



BÜCHNER-VERLAG

Wissenschaft und Kultur



Jeanine Reutemann

Bewegtbilder der Wissenschaft und ihr Mediendesign

Eine Untersuchung zu »Massive Open Online
Course«-Videos im Hochschulsystem

306 Seiten, 15,0 × 22,0 cm, kartoniert

ISBN 978-3-96317-182-6 (Print)

35,- € (Print)

ISBN 978-3-96317-697-5 (ePDF)

28,- € (ePDF)

Im Zuge der Digitalisierung erleben Bewegtbilder im wissenschaftlichen Kontext einen weltweiten Aufschwung. *Massive Open Online Courses* (MOOCs) – Online-Kurse mit Videoinhalten, an denen viele Teilnehmer gleichzeitig partizipieren können und die nicht zugangsbeschränkt sind – machen digitale Hochschullehre weltweit verfügbar. Dennoch wird das Transformationspotenzial von filmischem Mediendesign in Forschung und Lehre immer noch unterschätzt.

Jeanine Reutemann zeigt explizit die Herausforderungen und Chancen unterschiedlicher Videostile auf. Bewegtbilder der Wissenschaft sind keinesfalls neutral: Die Performanz des Talking Heads steht in Interferenz mit dem Mediendesign. Die Darstellung von sichtbaren

Sprechern unterliegt einer kulturellen Prägung, welche in zeitgenössischen Produktionen oft selbstreferenziell auf historische Bildwelten der Institution Wissenschaft verweisen – bis hin zur Selbstkarikatur.

Gerade für wissenschaftlich komplexe Themen sind Expertise und Reflexivität in der Rhetorik von Bewegtbildern vonnöten. Dabei ist eine anwendungsbezogene Vernetzung von wissenschaftlich-filmischen Praktiken zentral, wobei sich multidisziplinäre Felder aus Wissenschaft und Mediendesign im Co-Design verbinden. Und in einem solchen Co-Design kann sich im Bereich von Forschung und Lehre dann neues Wissen entfalten.

Dr. Jeanine Reutemann forscht, lehrt und praktiziert an der Schnittstelle zwischen Wissenschaft und audiovisuellen Medien. Studium in Animationsfilm, Bildung, Design und Bildwissenschaften; Promotion in den Medienwissenschaften. Derzeitige Tätigkeit in Forschung und Lehre am multidisziplinären Centre for Innovation der Leiden University mit Schwerpunkt Audiovisuelle Daten, Mixed Reality, Responsible Innovation, Wissenschaft und Film. Parallel dazu tätig als Mediendesignerin für diverse Projekte.