensvermittler

YouTube-Videos eignen sich sehr gut dazu, die klassischen Formen von Lehre und Lernen über mediale Wissensvermittlung zu unterstützen und dadurch zu erweitern. Verwiesen sei auf die repräsentative Umfrage „Jugend / Youtube / Kulturelle Bildung. Horizont 2019“, in der die hohe Bedeutung von solchen Erklärformen für die Wissensvertiefung und die Vorbereitung auf Prüfungen herausgestellt werden konnte. Ein weiteres Ergebnis der Studie

ist, dass sich über 50 % der jugendlichen YouTube-Nutzer_innen von den Bildungseinrichtungen eine intensivere Auseinandersetzung mit der Rezeption, Reflexion und Produktion von Erklär- und Webvideos wünschen. Hier setzt die Veranstaltung an. Sie als Teilnehmer_innen sollen verschiedene Formen von Erklärvideos untersuchen, auch eigens produzieren und sich deren Einsatzmöglichkeiten im Bereich der Wissensvermittlung bzw. deren Anwendbarkeit in beruflichen Kontexten erschließen.

LV-09-770-MEW-050 SE

Yvonne Zimmermann: (Post-) Colonialism and Visual Media

In concert with other media, images, both still and moving, have played a pivotal role in the organization of colonial and neo-colonial systems. They have served as an informational, educational and promotional tool within (neo-)colonial networks and thereby shaped views and ideas about the self and the other, about center and periphery. Images were also deeply involved in the complicated processes of decolonization. With the increased interest of postcolonial studies in media studies (and vice versa), visual media have become a fundamental object to study the production, usage and dissemination of film in the context of globalization and postcolonial theory and discourses.

The seminar locates visual media in different historical and theoretical contexts (colonialism, decolonization, postcolonial studies) with the aim to examine the complex, variegated and shifting relations between geo-politics, culture, and visual media. Thereby, it wishes to provide insights into the economic and political organization of post-/colonial visual cultures and to bring into sharper focus aspects of hegemony in regard to race, class, and gender.

LV-09-771-MEW-098 UE

Yvonne Zimmermann: Märchen in der intermedialen Praxis

Die Übung untersucht mediale Austausch- und Übersetzungsprozesse am Beispiel des Märchens. Wie kaum eine andere Erzählform begegnen uns Märchen in einer Vielfalt medialer Ausprägungen, die von mündlicher Überlieferung und literarischem Text bis zu Hörbuch, Podcast, Theater, Film, Videospiel und Kunstinstallation reicht. Auch wenn Märchen im deutschen Kontext gerne auf die Gebrüder Grimm zurückgeführt werden, so ist auch ihre Sammlung von Haus- und Kindermärchen – auch wenn als Adaptationsgrundlage weit verbreitet – letztlich ‚nur‘ eine Iteration unter vielen anderen. Solchen Iterationen geht die Übung anhand von verschiedenen medialen Rezeptionsformen von Märchen im 20. und 21. Jahrhundert exemplarisch nach, um das analytische, theoretische und historische Verständnis für intermediale Transferprozesse zu schärfen.

LV-09-133-MEW-108 SE

Yvonne Zimmermann: Der frühe Film als Laboratorium der Mediengeschichtsschreibung

Wie kaum eine andere medienhistorische Epoche fordert der frühe Film die Mediengeschichtsschreibung heraus – nicht zuletzt aufgrund seiner ‚Andersartigkeit‘ im

Vergleich zum klassischen narrativen Unterhaltungskino. So ist es kein Zufall, dass die *New Film History* in der Auseinandersetzung mit frühen fiktionalen Filmen im Nachgang zum FIAF-Kongress 1978 in Brighton ihren Anfang nahm. Auch die Medienarchäologie findet im frühen Film eine stete Reibungsfläche für inhaltliche und methodologische Fragestellungen. Schließlich haben rezente Entwicklungen der Medienkonvergenz im ‚postkinematografischen‘ Zeitalter den Blick erneut auf den frühen Film gelenkt und Fragen zur Historiografie von Medienemergenz, -konvergenz und -divergenz aufgeworfen. Das Seminar versteht den frühen Film deshalb als Laboratorium der Mediengeschichtsschreibung und skizziert an diesem Gegenstand historische und aktuelle Ansätze und Methoden der Historiografie von Medien. Anhand einschlägiger Texte und Filmbeispiele werden verschiedene Varianten von Mediengeschichtsschreibung analysiert und reflektiert. Dabei soll den Studierenden die Fähigkeit zum kritischen und kompetenten Umgang mit historiografischer Literatur und Forschung vermittelt werden.

LV-09-133-MEW-121 SE

Yvonne Zimmermann: Early Film Stars and the Introduction of the Star System

Film stars and the star system are often associated with the rise of Hollywood in the 1920s and its classical period. But the star system emerged earlier, in the period before World War One, in early cinema's short film period. Film stars also played a crucial role in the establishment of the long feature film as a new program format in the early 1910s. Even though film stars from the US were prominent in early cinema's short film programs (and in the star system since the 1920s), it was European film stars that helped establish the long feature film as the globally dominant theatrical exhibition format before World War One. This seminar takes a close look at the origins of the film star system and its emergence in the period of early cinema. A particular focus will be put on Danish actress Asta Nielsen, the first international film star of the long feature film, and the role of film stars as marketing instrument to advertise the new program format, which turned cinema into the institution as we have known it for the last hundred years.