

**Anwendungsschwerpunkt
Interaktives Video/Fernsehen**

Curricularer Rahmen

Ausgehend vom kleinsten Bauelement audiovisueller Medien, der Kameraeinstellung bzw. der Tonaufnahme, wird schrittweise die Komplexität der Mediengestaltung durch die Montage verschiedener Bilder und das Hinzufügen von Ton (Geräuschen, Sprache, Musik) und Schrift bis hin zum Einsatz von Erzählweisen und dramaturgischen Formen vermittelt. Am Ende des Kurses steht ein integriertes, interaktives Video-/Fernsehprojekt.

6. Semester

Das sechste Semester umfasst folgende Vorlesungen und Übungen:

- Einführung in die Mediengeschichte: Historische Entwicklung der Medien von der Schrift zum Bild, von der mündlichen bis zur elektronischen Kommunikation.
- Einführung in die Technik und Gestaltung der audiovisuellen Medien 1: Aufnahme, Bearbeitung und Wiedergabe von Bild und Ton.
- Übungen zur Bildgestaltung: Raumausschnitt, Perspektive, Raumabbildung, Schärfe (Raum), Zeitausschnitt, Zeitpunkt, Zeitabbildung, Schärfe (Zeit), Licht/Schatten, Einsatz von Filtern und Effekten etc.
- Übungen zur Tongestaltung: Toncharakteristika, Selektion, Perspektive, Zeitausschnitt, Zeitabbildung, Einsatz von Filtern und Effekten etc.

7. Semester

Aufbauend umfasst das siebte Semester folgende Vorlesungen und Übungen:

- Einführung in die Technik und Gestaltung der audiovisuellen Medien 2: Schnitt, Montage und Mischung von Bild- und Tonebene; Erzählformen und Dramaturgien.
- Übungen zur Veränderung der Bedeutung von Bildern, Tönen und Texten durch Kombination (Kontextvariationen).
- Übungen zu den Montageformen: Verdichtung und Dehnung von Raum und Zeit (lineare Montage), Zusammenführung und Verknüpfung raumzeitlich getrennter Ereignisse (Parallelmontage) bis hin zur assoziativen und begrifflichen Montage.
- Übungen zu Erzählformen und Dramaturgien: episch, dramatisch, linear, nonlinear.

8. Semester

Anwendung der im 6. und 7. Semester vermittelten Erkenntnisse und Fertigkeiten in einem integrierten, komplexeren Projekt. Entwickelt und erprobt werden sollen audiovisuelle Erzähl- und Darstellungsformen zwischen Konkretion und Abstraktion, Fiction und Non-Fiction, abgebildeter und generierter Wirklichkeit sowie neuartige non-lineare dramaturgische und didaktische Konzepte unter Einbeziehung des Nutzers: Von der Möglichkeit unterschiedliche Perspektiven eines Ereignisses auf verschiedenen Kanälen/Bildfenstern wahrzunehmen bis zur interaktiven Einflussnahme auf Inhalte und Darstellungsformen.

- Projektentwicklung; Exposé, Storyboard, Drehbuch; dramaturgische und didaktische Formen (lineare, extensive, intensive, simultane Darstellungs- und Erzählformen bei Film/Video/Fernsehen und interaktiven Mediensystemen); Screen- und Interfacedesign, Benutzerführung und Navigation, Programmierung.