

# Studienplan für das Masterstudium **Zeitbasierte Medien/Timebased Media** an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz

---

Der Studiengang Zeitbasierte Medien/Timebased Media ist ein künstlerisch-wissenschaftliches Projektstudium, das in Verbindung mit dem wissenschaftlichen Masterstudiengang Medienkultur- und Kunsttheorien/Media Culture & Art Theory und in enger Verbindung zu den anderen Studiengängen der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung durchgeführt wird.

Inhalt:

- § 1 Curriculum
- § 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil
  - 2.1 Lehr- und Studienziele
  - 2.2 Qualifikationsprofil
- § 3 Aufbau und Verlauf des Studiums
  - 3.1 Modultypen,
  - 3.2 Lehr- und Lernformen
- § 4 Prüfungsordnung
- § 5 Zulassungsbedingungen

## § 1 Curriculum

Das Studium der Zeitbasierten Medien ist auf die Komplexität medialer Ausdrucks- und Nutzungsformen und die Verbindung von Praxis und Theorie, Forschung und Kunst hin konzipiert. Es versteht sich als transdisziplinär und Fächer übergreifend und reagiert damit auf die zunehmende Hybridisierung im Bereich der Medienproduktion. Verbindungen von Schrift, Web und virtuellem Raum oder von filmischen Ausdrucksformen und den damit verbundenen Dramaturgien des Performativen und des Spiels sind heute die Regel, fließende Übergänge zwischen Kunst und industrieller Anwendung üblich. Kulturelle und historische Kontexte zu berücksichtigen ist in diesem schnell wachsenden und schwer übersichtlichen Feld ebenso wichtig wie das Entwickeln konzeptioneller und produktionsorientierter Strategien und die Herausbildung analytischer, reflektierender und kommunikativer Fertigkeiten.

Zeitbasierte Medien positioniert sich in der interdisziplinären Auseinandersetzung unterschiedlicher Arbeitsweisen mit zeitbasierten Medien, d.h. Arbeiten mit Video (Praxis und Theorie), Film (Theorie) und Sound, mediale Installationen und Inszenierungen, interaktive Systeme, Gestaltung mit digitalen Medien und innovativer Programmerstellung. Auf Basis individueller Schwerpunktsetzungen der Studierenden werden die interdisziplinären Bezüge in den produktiven, rezeptiven und reflexiven Bereichen der zeitbasierten Medien erforscht bzw. zum Ausdruck gebracht. Darüber hinaus werden Arbeitsschritte, von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zur Darstellung und Präsentation der Ergebnisse, geübt und verfeinert. Der Unterricht zielt auf die Vermittlung der Fähigkeit zu selbständiger Arbeit und Teamarbeit. Das Studium Zeitbasierte Medien dient der persönlichen Positionsbestimmung; es wird individuell begleitet und betreut.

Der Studienplan ist auf ein interdisziplinäres Projektstudium hin ausgerichtet, das verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitstypen verbindet und eine individuelle Arbeitspraxis und Profilierung ermöglichen soll. Team- und Kommunikationsfähigkeit, Work Groups und die Fähigkeit, arbeitsteilige Prozesse diskursiv und aktiv mit zu gestalten, sind heute wichtige Voraussetzung für die neu entstehenden Berufsfelder der Medienindustrie und insbesondere der digitalen und neuen Medien.

## § 2 Ausbildungs- und Qualifikationsprofil

### 2.1 Lehr- und Studienziele

Ziel des Studiums und der künstlerischen wie auch wissenschaftlichen Befähigung der Absolventinnen und Absolventen ist eine breite medienorientierte Forschungs-, Entwicklungs- und Gestaltungspraxis, die neben den bekannten, etablierten Techniken, Medienformen und Formaten (Fotografie, Film/Video, Sound, zeitbasierte Kunst, Medien-/Netzkunst, Games usw.) einen Schwerpunkt auf innovative digitale und interaktive Medien sowie auf Medienkreuzungen legt. Eine kulturwissenschaftliche, kunsttheoretische, historische und medienästhetische Auseinandersetzung ermöglicht den Absolvent/innen eine Positionierung nicht nur in den bestehenden medienkulturellen und –künstlerischen Arbeitsgebieten sondern auch in neuen zukunftsweisenden Branchen und Berufsfeldern.

Im Magisterstudiengang werden den Studierenden Kompetenzen im Bereich der zeitbasierten Medien und ein professioneller Umgang mit Werken und Produkten der audiovisuellen Kultur vermittelt. Neben der Fähigkeit, sich in dem komplexen Gebiet der Zeitbasierten Medien zu orientieren und dort eine eigene Position und ein eigenes Profil herauszuarbeiten, erhalten die Studierenden Know How in den Bereichen Konzeptions- und Arbeitsstrategien, Präsentations- und Publikationstechniken, Produktions-, Nutzungs- und Wirkungsästhetik.

Im Magisterstudiengang entwickeln die Studierenden in prozess- und problemorientierten Modulen eigene künstlerisch-wissenschaftliche und transdisziplinäre Projekte und Werke. Die Studierenden sollen angeregt werden zu projektorientierter Recherche, einer kritischen Offenheit gegenüber sozialen, gesellschaftlichen, politischen und künstlerischen Problemstellungen, sowie einer Hinterfragung künstlerischer Produktion auf gesellschaftliche Relevanz und ideologisch-politische Implikationen.

In die Projektabwicklung und Theorieausbildung der Zeitbasierten Medien, der Medienpraxis und Medienproduktion fließen experimentelle, performative, raumbezogene, kulturwissenschaftliche und kunsthistorische Aspekte in enger Kooperation mit den Studienrichtungen ein, die diese Inhalte als Schwerpunkt haben. Durch einen solchen medienhistorisch-kulturellen Background sollen die Absolvent/innen befähigt werden, einen differenzierten Umgang mit den eigenen Arbeiten herauszubilden und diese gezielt in den verschiedenen Bereichen der Medien und Medienindustrie sowie möglichen künstlerisch-wissenschaftlichen Arbeitsfeldern zu platzieren. Gefördert wird auch die eigenständige Entwicklung von Fragestellungen und Problemzugängen, sowie komplexere Projekte und Arbeitsvorhaben, die auch auf ein Doktoratsstudium der Medienkultur- und Kunsttheorien hinführen können.

## 2.2 Qualifikationsprofil

Zu den Berufs- und Kompetenzbereichen, die sich über die Lehrinhalte und Projektstätigkeiten eröffnen, zählen neben der künstlerischen Forschungs-, Entwicklungs- und Arbeitspraxis die Bereiche der Gestaltung mit digitalen Medien, innovativer Programmgestaltung, medialer Installation und Inszenierung, interaktiver Systeme, so wie noch nicht definierte mediale Berufe.

Aufgaben- und Projektbereiche des Studiums sind zudem: Analyse, Konzeption und Erprobung neuer medialer Formen, Strategien und Formate, Entwicklung und Umsetzung von Medienarbeiten/Projekten im städtischen, sozialen und digitalen Raum, Entwurf und Experiment als eigenständige medienkulturelle und künstlerisch-wissenschaftliche Verfahren.

## § 3 Aufbau und Verlauf des Studiums

Das Studium der Zeitbasierter Medien an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz dauert 4 Semester und umfasst mindestens 120 ECTS-Punkte. Das Studium ist modularisiert aufgebaut und eröffnet den Studierenden individuelle Wahlmöglichkeiten und Schwerpunktsetzungen.

### 3.1 Modultypen

In Modulen sind inhaltlich oder technisch verwandte Veranstaltungen gebündelt, die die Studierenden befähigen, selbständig oder in Gruppen ein Projekt zu entwerfen, zu planen und durchzuführen. Ein Modul besteht aus mindestens drei Lehrveranstaltungen. Im Magisterstudiengang Zeitbasierte Medien finden sich zwei Modultypen: Grundmodule (einsemestrig) und Projektmodule (ein- oder zweisemestrig).

Einzelne Module können zudem aus dem Angebot der Magisterstudiengänge Medienkultur- und Kunsttheorien (Mag. phil.), Interface Cultures sowie der Bildenden Kunst und anderen Angeboten an der Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung Linz gewählt werden. Kernstück des Grundmoduls ist das künstlerisch-wissenschaftliche Labor, das je nach inhaltlicher Ausrichtung durch verschiedene andere Lehr- und Lernformen (wie Vorlesungen, Lektürekurse, Exkursionen usw.) ergänzt wird. Die freien Wahlfächer ermöglichen den Studierenden an universitätsinternen wie auch -externen medien-, kunst- und kulturwissenschaftlichen sowie künstlerischen Veranstaltungen und Projekten zu partizipieren und dort einen Leistungsnachweis zu erwerben.

Das Projektmodul Hybride Projekte besteht aus Veranstaltungen, die über ein oder zwei Semester konzipiert sind und auf ein gemeinsames Werk/Produkt oder/und einen Event hinführen. Ziel ist, den Studierenden hier die künstlerisch-praktische und theoretisch-forschende Arbeit in größeren und auf Teamwork basierenden Arbeits- und Distributionskontexten, in denen verschiedene Medien-, Veranstaltungstypen und Formate integriert werden müssen, zu ermöglichen. Dieses Modul eröffnet zudem die Gelegenheit der systematischen Erforschung und Erprobung interdisziplinärer technisch-ästhetischer Arbeits- und Kollaborationsformen.

## Modultypen und Lehr-/Lernformen

Durchschnittliche notwendige Studienleistung (workload) pro Semester: mind. 30 ECTS-Punkte

<p><b>Grundmodul: Ton &amp; Bild</b></p> <p><b>15 ECTS</b> Positionen/Strömungen/ Tendenzen (Labor KWL od. SE) Digitale Medien/Auditory Interfaces (Internes oder externes Universitätsangebot) Hören Lernen (VU)</p>	<p><b>Grundmodul: Zeitbasierte Medien</b></p> <p><b>15 ECTS</b> Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (KWL) Digitale Medien (VU, Internes oder externes Universitätsangebot) Intermediale und transmediale Strategien (Impulsvorlesung, Guest Lecture od. SE)</p>	<p><b>Freie Wahlfächer</b></p> <p><b>15 ECTS</b> Internes und externes Universitätsangebot</p>
<p><b>Projektmodul</b> (künstlerisch-wissenschaftlich) <b>und/oder Grundmodul</b></p> <p><b>15 ECTS</b></p> <p>Zu wählen aus den Curricula Bildende Kunst (aus dem Angebot der Labors) Interface Cultures Medienkultur- und Kunsttheorien oder nach dem aktuellen Angebot der Universität</p>	<p><b>Projektmodul: Hybride Projekte</b></p> <p><b>15 ECTS</b> In diesem Modul, das über 1 oder 2 Semester läuft, sind verschiedene Fächer zu einer thematisch koordinierten Einheit zusammengefasst. Beginnt immer mit: Propädeutikum Teambetreuung Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor (KWL) wird in der Regel in Teamarbeit geleitet. Englisch für Präsentation und Publikation</p>	<p><b>Grundmodul: Theorien künstlicher Welten/Virtuelle Strategien</b></p> <p><b>15 ECTS</b> Künstlerisch- wissenschaftliches Labor (KWL) Künstliche Welten/Spiel-Kultur (Impulsvorlesung Guest Lecture oder SE) Games Workshop (VU oder KWL aus dem Angebot Interface Cultures) oder Digitale Medien (Internes oder externes Universitätsangebot)</p>
<p><b>Magisterarbeit</b> <b>30 ECTS</b>  (wissenschaftlich- künstlerische Teambetreuung)</p>		

Durch Selektion, Kombination und Schwerpunktsetzung (Studienpfad/pathway) soll im Verlauf des Magisterstudiums eine Profilierung und Spezialisierung erfolgen, die den Studierenden eine Ausdifferenzierung ihrer Fähigkeiten im Umgang mit einem Medium oder mehreren Medien und Formaten in Theorie und Praxis ermöglicht. Pro Semester sind in der Regel zwei Module auszuwählen, um auf die nötige ECTS-Punktzahl von mindestens 30 ECTS-Punkten pro Semester zu kommen. Nicht nur die Projektmodule sondern auch die Grundmodule besitzen in jedem Semester jeweils eine neue inhaltliche, thematische und/oder technische Ausrichtung, so dass auch ein Grundmodul jederzeit wieder wählbar ist. Die Studierenden können durch eine freie Wahl der Module und der freien Wahlfächer ein individuell ausgerichtetes und auf die eigenen Fähigkeiten aufbauendes projekt- oder problemorientiertes Schwerpunktstudium verfolgen. Je ein Grundmodul sowie ein Modul aus dem Magisterstudiengang Medienkultur -& Kunsttheorien ist jedoch im Studienverlauf einmal verpflichtend zu wählen.

Für die einzelnen Module wird ein Zeugnis erstellt, das von der/den Leiter/innen des künstlerisch-wissenschaftlichen Labors ausgestellt wird. Inhalte, Methoden der Lehrveranstaltungen sowie die Beurteilungskriterien für den Zeugniserwerb werden zu Semesterbeginn von der Lehrveranstaltungsleiterin bekannt gegeben.

### Exemplarischer Studienverlaufsplan (pathway): Magister Zeitbasierte Medien

<p><b>1. Semester</b></p>	<p><b>Projektmodul: Hybride Projekte</b></p> <p><b>15 ECTS</b> In diesem Modul, das über 1 oder 2 Semester läuft, sind verschiedene Fächer zu einer thematisch koordinierten Einheit zusammengefasst.</p> <p>Beginnt immer mit: Propädeutikum Teambetreuung</p> <p>Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor (KWL) wird in der Regel in Teamarbeit geleitet.</p>	<p><b>Grundmodul: Zeitbasierte Medien</b></p> <p><b>15 ECTS</b> Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (KWL) Digitale Medien (VU, Internes oder externes Universitätsangebot) Intermediale und transmediale Strategien (Impulsvorlesung, Guest Lecture oder SE)</p>
<p><b>2. Semester</b></p>	<p><b>Projektmodul: Hybride Projekte - Fortsetzung -</b></p> <p><b>15 ECTS</b></p> <p>Englisch für Präsentation und Publikation (Angebot Interface Cultures)</p> <p>Schwerpunktarbeit im Bereich Zeitbasierte Medien</p> <p>Abschluss und Zeugniserwerb in Form einer Projektarbeit</p>	<p><b>Grundmodul: Transdisziplinarität</b></p> <p><b>15 ECTS</b> Kulturwissenschaft, Medientheorien oder Kunstgeschichte/-theorie (SE oder Labor) Gender Studies (VO oder SE, gesamtuniversitäres Angebot oder extern) Kulturwissenschaft oder Kunstgeschichte/-theorie (VO gesamtuniversitäres Angebot) Englisch für Präsentation und Publikation</p>
<p><b>3. Semester</b></p>	<p><b>Grundmodul: Ton &amp; Bild</b></p> <p><b>15 ECTS</b> Positionen/Strömungen/ Tendenzen (Labor KWL od. SE) Digitale Medien/Auditory Interfaces (Internes oder externes Universitätsangebot) Hören Lernen (VU)</p>	<p><b>Freie Wahlfächer</b></p> <p><b>15 ECTS</b> Internes und externes Universitätsangebot</p>
<p><b>4. Semester</b></p>	<p><b>Magisterarbeit</b></p> <p><b>30 ECTS</b></p> <p>(wissenschaftlich- künstlerische Teambetreuung)</p>	

### 3.2 Lehr- und Lernformen

In den Modulen werden je nach inhaltlicher Ausrichtung oder Projekt verschiedene Lehr-, Lern- und Arbeitsformen zusammengeführt.

Künstlerisch-wissenschaftliches Labor (KWL)

Lektürekurs (LK)

Vorlesungen (VL)

Impulsvorlesungen (IVL)

Vorlesung und Übung (VU)

Übung (UE)

Seminar (SE)

Kolloquium (KO)

Workshop (WSP)

Exkursionen (EX)

#### *Künstlerisch-wissenschaftliches Labor:*

Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor erfolgt als Projektunterricht. Es umfasst die Konzeption, die Entwicklung und Umsetzung von medialen Formen, unter der Voraussetzung, Fähigkeiten zu künstlerischer Gestaltung, der Entwicklung und Anwendung wissenschaftlicher Erkenntnisse und Methoden zu vermitteln und zu erweitern.

Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor schließt die individuelle Begleitung und Betreuung von Studierenden-Projekten ein und wird - je nach Bedarf und Thematik - einzeln oder in Gruppen geleitet. Im Labor des Projektmoduls Hybride Projekte werden alle beteiligten Fächer und Disziplinen vernetzt und integriert. In ihm kommen sowohl künstlerische Strategien als auch theoretisches Wissen zum Einsatz. Darüber hinaus werden sämtliche Arbeitsschritte von der Zielformulierung über die Projektkonzeption, Projektentwicklung und Projektausarbeitung bis zu Darstellung und Präsentation der Ergebnisse geübt und verfeinert. Das künstlerisch-wissenschaftliche Labor wird auch in englischer Sprache abgehalten.

#### *Lektürekurs:*

Betreibt intensiv das Verständnis von und den Umgang mit Texten. Fragen der Gliederung, des Aufbaus und der Argumentationsstruktur verschiedener Textsorten und Verschriftlichungspraktiken stehen hier im Vordergrund und eröffnen den Studierenden die Möglichkeit analytisch und kritisch-argumentativ Position insbesondere zu wissenschaftlichen und künstlerischen Thesen und Theoremen zu beziehen. In Theorie-Modulen kann der Lektürekurs den Veranstaltungstypus des künstlerisch-wissenschaftlichen Labors ersetzen (Zeugniserwerb).

#### *Vorlesungen:*

Dienen der systematischen und/oder vertiefenden Wissensvermittlung. Sie geben Einblick in Wissensstand, Gegenstände und Methoden im jeweiligen Bereich der Wissenschaften/Künste. Die aktive Rolle ist hauptsächlich auf Seite der Lehrenden.

#### *Impulsvorlesungen:*

Sind auf andere künstlerische, wissenschaftliche oder künstlerisch-wissenschaftliche Veranstaltungstypen (z.B. das künstlerisch-wissenschaftliche Labor) abgestimmt und erfüllen gleichfalls die Funktion der Wissensvermittlung und der Einführung in methodische Fragestellungen, ästhetische Strategien und/oder Handlungsformen zum Themenkomplex eines Moduls oder Projekts.

*Übungen:*

Dienen der Erprobung, Überprüfung und Vertiefung des jeweiligen Fachbereiches. Sie sind entweder auf die theoretischen Inhalte des Lehrstoffes bezogen oder auf die Projektarbeit des jeweiligen Medienfaches und setzen eine aktive Beteiligung der Studierenden voraus.

*Seminare:*

Stehen am Schnittpunkt von Wissensvermittlung und eigenständiger Wissensaneignung. Durch einen künstlerischen/wissenschaftlichen Dialog haben sie die Positionen zu klären und die Artikulationsfähigkeiten zu steigern. Sie basieren maßgeblich auf der Auseinandersetzung mit Theorien und der Lektüre von Texten. Durch Lektüre, Recherche, Referate, Präsentationen, Statements u.ä. tragen die Studierenden aktiv zur Seminargestaltung bei. Das Seminar kann in einem Theorie-Modul das künstlerisch-wissenschaftliche Labor ersetzen (Zeugnisserwerb).

*Kolloquium:*

Dient dem avancierten wissenschaftlichen und künstlerischen Gespräch, dem gemeinsamen Erarbeiten von Fragestellungen zu einem aktuellen Thema der Medien-, Kunst- und Kulturwissenschaften. Gegenstand ist die theoretische und/oder künstlerische Vertiefung, Kritik und Analyse, die Erarbeitung und Besprechung von Thesenpapieren, eigenen Arbeiten und/oder Entwürfen der Teilnehmenden.

*Workshops:*

Sind Lehrveranstaltungen, in denen ein spezielles theoretisches Wissen und/oder spezielle technisch-mediale Fertigkeiten im Hinblick auf eine künstlerische Umsetzung vermittelt wird, und die Teilnehmer/innenanzahl nach Maßgabe der technischen Anforderungen und spezifischer Vorkenntnisse auf 15 beschränkt ist. Workshops sind Blocklehrveranstaltungen mit immanentem Prüfungscharakter.

*Exkursionen:*

In allen Modultypen können bei Bedarf und thematischer Eignung zusätzlich auch Exkursionen stattfinden. Die Exkursionen dienen der Anschauung von medialen Produktionen, Werken, Problemstellungen oder ‚Landschaften‘, sowie der Auseinandersetzung mit anderen kulturellen, infrastrukturellen, technischen Bedingungen.

## § 4 Prüfungsordnung

Die Lehrveranstaltungen werden mit einem der jeweiligen Lehrform entsprechenden Leistungsnachweis abgeschlossen. Diese kann in mündlicher, schriftlicher oder in einer künstlerisch-wissenschaftlichen Ausdrucksform erfolgen, ebenfalls in einer oder aus mehreren Beurteilungen bestehen. Die Prüferin/der Prüfer hat den Stoffumfang in geeigneter Weise zu verlaublichen, sodass die Prüfungsanforderungen für die Studierenden vorhersehbar sind. In den einzelnen Modulen wird ein Gesamtzeugnis erworben, das von der/dem Leiter/in bzw. der/den Leiter/innen des künstlerisch-wissenschaftlichen Labors oder des Seminars ausgestellt wird.

## Magister- und Abschlussprüfung

Für die Zulassung zur Magisterprüfung Zeitbasierte Medien (Voraussetzung: mindestens 90 ECTS-Punkte) muss der Schwerpunkt der Abschlussarbeiten in den einzelnen Modulen und Fächern in Form künstlerisch-wissenschaftlicher Arbeiten (z.B. Projektarbeiten) liegen. Die Magisterprüfung besteht aus folgenden Teilen:

einem schriftlichen Teil  
einer Projektarbeit  
einem mündlichen Teil

Die mündliche Prüfung ist eine kommissionelle Abschlussprüfung, in der jedenfalls die BetreuerInnen stimmberechtigt sind. Die kommissionelle Prüfung bezieht sich auf Fachbereich und Gegenstand der Magisterarbeit. Zulassungsvoraussetzung für die mündliche kommissionelle Prüfung ist die positive Beurteilung der Magisterarbeit. Das Thema der Magisterarbeit ist im Einvernehmen zwischen Studierenden und den jeweiligen BetreuerInnen zu wählen. Es ist so zu stellen, dass die Bearbeitung innerhalb von 6 Monaten möglich und zumutbar ist.

Die Benotung errechnet sich aus der Note der schriftlichen Arbeit und der Projektarbeit (zwei Drittel) sowie der Note der kommissionellen mündlichen Prüfung (ein Drittel).

## § 5 Zulassungsbedingungen

Voraussetzung für die Zulassung zum Magisterstudium Zeitbasierte Medien ist ein Bakkalaureat in einem Studienbereich mit interdisziplinären Schwerpunkten, z.B. in Zeitbasierte und Interaktive Medien, Zeitbasierte Kunst oder Mediengestaltung/Audio-visuelle Gestaltung, Film, Video, Sound, Kommunikationsdesign oder in einem vergleichbaren abgeschlossenen Studium an einer Universität oder Fachhochschule. In jedem Fall ist die künstlerische Eignung durch ein Aufnahmegespräch mit Arbeitsproben zu überprüfen.