

# 25 Jahre Fakultät Medien



# Inhalt

Die Fakultät im Kurzporträt	5
Ethos der Forschung	15
Forschungsprojekte und Drittmittelerfolge	19
Internationale Kooperationen	22
Kleine Geschichte der Fakultät Medien	27
Personen, Strukturen, Ereignisse	32
Von Tag 1 dabei	44
Erinnern gestalten	48
Alte und neue Standorte	51
Quo vadis, Fakultät?	55
Glossar	64
Zeitstrahl	70
Impressum	72

Medien/  
Wissenschaft/  
Geschichte



Dr. Ingrid Pöschel  
Mo, 24. Januar 17 Uhr  
Bauhausstraße 11, 31a

Bauhaus Weimar

Markus Reuschel  
Eva Krivanec  
Claudia Reiche  
Claudia Tittel  
Thomas Tode



# Bauhaus + Film. Neue Perspektiven

100

2.-5.4.2019

Internationale Tagung

24. 16:30 MON AMI  
3.4. 9:30 IKKM | 17:00 MON AMI  
4.4. 9:30 IKKM | 17:00 MON AMI  
5.4. 9:30 IKKM

KURATIERT VON EVA KRIVANEC UND  
THOMAS TODE

IKKM  
Gruochstraße 17  
98692 Weimar  
Max-Beer- / Konradplatz  
Gruochstraße 17  
98692 Weimar

Workshop  
3.-7. Februar 2019  
Bauhausstraße 11  
98692 Weimar

Bauhaus + Film + 100 Jahre

International  
Conference of the Media  
Anthropology  
Center of  
Excellence

# anthropologies of entanglements

9th  
10th  
11th  
Oct  
2019

Anthropologies  
of Entanglements

Former  
Palais Dürckheim  
Cranachstraße 47  
Weimar



CENTER OF EXCELLENCE  
FOR MEDIA ANTHROPOLOGY

0371 3186123-1028

Keynote  
Stefan, Steve  
Lester + A. Bessant

Ma on Bei  
Aij. Druick  
Hansj. Linder  
Matti. Ruse  
Andrew. 151g  
Eli. Mar. 151g  
D. P. 151g  
Anna. 151g  
Abel. 151g  
Matti. 151g  
Stephen. 151g

Creating  
Shared  
Experience

Sensory Ethnography and  
Collaborative Filmmaking  
14 - 18 February 2019  
Bauhaus Universität Weimar

100 Jahre Bauhaus  
IKKM Bauhausstraße 17  
98692 Weimar

DFG

# VON DER MATERIALITÄT DER MEDIEN ZU MEDIATIVITÄT DER MATERIALIEN

Bauhaus Weimar  
1919 / 2019

NEUDELL OPEN  
SOMMERMARKE  
23. JUNI  
16-18 UHR

NEUDELL  
& Fest der  
Gründer-  
werksstatt  
neudell

WANDER-  
MARKT  
SUNDAY  
17. JUNI  
12-18 UHR

Jeli

# Bauhaus Medien.

100

Bauhaus Weimar  
1919 / 2019

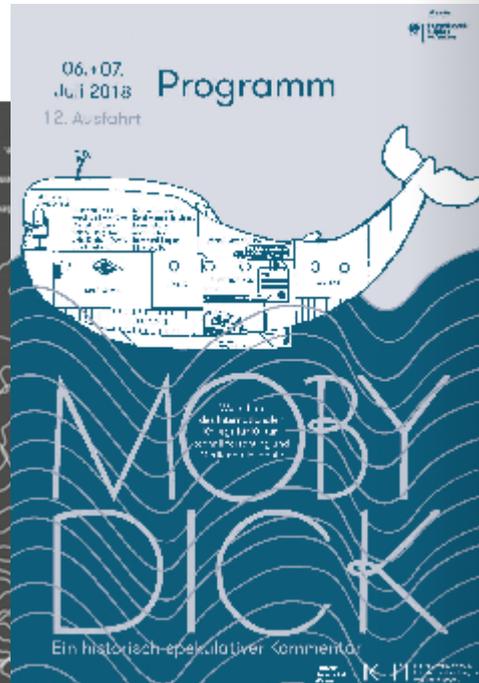
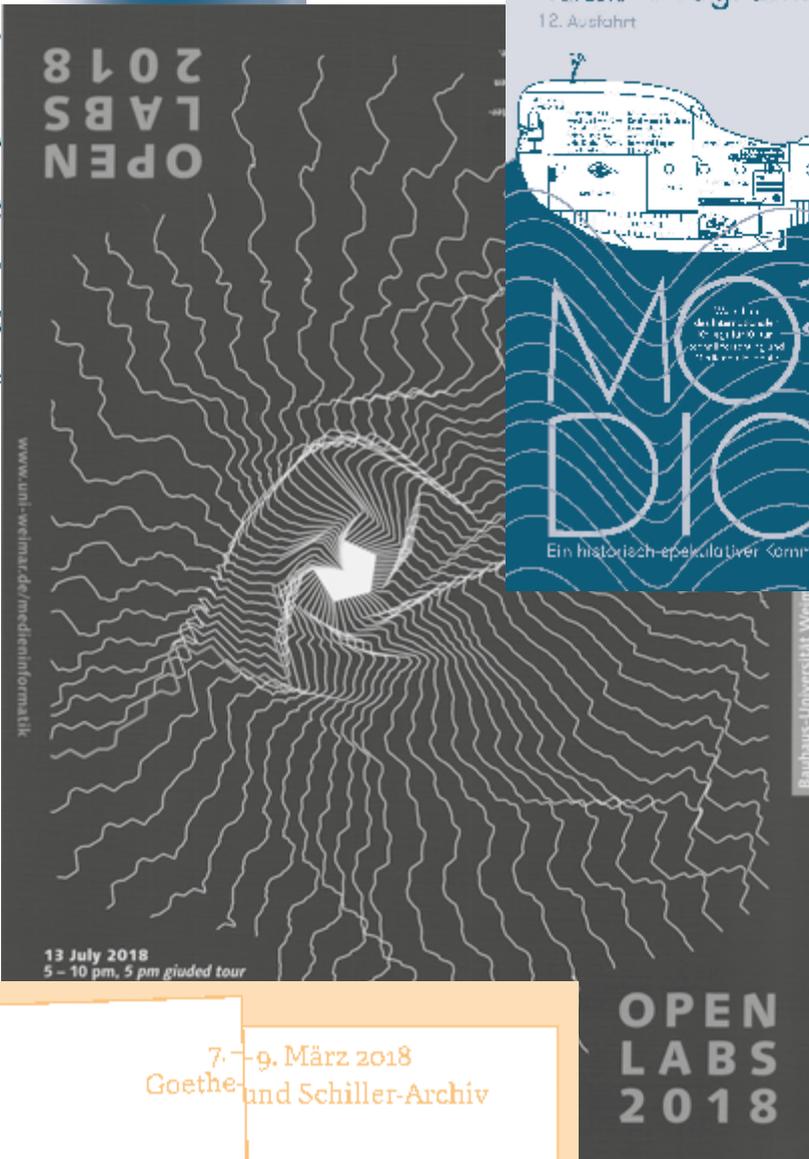
15.-17.5.2019

BAUHAUS MEDIEN.

Julia Bee  
Elke Bippus



2018  
 44. Annual Meeting  
 AT the Lock American  
 Naming the Atlantic  
 2018  
 LABS  
 OPEN  
 13 July 2018  
 5 - 10 pm, 5 pm guided tour



## Die Fakultät im Kurzporträt

Kreativität, Engagement und Exzellenz in der Forschung – das sind die Zutaten für den Erfolg der Fakultät Medien. Eine Erfolgsgeschichte, die nun schon 25 Jahre anhält. Seit ihrer Gründung prägt die Fakultät die Philosophie der Bauhaus-Universität Weimar. Unter dem Vorzeichen des Experiments schlägt sie Brücken zwischen den Zwei Kulturen: einerseits Naturwissenschaften und Technik, andererseits Geistes- und Sozialwissenschaften, Kunst und Literatur – und das immer im Kontext von Medien.

Die Fakultät Medien ist die jüngste der vier Fakultäten der Bauhaus-Universität Weimar. Erst 1996 gegründet, hat sie das Gesicht dieser Universität dennoch maßgeblich geprägt – durch innovative Impulse, avancierte Forschung, kreative Lehre und vielfältiges Engagement in den Gremien und der Öffentlichkeit. Schon zu den Zeiten von Walter Gropius und László Moholy-Nagy hatte sich das Bauhaus dem experimentellen Umgang mit Medien verschrieben: von Buchdruck über Fotografie und Grammophon bis hin zu Bühne und Film. Die Fakultät Medien schließt an diese Tradition an, erneuert sie aber mit Blick auf die Herausforderungen der digitalen Gegenwart und Zukunft.

In ihrer heutigen Gestalt umfasst die Fakultät Medien drei Fachbereiche: Medienwissenschaft, Medieninformatik und Medienmanagement. Verteilt auf diese drei Bereiche unterrichten 25 Professor\*innen und eine entsprechende Zahl von Mitarbeiter\*innen etwa 650 Studierende, die aus aller Welt nach Weimar kommen: aus Frankreich, Kanada, den USA, Russland, Indien,

7.-9. März 2018  
 Goethe- und Schiller-Archiv

ABSCHRIFT  
 ABLICHTUNG

OPEN  
 LABS  
 2018

China usw. Gleichsam im Gegenzug unterhält die Fakultät vielfältige internationale Partnerschaften und Austauschprogramme, mit Instituten und Universitäten in Maastricht, Malaga und Montreal, in Vilnius, Wien und Vancouver ...

Das inhaltliche Spektrum, das die Professuren abbilden, ist ebenso anspruchsvoll wie vielfältig. Es reicht von der Medienphilosophie bis hin zur Virtuellen Realität, von der Filmwissenschaft bis hin zur Mediensicherheit, von der Geschichte der Kulturtechniken über das Marketing bis hin zu Web-Technologien und Content Management. Es umfasst die Bildtheorie ebenso wie die Mensch-Computer-Interaktion, das Innovationsmanagement ebenso wie die Archiv- und Literaturforschung, Mediensoziologie ebenso wie Digitale Ökonomien und Digitale Kulturen.

Diese Bandbreite erlaubt es der Fakultät, ein zugleich substanzielles und innovatives Studienangebot zu machen, das konstruktiv auf die mediale Gegenwart, aber auch auf deren Geschichte und Zukunft ausgerichtet ist. Derzeit umfasst es sieben Studiengänge, davon zwei auf Bachelor- und fünf auf Master-Niveau. Im Einzelnen sind dies die Studiengänge Medienkultur (B.A.) und Informatik (B.Sc.), Medienwissenschaft (M.A.), Medienmanagement (M.A.) und Human-Computer Interaction (M.Sc.), Computer Science for Digital Media (M.Sc.) und Digital Engineering (M.Sc.) sowie das Schwerpunktprogramm Filmkulturen – Extended Cinema (M.A.).

Das Studium an der Fakultät Medien ist stark international ausgerichtet. Mehrere Studiengänge werden in englischer Sprache angeboten. Außerdem verfügt die Fakultät über das deutsch-französische Studienprogramm Europäische

Medienkultur (B.A./L.I.C.), das in Kooperation mit der Université Lumière Lyon 2 durchgeführt wird.

Entsprechend vielfältig ist das Studieren und Arbeiten, das Leben, Lernen und Forschen an der Fakultät Medien. Und entsprechend groß sind die beruflichen Chancen für ihre Absolvent\*innen: ob sie im Kultur- und Bildungsbereich tätig werden, ob sie als Programmiererin oder Data Scientist zu arbeiten beginnen, ob sie in die Forschung gehen oder sich als Medienmanagerin und Unternehmer beweisen.

Mit Blick auf eine zunehmend digitalisierte Kultur und Gesellschaft erkennt die Fakultät als entscheidende Aufgabe, tragfähige Brücken zwischen den »Two Cultures« (C. P. Snow) zu schlagen. In der Lehre wie auch in der Forschung versetzt sie die geisteswissenschaftlich-literarische Kultur mit der naturwissenschaftlich-technischen Kultur in einen konstruktiven, kreativen und kritischen Dialog. Sie fördert den fachlichen und menschlichen Austausch über die Fächergrenzen von Technik, Wissenschaft und Kunst hinweg. Sie schafft transversale Verknüpfungen in der Lehre, eröffnet neuartige Felder für die interdisziplinäre Forschung und bringt dadurch nicht nur akademisch hoch qualifizierte, sondern auch enorm vielseitig gebildete Persönlichkeiten hervor, die den Herausforderungen der Gegenwart und Zukunft gerecht werden – nicht nur theoretisch, in der philosophischen, kritischen und historisch informierten Reflexion, sondern auch praktisch, durch die aktive Gestaltung, Entwicklung und Programmierung von Medien. ↪

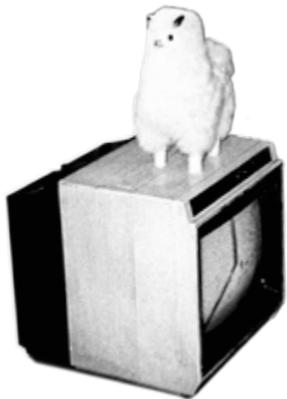
**Medienwissenschaft**  
– Studiengänge:

**Medienkultur**  
Bachelor of Arts

**Europäische Medienkultur**  
Bachelor of Arts/  
Licence Information-  
Communication  
*(Binationales Studien-  
programm mit der  
Université Lumière Lyon 2)*

**Medienwissenschaft**  
Master of Arts

**Filmkulturen/  
Extended Cinema**  
Master of Arts  
*(Studienprogramm)*



**Medienwissenschaft**  
– Professuren und Dozenten:

**Archiv- und Literaturforschung**  
Prof. Dr. Jörg Paulus

**Bildtheorie**  
Jun.-Prof. Dr. Julia Bee

**Digitale Kulturen**  
N.N.

**Europäische Medienkultur**  
Jun.-Prof. Dr. Eva Krivanec

**Film- und Medienwissenschaft**  
Dr. Simon Frisch

**Geschichte und Theorie  
der Kulturtechniken**  
Prof. Dr. Bernhard Siegert

**Medienphilosophie**  
Prof. Dr. Lorenz Engell

**Mediensoziologie**  
Prof. Dr. Andreas Ziemann

**Philosophie audiovisueller  
Medien**  
Prof. Dr. Christiane Voss

**Theorie medialer Welten**  
Prof. Dr. Henning Schmidgen

**Medieninformatik**  
– Studiengänge:

**Informatik**  
Bachelor of Science

**Computer Science  
for Digital Media**  
Master of Science  
*(englischsprachig)*

**Human-Computer Interaction**  
Master of Science  
*(englischsprachig)*

**Digital Engineering**  
Master of Science  
*(englischsprachig,  
gemeinsam mit  
der Fakultät Bau-  
ingenieurwesen)*

**Medieninformatik**  
– Professuren und Dozenten:

**Angewandte Mathematik**  
Prof. Dr. Klaus Gürlebeck

**Algorithm Engineering**  
PD Dr. Andreas Jakoby

**Computer Vision in Engineering**  
Prof. Dr. Volker Rodehorst

**Content Management  
und Web Technologien**  
Prof. Dr. Benno Stein

**Grafische Datenverarbeitung**  
Prof. Dr. Charles Wüthrich

**Human-Computer Interaction**  
Prof. Dr. Eva Hornecker

**Mediensicherheit**  
Prof. Dr. Stefan Lucks

**Software Engineering**  
N.N.

**Systeme der Virtuellen Realität**  
Prof. Dr. Bernd Fröhlich

**Usability**  
Jun.-Prof. Dr. Jan Ehlers

**Vernetzte Medien**  
apl. Prof. Dr. Günther Schatter

Medienmanagement  
– Studiengänge:

Medienmanagement  
Master of Arts

Medienmanagement  
– Professuren:

Digitale Ökonomien  
N.N.

Marketing und Medien  
Prof. Dr. Jutta Emes

Medienmanagement  
Prof. Dr. Matthias Maier

Medienökonomik  
Prof. Dr. Björn Kuchinke

Organisation und vernetzte Medien  
Jun.-Prof. Dr. Christopher Buschow



Ringvorlesung Medienphilosophie:  
 »Körper des Denkens«  
 Aktuelle Positionen der Medienphilosophie  
 Fakultät Medien — Fakultät Gestaltung  
 Bauhaus-Universität Weimar  
 Wintersemester 2011/12  
 laden Dienstag 19 Uhr  
 M13 C/HS C

**Workshop**  
 26. Oktober 2012  
 10-11 Uhr

# Collective Collections

Ordnung und Fraktion digitaler Bildersammlungen

**Einführung:**

Die digitalen Bildersammlungen sind ein zentraler Bestandteil der digitalen Kultur. Sie ermöglichen die Speicherung, den Austausch und die Nutzung von Bildern in digitaler Form. In diesem Workshop werden wir uns mit den verschiedenen Arten von digitalen Bildersammlungen befassen und deren Bedeutung für die digitale Kultur diskutieren.

**Liste der Vorträge:**

- 10:00-10:15 Uhr: Einführung in die digitale Bildersammlung
- 10:15-10:30 Uhr: Die digitale Bildersammlung als kulturelles Phänomen
- 10:30-10:45 Uhr: Die digitale Bildersammlung als kulturelles Phänomen
- 10:45-11:00 Uhr: Die digitale Bildersammlung als kulturelles Phänomen

with Benk Hartmann  
 with Christa K. Wess  
 with Lorenz Engell

**PURE DATA CONVENTION**  
 WEIMAR - BERLIN - 2011

CONFERENCE  
 WORKSHOPS  
 CONCERTS  
 EXHIBITION

8<sup>th</sup>-14<sup>th</sup> AUGUST 2011  
 PUREDATA.UNI-WEIMAR.DE

FESTIVAL OF PROGRAMMED  
 MUSIC AND ART

# Bewegte Fassaden

Ein Workshop des Grafikerkollegiums »Mediale Historiographien«  
 1.-2. DEZEMBER 2011  
 an der Friedrich-Schiller-Universität Jena

# Loopings

Ein Workshop des Grafikerkollegiums »Mediale Historiographien«  
 1.-2. DEZEMBER 2011  
 an der Friedrich-Schiller-Universität Jena

**medienterrasse** Bauhaus-Universität Weimar  
 Externer Medienterrassenrat

# OFFENE ORDNUNG?

**Freitag, 10. Februar 2012**

09:30-10:15 **»Swarthout«**

10:15-10:45 **»DACHHEIM, DEUTSCHER SYMBIOTISCHER BUNDESAUTONOME REVOLUTIONÄRE ARBEITERSCHAFTEN«**

10:45-11:15 **»JENKINS, RONNEVAAN«**

11:15-11:45 **»KALL, MORTEN«**

11:45-12:15 **»KOPPEL, ZILHANN«**

12:15-12:45 **»KOPPEL, ZILHANN«**

12:45-13:15 **»KOPPEL, ZILHANN«**

13:15-13:45 **»KOPPEL, ZILHANN«**

13:45-14:15 **»KOPPEL, ZILHANN«**

14:15-14:45 **»KOPPEL, ZILHANN«**

14:45-15:15 **»KOPPEL, ZILHANN«**

15:15-15:45 **»KOPPEL, ZILHANN«**

15:45-16:15 **»KOPPEL, ZILHANN«**

16:15-16:45 **»KOPPEL, ZILHANN«**

16:45-17:15 **»KOPPEL, ZILHANN«**

17:15-17:45 **»KOPPEL, ZILHANN«**

17:45-18:15 **»KOPPEL, ZILHANN«**

**SAMSTAG, 11. FEBRUAR 2012**

09:30-10:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

10:15-10:45 **»JÜRGEN KOPPEL«**

10:45-11:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

11:15-11:45 **»JÜRGEN KOPPEL«**

11:45-12:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

12:15-12:45 **»JÜRGEN KOPPEL«**

12:45-13:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

13:15-13:45 **»JÜRGEN KOPPEL«**

13:45-14:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

14:15-14:45 **»JÜRGEN KOPPEL«**

14:45-15:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

15:15-15:45 **»JÜRGEN KOPPEL«**

15:45-16:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

16:15-16:45 **»JÜRGEN KOPPEL«**

16:45-17:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

17:15-17:45 **»JÜRGEN KOPPEL«**

17:45-18:15 **»JÜRGEN KOPPEL«**

**MEDIORAMA**

Attraktionen  
 Medialer Historiographie

5.-7.12. - MON AMI

Bauhaus-Universität Weimar

APPS PROGRAMMIEREN  
 PASSWÖRTER KNACKEN  
 PLAGIATE ERKENNEN  
 VIRTUELLE WELTEN DARSTELLEN

Medieninformatik | Bachelor of Science  
 Einschulungstag: 30. September 2012  
 www.uni-weimar.de/medieninformatik



aus dem Nähkästchen... **Oberlichtsaal, Hauptgebäude**  
**21. May / 6pm**

# Pepón Osorio

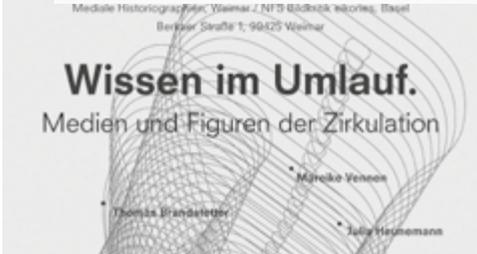
lives in

# Philadelphia

and is a professor at Tyler School Of Art

PEPÓN OSORIO is best known for his graphic illustrations, which are characterized by their intricate, geometric patterns. He has published several books and is currently working on a new project. He is also a professor at the Tyler School of Art in Philadelphia, where he teaches graphic design and illustration.

© 2013 by Pepón Osorio. All rights reserved. www.peponosorio.com



# Ethos der Forschung

Das Profil der Fakultät Medien ist einzigartig in Deutschland: Sie untersucht den Forschungsgegenstand »Medien« aus geistes- und sozialwissenschaftlicher Sicht und aus der Perspektive von Informatik und Kommunikationstechnik. Die Fakultät teilt dabei das Selbstverständnis der Bauhaus-Universität Weimar, das auf die Kombination von exzellenter Forschung, forschungsnaher, projektförmiger Lehre und interdisziplinärer Kooperation ausgelegt ist. Die besondere Stellung der Fakultät Medien wird daran deutlich, dass sie an zwei universitätsweiten Forschungsschwerpunkten entscheidend beteiligt ist: Digital Engineering und Kulturwissenschaftliche Medienforschung.

Die Fakultät Medien ist eine forschungsstarke Fakultät. Sie begreift Forschung nicht bloß als notwendige Zutat oder wünschenswerte Ergänzung zur akademischen Lehre. Sie erkennt in ihr das vitale Zentrum ihrer Aktivität. Wie an anderen Universitäten beruht die Lehre in der Medienwissenschaft, der Medieninformatik und dem Medienmanagement auch hier auf den neuesten Erkenntnissen dieser Fachbereiche. Der besondere Anspruch und Ehrgeiz der Fakultät Medien besteht aber darin, diese Erkenntnisse nicht nur zu importieren und zu rezipieren, sondern sie durch eigenständige Forschung fortwährend aktiv zu generieren – durch die konstruktive Konfrontation, durch die wissenschaftlich-kreative Auseinandersetzung mit dem Unklaren, dem Unsicheren und dem Unbekannten. Mit dieser Ausrichtung auf das Experiment, auf den ergebnisoffenen Prozess des Forschens, beansprucht die Fakultät Medien, die klassische Idee vom Bauhaus als »Versuchslaboratorium« (Gropius) mit neuem Leben zu füllen.

Ein wesentlicher Aspekt ist dabei, die Studierenden möglichst frühzeitig an die Praxis des wissenschaftlichen Arbeitens heranzuführen. Entsprechend stark sieht sich die Fakultät Medien dem Ideal der projektförmigen, forschungsnahen Lehre verpflichtet. Sie realisiert dies durch eine Vielzahl von Forschungsvorhaben, deren Finanzierung in kompetitiven Verfahren bei Förderinstitutionen wie der Europäischen Union (EU), dem Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF), der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) und der VolkswagenStiftung eingeworben werden.

Die gezielte Förderung des wissenschaftlichen Nachwuchses erfolgt in Graduiertenkollegs, die die Fakultät bereits zweimal erfolgreich bei der DFG beantragt hat (»Mediale Historiographien« von 2004 bis 2012; seit 2020 »Medienanthropologie«). Diese Kollegs erlauben es, größere Gruppen von Studierenden nach ihrem M.A.-Abschluss in strukturierten Studien- und Forschungsprogrammen systematisch zur Promotion zu führen.

Unabhängig von dieser direkten Förderung kann die Fakultät Medien auf herausragende Erfolge bei der Einwerbung von Drittmitteln verweisen, die ihrerseits dem wissenschaftlichen Nachwuchs und den Studierenden insgesamt zugute kommen. Das Spektrum reicht dabei von DFG-Forschungsgruppen über landesgeförderte Kompetenzzentren und Großgeräte bis hin zu international renommierten Research Grants.

Der Initiative und dem Engagement des Fachbereichs Medienwissenschaft ist auch zu verdanken, dass 2007 beim BMBF die Mittel für die Einrichtung eines Käte-Hamburger-Kollegs

für geisteswissenschaftliche Forschung eingeworben werden konnten. In zwei überaus erfolgreichen Förderphasen haben Lorenz Engell (Professur für Medienphilosophie) und Bernhard Siegert (Professur für Geschichte und Theorie der Kulturtechniken) das Internationale Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie (IKKM) als universitäres Zentrum der medienwissenschaftlichen Grundlagenforschung etabliert.

Von 2008 bis 2020 konnten am IKKM eine Vielzahl von renommierten Gastwissenschaftlerinnen und Gastwissenschaftlern aus dem In- und Ausland als Fellows frei von allen Verpflichtungen forschen. In diesem Zeitraum wurde das Kolleg insgesamt mit rund 16,5 Mio. Euro gefördert. Fokussiert auf die Untersuchung der »Verhältnisse zwischen Menschen und Dingen in der technisierten Medienkultur des 20. und 21. Jahrhunderts« haben die ungezählten Veranstaltungen und Veröffentlichungen des IKKM – von öffentlichen Abendvorträgen über Workshops und Kolloquien bis hin zur Princeton-Weimar Summer School – in maßgeblicher Weise dazu beigetragen, die Weimarer Medienwissenschaft als internationale Größe zu etablieren und nachhaltig zu profilieren.

Ein weiterer herausragender Erfolg bei der Einwerbung von Drittmitteln ist die Einrichtung und der Betrieb des Digital Bauhaus Labs durch den Fachbereich Medieninformatik. 2009 gelang es Benno Stein (Professur für Content Management und Web Technologien) und Bernd Fröhlich (Professur für Systeme der Virtuellen Realität) über die Gemeinsame Wissenschaftskonferenz (GWK) vom Bund und vom Land Thüringen Mittel in Höhe von rund 7,5 Mio. Euro einzuwerben.

Diese Mittel wurden eingesetzt, um auf dem Campus der Bauhaus-Universität Weimar einen Forschungsbau zu errichten, in dem die interdisziplinäre Erforschung der Informationsgesellschaft im Zentrum steht.

Auf einer Gesamtnutzfläche von 600 m<sup>2</sup> und über vier Etagen verteilt, verfügt das Digital Bauhaus Lab über technisch hochentwickelte Großgeräte wie interaktive Wand-Displays, ein Computer Cluster und ein Interface-Entwicklungslabor. Diese Ausstattung ermöglicht die konkurrenzfähige Forschung im Bereich Big Data Analytics und High Performance Computing, beispielsweise für ingenieurwissenschaftliche Simulationen, aber etwa auch für automatisierte Diskursanalysen. Ein technisches Highlight ist das Mehrbenutzer-3D-Display – weltweit das einzige seiner Art. Es eignet sich vor allem für die Visualisierung komplexer räumlicher Simulationen. Ingenieur\*innen sowie Informatiker\*innen können damit z.B. auf einer »virtuellen Baustelle« zusammenarbeiten.

Beflügelt durch diese Erfolge ist die Fakultät Medien weiterhin bestrebt, attraktive und innovative Forschungsprojekte zu definieren, zu entwickeln und zu etablieren. Strategisch im Vordergrund stehen dabei die unter dem Stichwort »Digitalisierung« zusammengefassten Phänomene und Prozesse, die in den Fachbereichen auf jeweils unterschiedliche Weise untersucht werden. Daneben bleibt aber immer Platz für innovative Themen, für das Unbekannte und Ungedachte. So ist es kürzlich gelungen, über eines der prestigeträchtigen Freigeist-Fellowships der VolkswagenStiftung eine neue Forschungsgruppe im Fachbereich Medienwissenschaft zu verankern, »Madness, Media, Milieus«.

Unter der Leitung von Dr. Elena Vogman wird sich diese Gruppe aus historischer und theoretischer Sicht mit dem Einsatz von Medien in Psychiatrie und Psychotherapie befassen. Für sechs Jahre wird das Versuchslaboratorium der Fakultät damit um einen weiteren Forschungsraum ergänzt. ↪

## Forschungsprojekte und Drittmittelerfolge (Auswahl)

»Mediale Historiographien«  
DFG-Graduiertenkolleg  
Gemeinsam mit der Universität Erfurt und  
der Friedrich-Schiller-Universität Jena  
Sprecher: Prof. Dr. Vogl und Prof. Dr. Balke

Laufzeit: 2004–2012

»Intelligentes Lernen. Innovative Informations-  
technologien für das moderne Wissensmanage-  
ment« | InnoProfile (BMBF)  
Professuren: Systeme der Virtuellen Realität  
(Prof. Dr. Fröhlich), Content Management und  
Web Technologien (Prof. Dr. Stein), Bauphysik  
(Prof. Dr. Kornadt)

Laufzeit: 2007–2012

Internationales Kolleg für Kulturtechnik-  
forschung und Medienphilosophie (IKKM)  
Käte-Hamburger-Kolleg (BMBF)  
Sprecher: Prof. Dr. Engell und Prof. Dr. Siegert

**Laufzeit: 2008–2020**

Transfer Nachwuchsgruppe »Big Data Analytics«  
InnoProfile (BMBF)  
Professuren: Systeme der Virtuellen Realität  
(Prof. Dr. Fröhlich), Content Management und  
Web Technologien (Prof. Dr. Stein), Junior-  
professur Big Data Analytics (Prof. Dr. Hagen)

**Laufzeit: 2013–2018**

Kompetenzzentrum »Medienanthropologie«  
(KOMA) | ProExzellenz-Initiative, Freistaat  
Thüringen | Sprecherin: Prof. Dr. Voss

**Laufzeit: 2014–2019**

»Medien und Mimesis«  
DFG-Forschungsgruppe (FOR 1867)  
Sprecher: Prof. Dr. Siegert

**Laufzeit: 2014–2020**

Digital Bauhaus Lab  
Gemeinsame Wissenschaftskonferenz (GWK)  
Sprecher: Dr. Martin Potthast 2016–2017  
Sprecherin: Dr. Magdalena Wolska seit 2018

»Prozessorientierte Diskursanalyse. Technologien  
für diskursbasierte Analysen in der Medien- und  
Wissenschaftsgeschichte« | DFG  
Professur/Bereich: Theorie medialer Welten  
(Prof. Dr. Schmidgen) gemeinsam mit Content  
Management und Web Technologien  
(Prof. Dr. Stein) und der Universitätsbibliothek  
(Dr. Frank Simon-Ritz)

**Laufzeit: 2017–2020**

RethiCare. Re-thinking Care Robots  
VolkswagenStiftung  
Professuren: Human-Computer Interaction  
(Prof. Dr. Hornecker) gemeinsam mit Produkt-  
design (Prof. Sattler)

**Laufzeit: 2019–2022**

Medienanthropologie | DFG-Graduiertenkolleg  
Sprecherin: Prof. Dr. Voss  
Stellvertreter: Prof. Dr. Engell

**Laufzeit: 2020–2024**

»Meta-Real. Immersiver Wissenszugang, kolla-  
borative Exploration und intelligentes Retrieval  
in einer digitalen Weltkopie« | TMWWDG  
Professuren: Systeme der Virtuellen Realität  
(Prof. Dr. Fröhlich) gemeinsam mit Computer  
Vision in Engineering (Prof. Dr. Rodehorst),  
Content Management und Web Technologien  
(Prof. Dr. Stein) und Theorie medialer Welten  
(Prof. Dr. Schmidgen)

**Laufzeit: 2020–2023**

»Schriftstellerinnen aus der Sammlung  
Varnhagen. Briefe, Werke, Relationen« | DFG  
Projektleiter: Prof. Dr. Paulus  
Gemeinschaftsprojekt mit National Science  
Center Poland (Prof. Dr. Kadowiga Kita-Huber,  
Jagiellonen-Universität)

**Laufzeit: 2020–2023**

Gründerwerkstatt neudeli  
EXIST-Potentiale, BMWI  
Projektleiter: Prof. Dr. Maier

**Laufzeit: 2020–2024**

»Madness, Media, Milieus. Reconfiguring the  
Humanities in Postwar Europe«  
VolkswagenStiftung, Freigeist-Fellowship  
Projektleiterin: Dr. Elena Vogman

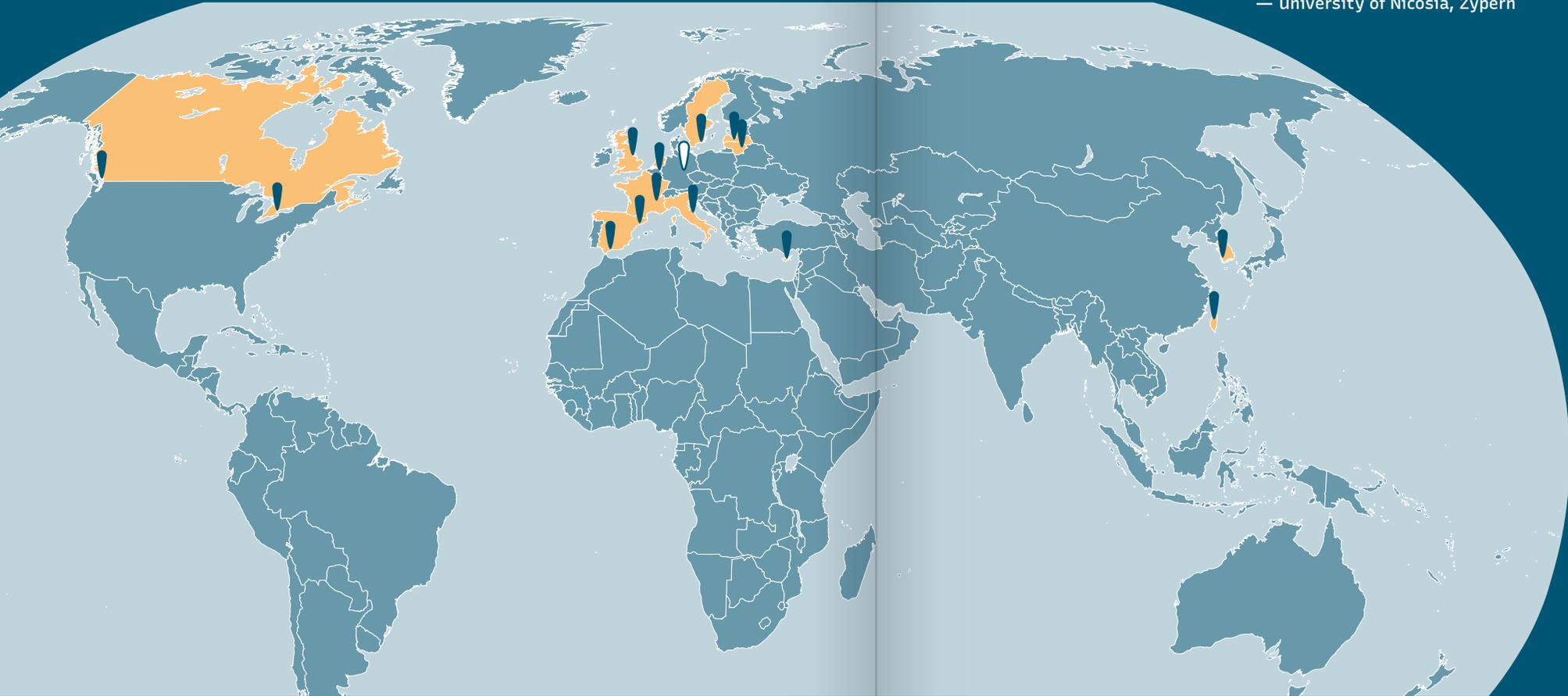
**Laufzeit: 2021–2027**

»THE NEW REAL. Past, Present and Future of  
Computation and the Ecologization of Cultural  
Techniques« | NOMIS Research Grant  
Professur: Geschichte und Theorie der Kultur-  
techniken (Prof. Dr. Siegert)

**Laufzeit: 2021–2024**

# Internationale Kooperationen

Eine Auswahl fünf wichtiger Partnerhochschulen je Fachbereich



## Medieninformatik

- York University, Toronto, Kanada
- Technische Universität Wien, Österreich
- University of Hull, Großbritannien
- Blekinge Tekniska Högskola, Karlskrona, Schweden
- Universidad de Malaga, Spanien

## Medienmanagement

- Latvian Academy of Culture, Riga, Lettland
- Vilnius University, Litauen
- Università Politecnica delle Marche, Ancona, Italien
- Chonnan National University, Gwangju, Südkorea
- University of Nicosia, Zypern

## Medienwissenschaft

- University of British Columbia, Vancouver, Kanada
- Université Lumière Lyon 2, Frankreich
- Universiteit Maastricht, Niederlande
- National Central University, Zhongli, Taoyuan, Taiwan
- Universitat Pompeu Fabra Barcelona und Universität de Girona, Spanien



frame  
by  
frame

RADIO  
KATRIN ZIPSE  
20.01.16 19H  
Radio  
Pomodoro  
Radioserien  
von 5x5  
bis 8x25  
GESPÄRCH

Semi  
Film  
Jeden Montag in der Vorlesung

19.10.2015 - 35mm - OV  
26.10.2015 - Digital - OV  
02.11.2015 - 35mm - OV  
09.11.2015 - 35mm - DF  
16.11.2015 - 35mm - DF  
23.11.2015 - 35mm - DF  
30.11.2015 - 35mm - DF  
07.12.2015 - Digital - OV  
14.12.2015 - 35mm - OV  
04.01.2016 - 35mm - dZT  
11.01.2016 - 35mm - OV  
18.01.2016 - 35mm - OV  
25.01.2016 - Digital - OV  
01.02.2016 - Digital - OV

FALLEN ANGELS  
Wong Kar-Wai  
BR 1995

EAST OF EDEN  
Jenseits von Eden  
Eva Kazan  
USA 1955

ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE  
Alice lebt hier nicht mehr  
Marino Scorsese  
USA 1974

LA DOLCE VITA  
Das süße Leben  
Federico Fellini  
IT 1960

LE PROFESSIONNEL  
Der Prof  
Georges Luchner  
FR 1981

MAN OF ARAN  
Die Männer von Aran  
Robert J. Flaherty  
GB 1934

Der SCHATZ im SILBERSEE  
Harald Reinl  
DE/FR 1942

CTAPDE W HOBBOE  
Die Generalin  
Sergei M. Eisenstein,  
Grigor Aleksandrov  
USSR 1929

WARNUNG vor einer heiligen Nutte  
Rainer Werner Fassbinder  
DEAT 1975

NOUVELLE VAGUE  
Jean-Luc Godard  
FR 1990

LA GRANDE BELLEZZA  
Die große Schönheit  
Piero Sorrentino  
IT 2013

Le petit SAUVAGE  
Der Waisjunge  
François Truffaut  
FR 1970

WÖRTERBUCH  
KINEMATO-  
GRAPHISCHER  
OBJEKTE  
15. JANUAR  
KKM WEIMAR

BUCHVORSTELLUNG  
& LESUNG  
& FILMCLIPS

BUCHHAUS UNIVERSITÄT WEIMAR

Fakultät Medien  
Präzision für Film- und Medienwissenschaft

## Kleine Geschichte der Fakultät Medien

Struktur und Funktion der Fakultät Medien haben sich während der Zeit ihres Bestehens deutlich gewandelt. Während in den Anfangsjahren die Bereiche Mediengestaltung und Medienwissenschaft im Vordergrund standen, ist es heute das Zusammenspiel von Medienwissenschaft, Medieninformatik und Medienmanagement. Die Frage der Gestaltung ist allerdings weiterhin im Vordergrund. In ihrer heutigen Form sieht sich die Fakultät Medien bestens gerüstet, um den Herausforderungen der digitalen Gegenwart und Zukunft ebenso konstruktiv wie kreativ und kritisch zu begegnen.

Die Fakultät Medien ist ein Kind der Nachwendezeit. Planung und Konzeption fallen in die Phase der Aufbruchsstimmung nach 1989. Sie folgen dem neuen Schwung, aber auch den neuartigen Anforderungen und Vorgaben nach der Friedlichen Revolution und der Wiedervereinigung. Den Empfehlungen des Wissenschaftsrats folgend, gestaltete der damalige Rektor, Gerd Zimmermann, den Übergang von der aus DDR-Zeiten stammenden Hochschule für Architektur und Bauwesen Weimar (HAB) zur modern strukturierten und international ausgerichteten Bauhaus-Universität Weimar.

Neben der Neueinrichtung einer Fakultät für Gestaltung (1993) sahen die Empfehlungen des Wissenschaftsrats vor, die Fakultät für Informatik und Mathematik, die als nicht mehr wettbewerbsfähig angesehen wurde, aufzulösen und deren Mitglieder den übrigen Fakultäten zuzuordnen. Parallel dazu stand die Frage im Raum, wie sich die zukünftige Bauhaus-Universität Weimar (die Umbenennung erfolgte ebenfalls 1996) zum

Thema der »Neuen Medien« verhalten wird, das nicht zuletzt auf Landesebene als zunehmend relevant betrachtet wurde.

Rektor und Senat stellten sich der Herausforderung und richteten eine entsprechende Arbeitsgruppe ein. Ihr Name wurde zum Programm: Mediengestaltung. Dieser Arbeitsgruppe gehörten die Professoren Lorenz Engell (damals noch Fakultät Gestaltung) und Charles Wüthrich (damals noch Fakultät Informatik und Mathematik) sowie Heiko Schultz, der damalige Kanzler, außerdem Wolf-Dieter Schmidt als Referent des Rektors sowie zeitweise Dr. Bernhard Andrä (Personaldezernent) und Reinhard Franz (Mitarbeiter der Fakultät Gestaltung) an. Das Konzeptpapier, das diese Arbeitsgruppe erarbeitete, ging von dem Befund aus, dass der HAB angesichts eines dynamisch sich entfaltenden »Medienwandels« die Aufgabe zufalle, »durch neue Ausbildungsgänge neue Formen medialer (Berufs-)Praxis [...] zu ermöglichen, sowie in die Medienentwicklung gestalterisch und durch wissenschaftliche Forschung und künstlerische Entwicklung kreativ und kritisch begleitend einzugreifen.«

Mitte der 1990er Jahre wurde unter »Medienwandel« allerdings nicht so sehr die Entwicklung des Internets zum neuen Massenmedium verstanden, sondern eine stark expandierende »Fernsehindustrie«, vor allem die »Erweiterung des Kommunikationsmittels Fernsehen von einem reinen Massenmedium zu einem immer weiter individualisierten Medium (Stichwort: »interaktives Fernsehen«) – eine Entwicklung, die ihrerseits aber bereits unter digitalen Vorzeichen stand. Zur Erinnerung: 1996 war das Jahr, in dem in der Bundesrepublik das digitale Fernsehen (D1)

eingeführt wurde, und es war auch das Jahr, in dem hierzulande die ersten DVD-Abspielgeräte auf den Markt kamen.

Vor diesem Hintergrund empfahl die Senats-Arbeitsgruppe im November 1995 die Einrichtung einer neuen Fakultät Medien, die Einrichtung eines zentralen Medienlabors sowie den Aufbau von zwei neuen Diplom-Studiengängen, »Mediengestaltung« und »Medienwissenschaft«. Ausgehend von den Professuren, die Engell und Wüthrich innehatten, sollten sieben neue Professuren eingerichtet werden. Die Denominationen zeigen deutlich den hohen Anteil mediengestalterischer Aspekte: Medien-Ereignisse, Multimediales Erzählen, Moden und Öffentliche Erscheinungsbilder, Gestaltung medialer Umgebungen und Interface-Design. Hinzu sollten Professuren für Geschichte und Theorie künstlicher Welten sowie Medienmanagement kommen.

Damit zeichnete sich schon die Grundstruktur ab, für die die Fakultät Medien in den 2000er und 2010er Jahren in zunehmend erfolgreicher Weise stehen sollte, nicht zuletzt durch das unermüdliche Wirken ihrer ersten Geschäftsführerin, Ursula Schmitt: Neben den Bereichen Medienkunst/Mediengestaltung und Medienwissenschaft umfasste die Fakultät die Medieninformatik (anfänglich »Mediensysteme«) und das Medienmanagement.

Historische Vorbilder wurden dafür nicht in Anspruch genommen. Zwar erklärte die Senats-Arbeitsgruppe in ihrem Konzeptpapier, dass die Tradition des Bauhauses »grundlegende Beiträge zur Kultur der Industriellen Moderne geleistet« habe. Wie sie weiter erklärte, fordere diese Tradition auch »eine kreative und kons-

truktive Auseinandersetzung mit der Zweiten Moderne, die auf digitale Medien gegründet ist«. Aber einzelne Einrichtungen oder Programme, die sich im expliziten Anschluss an das historische Bauhaus durchaus auch in diesem Sinne positioniert hatten, wurden nicht ausdrücklich erwähnt: so etwa die Abteilung Information, die Max Bense und Gert Kalow in den 1950er Jahren an der Hochschule für Gestaltung in Ulm eingerichtet hatten, das Center for Advanced Visual Studies, das György Kepes, ein früherer Mitarbeiter von Moholy-Nagy, 1967 am Massachusetts Institute of Technology (MIT) gegründet hatte, oder die 1987 durch den Künstler und Theoretiker Jürgen Claus entwickelte Vision eines Elektronischen Bauhauses. Zumindest im Fachbereich Medienwissenschaft stellte aber Max Bense, ähnlich wie der DDR-Kybernetiker und -Semiotiker Georg Klaus, eine programmatische Bezugsgröße dar.

Anfang der 2010er Jahre wurden an der Bauhaus-Universität Weimar die Weichen für eine große Strukturreform gestellt, in deren Verlauf sich auch die Gestalt der Fakultät Medien verändern sollte. Nicht zuletzt vor dem Hintergrund abnehmender Finanzmittel bestand das übergreifende Ziel dieser Strukturreform darin, das Profil der Universität zu schärfen, ihre innere Struktur neu auszutarieren und die Zusammenarbeit unter den Fakultäten zu stärken. Nach einer externen Evaluation durch die Wissenschaftliche Kommission Niedersachsen (WKN) machte sich der Senat der Bauhaus-Universität Weimar im Juli 2013 die Empfehlung der WKN zu eigen, die Professuren für Kunst und Gestaltung in einer Fakultät zu bündeln, um sie im Sinne einer Kunsthochschule unter dem Dach der Universität besser zu Geltung und Wirksamkeit zu bringen.

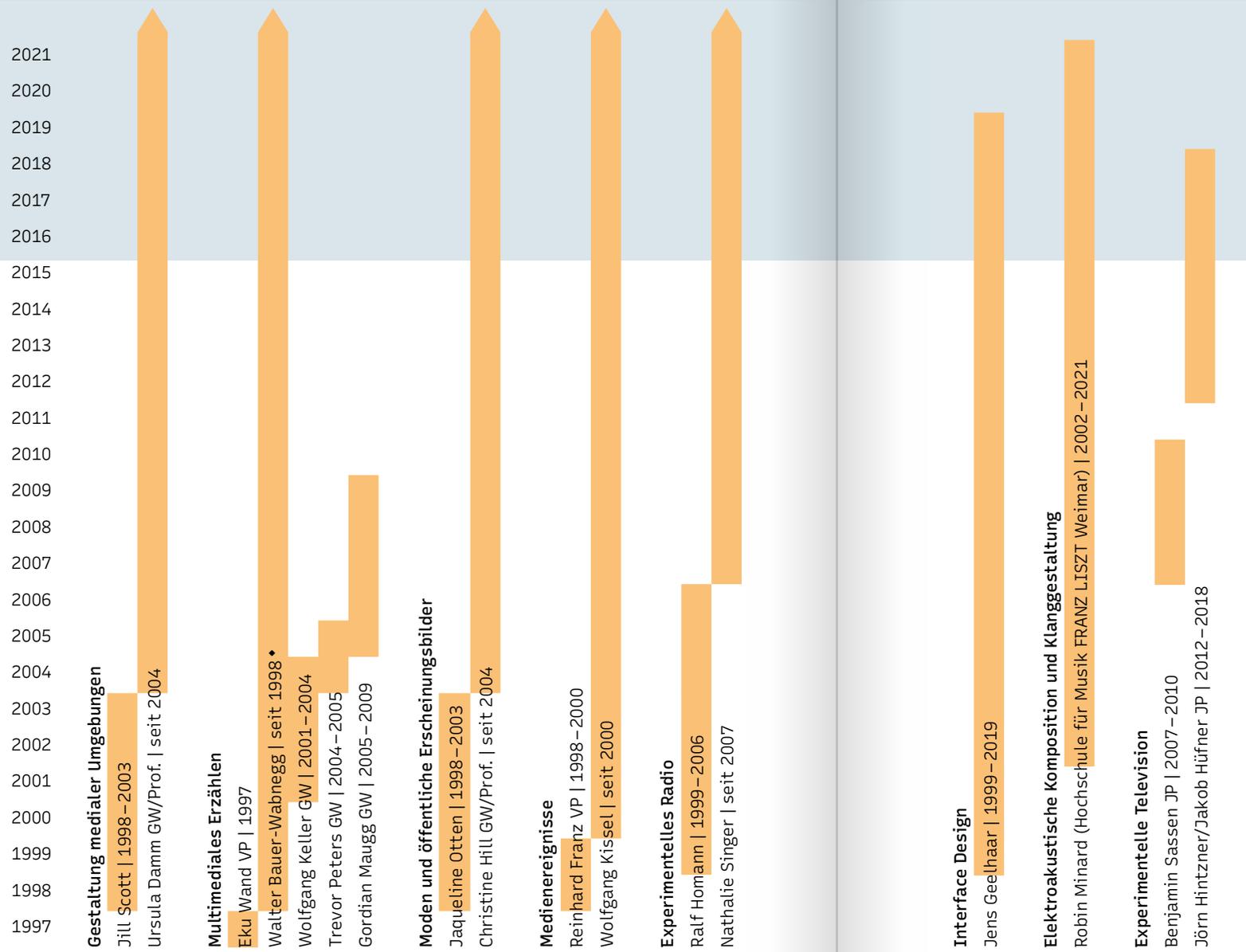
Nach intensiven Diskussionen stimmte die Fakultät Medien schließlich zu, den Bereich Medienkunst/Mediengestaltung auszugliedern und ihn ab 2016 der neu aufgestellten Fakultät Kunst und Gestaltung zuzuordnen.

Seither konzentriert sich die Fakultät Medien auf die nachhaltige Vernetzung und Neuausrichtung ihrer drei Fachbereiche Medienwissenschaft, Medieninformatik und Medienmanagement – sowohl in der Forschung als auch in der Lehre. Im Vordergrund stehen dabei die Herausforderungen der digitalen Gegenwart und Zukunft. An der ursprünglich erklärten Absicht, durch innovative Gestaltung und wissenschaftliche Forschung in die Medienentwicklung einzugreifen, sie gleichermaßen konstruktiv wie kreativ und kritisch zu begleiten, hat sich dabei nichts geändert. -↵



# Mediengestaltung

Professuren und Dozenturen



bis 31.03.2016 an der Fak. M,  
01.04.2016 Fusionierung mit  
Fakultät Kunst und Gestaltung

GW: Gastwissenschaftler\*in | GP: Gastprofessor\*in | JP: Juniorprofessor\*in | VP: Vertretungsprofessor\*in | PD: Privatdozent\*in  
♦ 2020 *Beurlaubung Rektor, Staatssekretär*

Wie alles begann ... die erste Lehrveranstaltung der Mediengestaltung in der neu gegründeten Fakultät

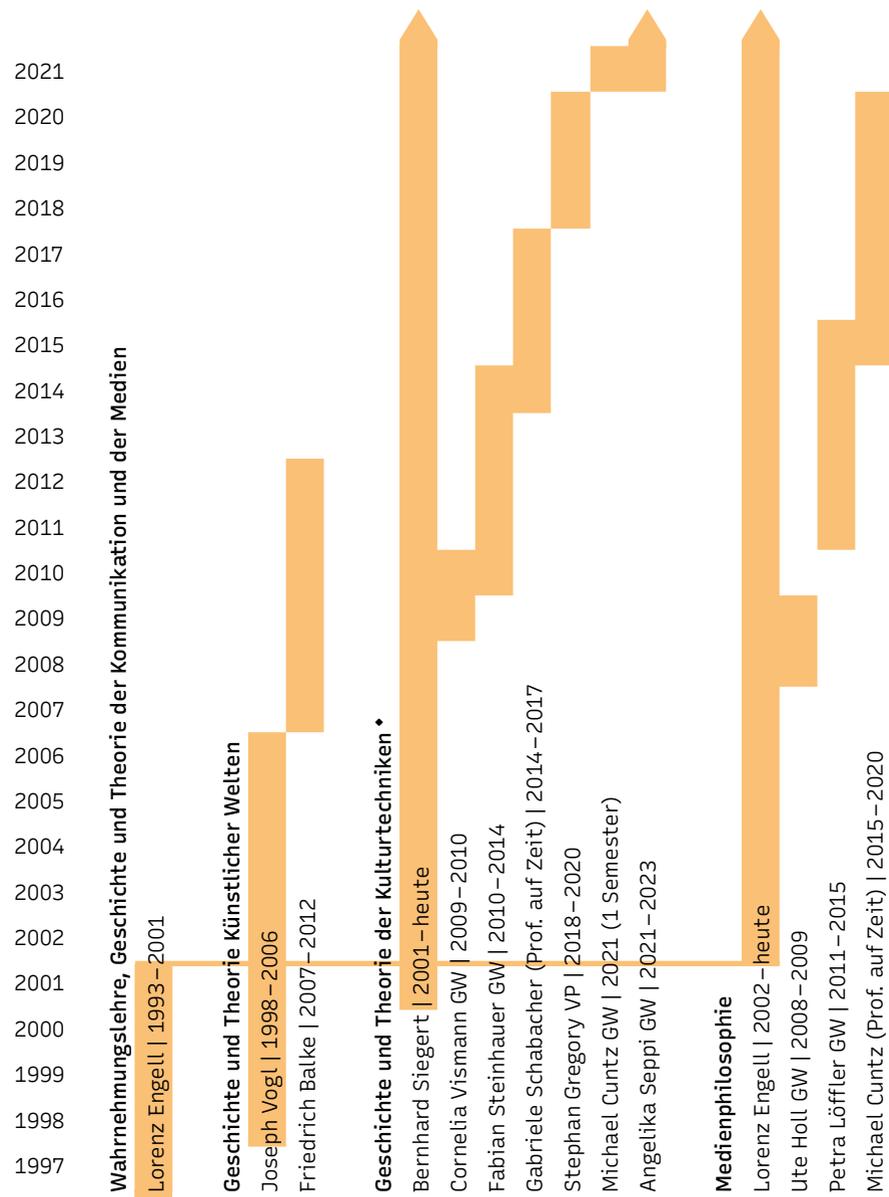
»Gestaltung von (Medien-)Ereignissen:  
Die heilige Kuh« – Doz. Wolfgang Kissel &  
Dr. Johannes Boettner (SoSe 97 – Projekt)

Unter dem Titel »Die heilige Kuh« wird ihnen dazu ein Vorschlag gemacht, den sie aufgreifen können, aber nicht müssen. Die Veranstaltung richtet sich an alle Studierenden und Lehrenden, die sich in der Kunst des Entwerfens von Ereignissen üben und/oder an der Theorie der Ereignisgestaltung mitwirken möchten.

Die Teilnehmer werden für das Kulturstadtjahr 1999 ein Ereignis entwerfen, das auch ein Medienereignis ist.

# Medienwissenschaft

Professuren und Dozenturen

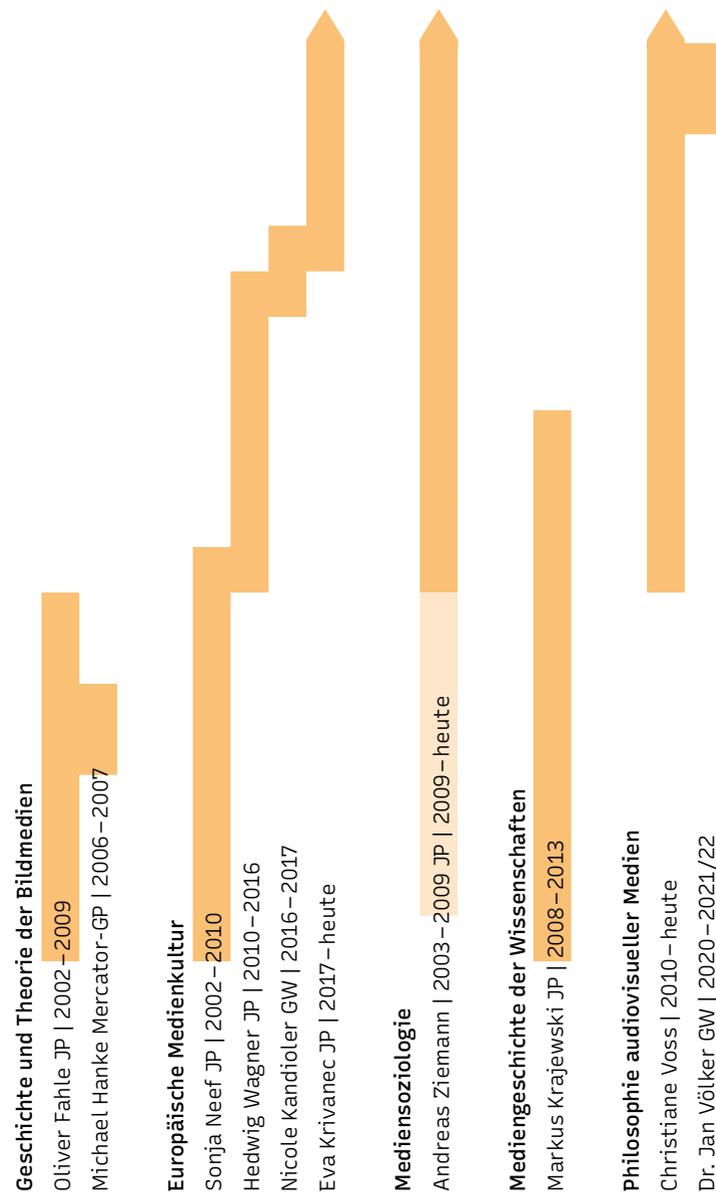


Promotionen in der Medienwissenschaft seit 1996: 51

Erste: Dr. phil. Oliver Fahle

»Jenseits des Bildes. Poetologie und Poetik des französischen Films der zwanziger Jahre«

Prof. Engell | 1999



GW: Gastwissenschaftler\*in | GP: Gastprofessor\*in | JP: Juniorprofessor\*in | VP: Vertretungsprofessor\*in  
PD: Privatdozent\*in | ♦ Gerd und Ebelin Bucerius Stiftungs-Professur, eingerichtet 2000

1997  
1998  
1999  
2000  
2001  
2002  
2003  
2004  
2005  
2006  
2007  
2008  
2009  
2010  
2011  
2012  
2013  
2014  
2015  
2016  
2017  
2018  
2019  
2020  
2021

#### Theorie medialer Welten

Henning Schmidgen | seit 2014

#### Archiv- und Literaturforschung

Jörg Paulus | seit 2016

#### Bildtheorie mit dem Schwerpunkt Bewegtbildforschung

Volker Pantenburg JP | 2010 – 2016

#### Medien des Entwurfs

Barbara Wittmann JP | 2010 – 2013

#### Mediale Historiographien

Stephan Gregory JP | 2010 – 2016

#### Bildtheorie

Julia Bee JP | seit 2016

Manuela Klaut GW | 2020 – 2021 (2 Semester)

Elisa Linseisen GW | 2021 (1 Semester)

#### Film- und Medienwissenschaft

Simon Frisch | seit 2012

#### Digitale Kulturen

N.N. | 2021 –

Habilitationen in der Medienwissenschaft seit 1996: 7

Erste: Sonja Neef (2008)

*Abdruck und Spur. Handschrift im Zeitalter ihrer technischen Reproduzierbarkeit*

Fachgebiet: Medien- und Kulturwissenschaft

Ehrenpromotion:

Dr. h. c. Hanns Zischler

Senatsbeschluss: 06.12.2017

Verleihung: 18.04.2018

GW: Gastwissenschaftler\*in | GP: Gastprofessor\*in | JP: Juniorprofessor\*in | VP: Vertretungsprofessor\*in  
PD: Privatdozent\*in

Wie alles begann ... die erste Lehrveranstaltung der Medienwissenschaft in der neu gegründeten Fakultät

»Das Gesetz der Serie« Prof. Dr. Lorenz Engell  
(WiSe 96 / 97 – Vorlesung)

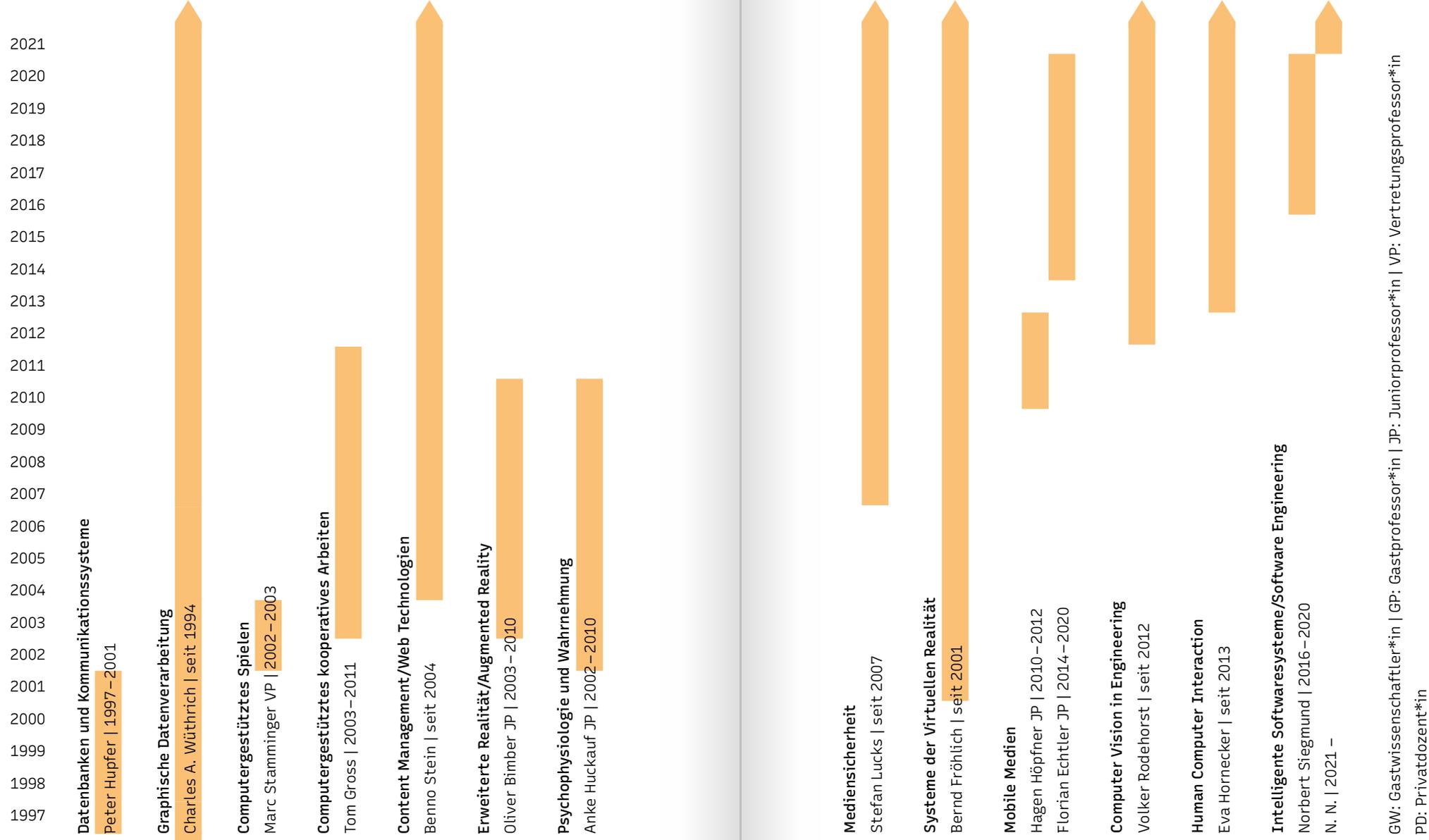
Die wichtigsten Fernsehserien der Welt, vorgestellt, durchgeführt und exemplarisch analysiert und interpretiert (13 Folgen).

– *Das Gute* (Bonanza, Hawaii Fünf Null)  
– *Das Fremde* (Kobra, übernehmen Sie!,

Raumschiff Enterprise / Raumpatrouille Orion)  
– *Die Aufklärer* (Columbo, Kojak, Der Kommissar / Derrick / Der Alte)  
– *Die Familie* (Lindenstraße / Die Fußbroichs, Springfield Story / Gute Zeiten, Schlechte Zeiten)  
– *Das Böse* (Miami Vice, In the Heat of the Night, NYPD Blue / Kommissar Moulin / Julie Lescaut)

# Medieninformatik

Professuren und Dozenturen

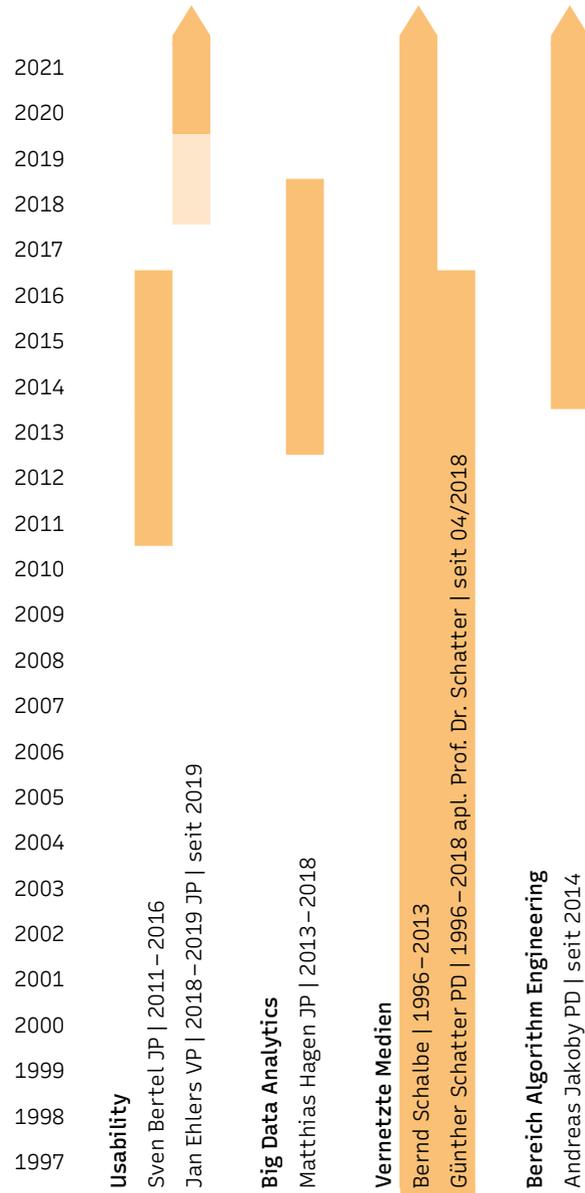


GW: Gastwissenschaftler\*in | GP: Gastprofessor\*in | JP: Juniorprofessor\*in | VP: Vertretungsprofessor\*in  
 PD: Privatdozent\*in

Promotionen in der Medieninformatik seit 1996: 34

Erste: Dr.-Ing. Susanne Willenbacher

*Untersuchungen zu räumlichen Benutzerschnittstellen am Beispiel der Präsentation von Stadtinformationen – Anwendbarkeit der Metapher »Cybercity« zu Präsentation von Stadtinformationen* | Prof. Hupfer



Wie alles begann ... die erste Lehrveranstaltung der Mediensysteme in der neu gegründeten Fakultät

»*Computergrafik und Animation*«

*Prof. Dr. Charles Wüthrich & Dipl.-Ing. Grit Thürmer (WiSe 99/00)*

Hardware, Farbräume, Rasterung; Modellierung (Brep, CSG, Freiformflächen), Ansichtstransformationen; lokale und globale Beleuchtungsmodelle; Walkthroughs.

# Fakultätsleitungen und Geschäftsführerinnen

## Dekan\*innen

Lorenz Engell | 1996–2000  
 Charles A. Wüthrich | 2000–2003  
 Matthias Maier | 2003–2006  
 Jens Geelhaar | 2006–2009  
 Benno Stein | 2009–2010  
 Andreas Ziemann | 2010–2015  
 Volker Rodehorst | 2015–2019  
 Henning Schmidgen | seit 2019

## Pro- und Studiendekan\*innen

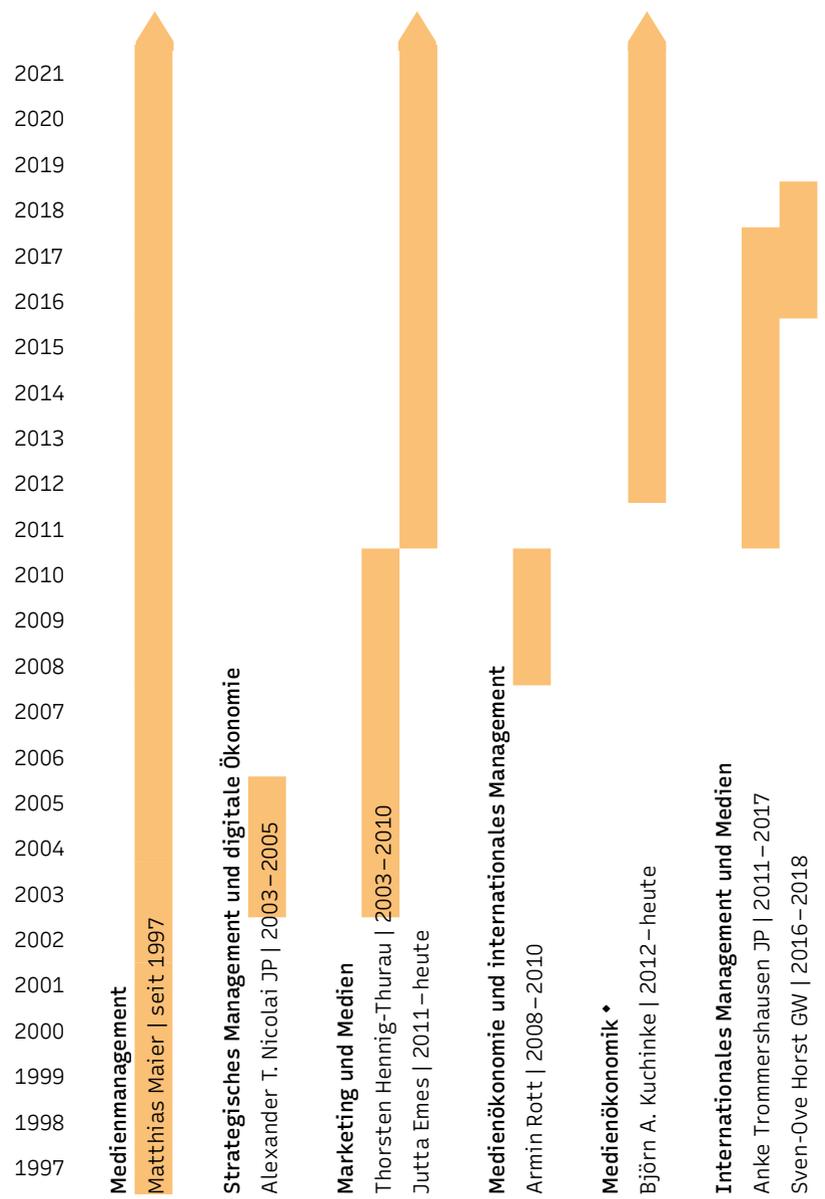
Ursula Damm  
 Bernd Fröhlich  
 Jens Geelhaar  
 Tom Gross  
 Thorsten Hennig-Thurau  
 Björn A. Kuchinke  
 Volker Rodehorst  
 Henning Schmidgen  
 Nathalie Singer  
 Benno Stein  
 Charles A. Wüthrich  
 Andreas Ziemann

## Geschäftsführerinnen

Ursula Schmitt | 1996–2014  
 Susanne Rößler | seit 2014

# Medienmanagement

Professuren und Dozenturen

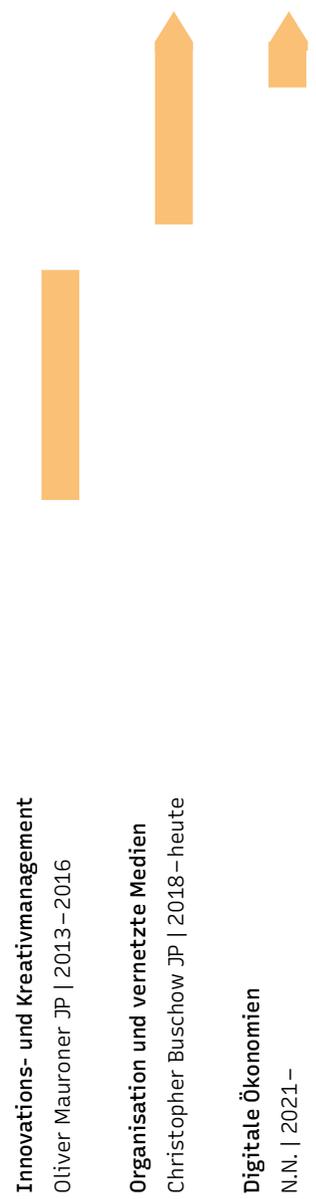


Promotionen im Medienmanagement seit 1996: 22

Erste: Dr. rer. pol. Anne Lambrecht

Markennetze

Prof. Maier | 1999



GW: Gastwissenschaftler\*in | GP: Gastprofessor\*in | JP: Juniorprofessor\*in | VP: Vertretungs-Professor\*in  
 PD: Privatdozent\*in ♦ zuvor: Medienökonomie mit den Schwerpunkten Medienwandel und Media Governance



## Von Tag 1 dabei

Claudia Czubera ist seit 1985 Mitarbeiterin an der heutigen Bauhaus-Universität Weimar. Nach Stationen im Rechenzentrum, an der Fakultät Informatik und Mathematik sowie an der Fakultät Gestaltung, begleitete sie ab 1996 gemeinsam mit Hildegard Kühndorf und Ursula Schmitt verwaltungsseitig den Studiengang Medienkultur.

Heute leitet sie das Prüfungsamt für die Fachbereiche Medienwissenschaft und Medienmanagement.

Liebe Frau Czubera, Sie sind seit 1985 an der Hochschule tätig und seit 1996, also seit der Gründung, Mitarbeiterin der Fakultät Medien. Was hat sich seitdem verändert?

Eigentlich alles. Zu Beginn waren wir in der Verwaltung nur 3 Mitarbeiter und es standen sehr viele Aufgaben vor uns. Die Berufungskommissionen mussten geplant, die Mitarbeiterstellen ausgeschrieben und der gesamte Verwaltungsablauf gesichert werden. Im Vordergrund stand natürlich die Planung der Lehre für unsere ersten neugierigen Studierenden.

Was zeichnete die junge Fakultät Medien aus?

Die Gründung der Fakultät war unglaublich aufregend und spannend. Es war ja alles neu und wir wussten anfangs selbst noch nicht so richtig, wo der Weg hingeht. Das Verhältnis zu den Studierenden und Mitarbeitern hatte nahezu familiären Charakter. Insgesamt konnte ich in all den Jahren viele interessante Menschen kennen lernen.

Was steht eigentlich im »Kursbuch Medienkultur«?

Ich habe nicht eine Zeile darin gelesen, musste es nur für die Kamera richtig halten. Vielleicht hätte ich es mal lesen sollen ... (lacht)



2021



2000

Schätzen Sie doch bitte mal: wie viele Studierende waren seit 1996 in Ihrem Büro?

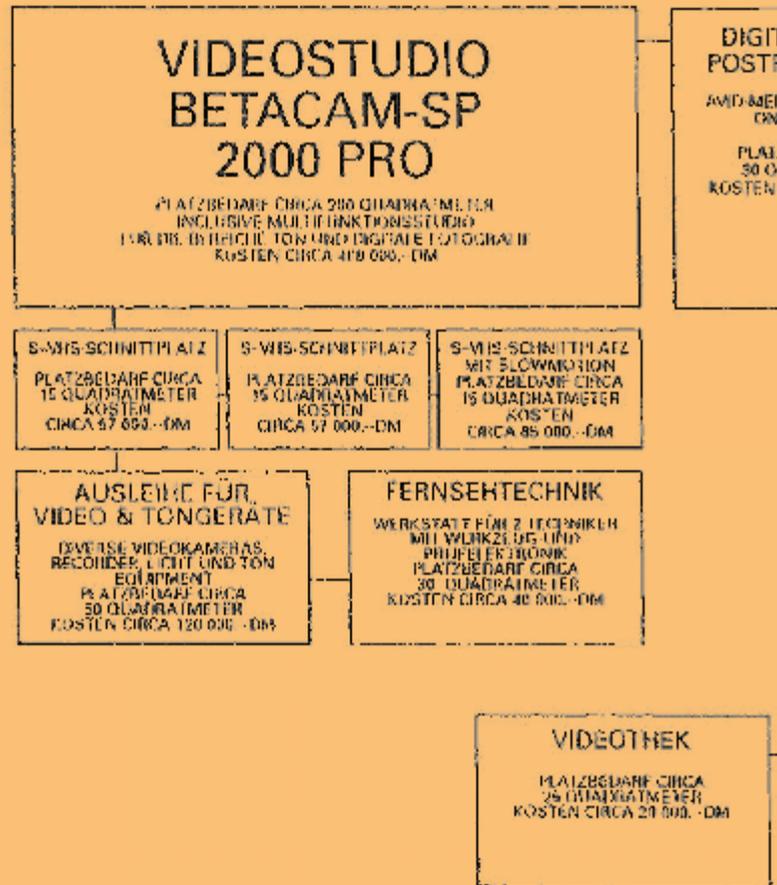
Oh, das kann ich nicht beantworten. Aber ich kann sagen, dass alle, die Medienkultur, Medienmanagement oder Mediengestaltung studiert haben, mindestens einmal persönlich zur Anmeldung ihrer Abschlussarbeit in meinem Büro erscheinen mussten.

Was wünschen Sie sich und der Fakultät für die Zukunft?

Dass ich dem stetig wachsenden Aufgabenbereich auch im Alter gewachsen bin und das bis zum Rentenalter machen kann. Denn Spaß an der Arbeit mit den Studierenden habe ich nach wie vor. Der Fakultät wünsche ich für die nächsten Jahre viel Erfolg, vor allem steigende Studierendenzahlen und erfolgreiche Abschlüsse in den einzelnen Studiengängen. ->

# ZENTRALES MEDIENZENTRUM PLANUNG BIS ZUM JAHR 2000

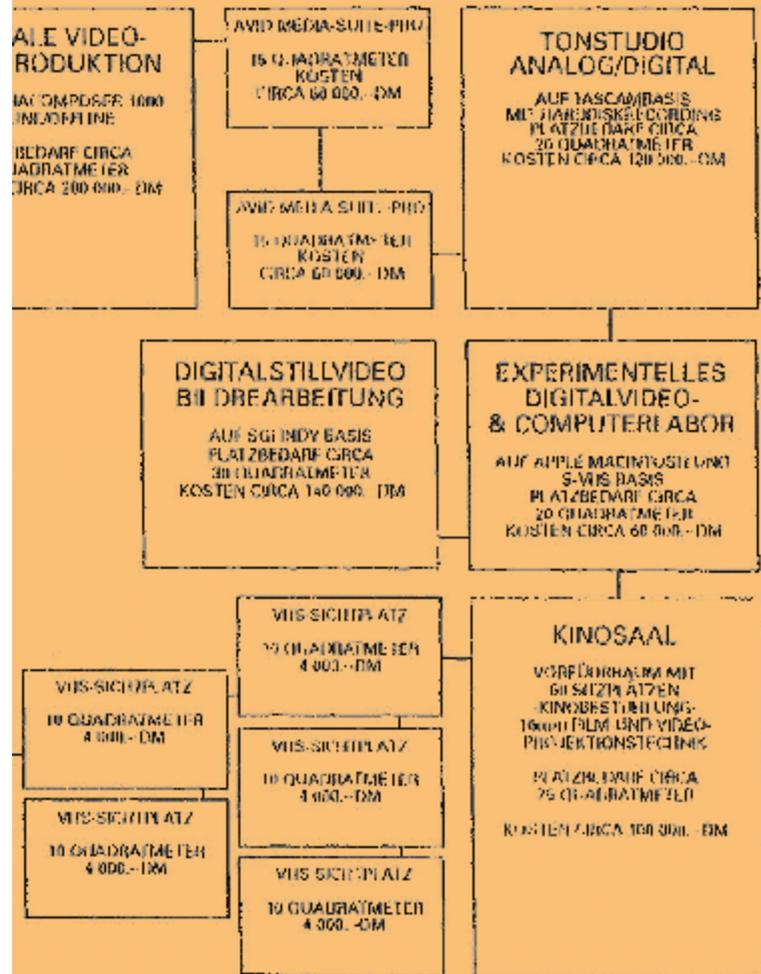
REINHARD FRANZ



ALLE ARBEITSPLÄTZE SIND MEDIAL NETZ

# STUDIENRUM DER HAB-WEIMAR UM JAHR 2000

OKTOBER 1995



HANDLER VERNETZT (VIDEO, TON, DATEN)

ANLAGE 2

# Erinnern gestalten

Schon lange ist die Fakultät Medien in der Bauhausstraße 11 zu Hause. Frühe Planungen sahen vor, sie zusammen mit dem Medienzentrum im »Areal Steubenstraße« unterzubringen. Um den Beginn der Studiengänge 1996 zu sichern, wurde auch vorübergehend das Haus Marienstraße 1 angemietet. Ein Jahr später bezog die Fakultät dann jene Räumlichkeiten, die sie bis heute nutzt. Erst langsam wird jedoch klar, welche Geschichte sich mit diesem Gebäude verbindet, das in den 1930er Jahren errichtet wurde und heute der Kassenärztlichen Vereinigung Thüringens gehört.

1935 gab die Kassenärztliche Vereinigung Deutschlands, die während der Zeit des Nationalsozialismus an der Entrechtung jüdischer und anderweitig verfolgter Ärzt\*innen beteiligt war, in Weimar den ersten Neubau eines nationalsozialistischen Verwaltungsgebäudes in Auftrag. Im sogenannten Ärztehaus hatten von 1937 bis 1945 eine Reihe von Institutionen ihren administrativen Sitz, die für die NS-Gesundheitspolitik in Thüringen bedeutsam waren, – beispielsweise der *Deutsche Reichsbund für Leibesübungen* (Gau VI Mitte) und der *Nationalsozialistische Deutsche Ärztebund* (Gau Thüringen).

Diese Institutionen sind für die Ausgestaltung und Umsetzung eines Gesundheitssystems mitverantwortlich, in dessen Rahmen als »nicht-arisches« diffamierte Personen oder politische Gegner\*innen nicht nur aus den medizinischen Berufen, sondern nahezu aus allen Bereichen des alltäglichen Lebens verdrängt wurden. Zugleich wurden im Zuge dieser Gesundheitspolitik Personen und Personengruppen auf

Grundlage zumeist willkürlicher Diagnosen als »erbkrank« abgewertet und in der Folge selektiert, isoliert, medizinischen Zwangseingriffen ausgesetzt, verschleppt und ermordet.

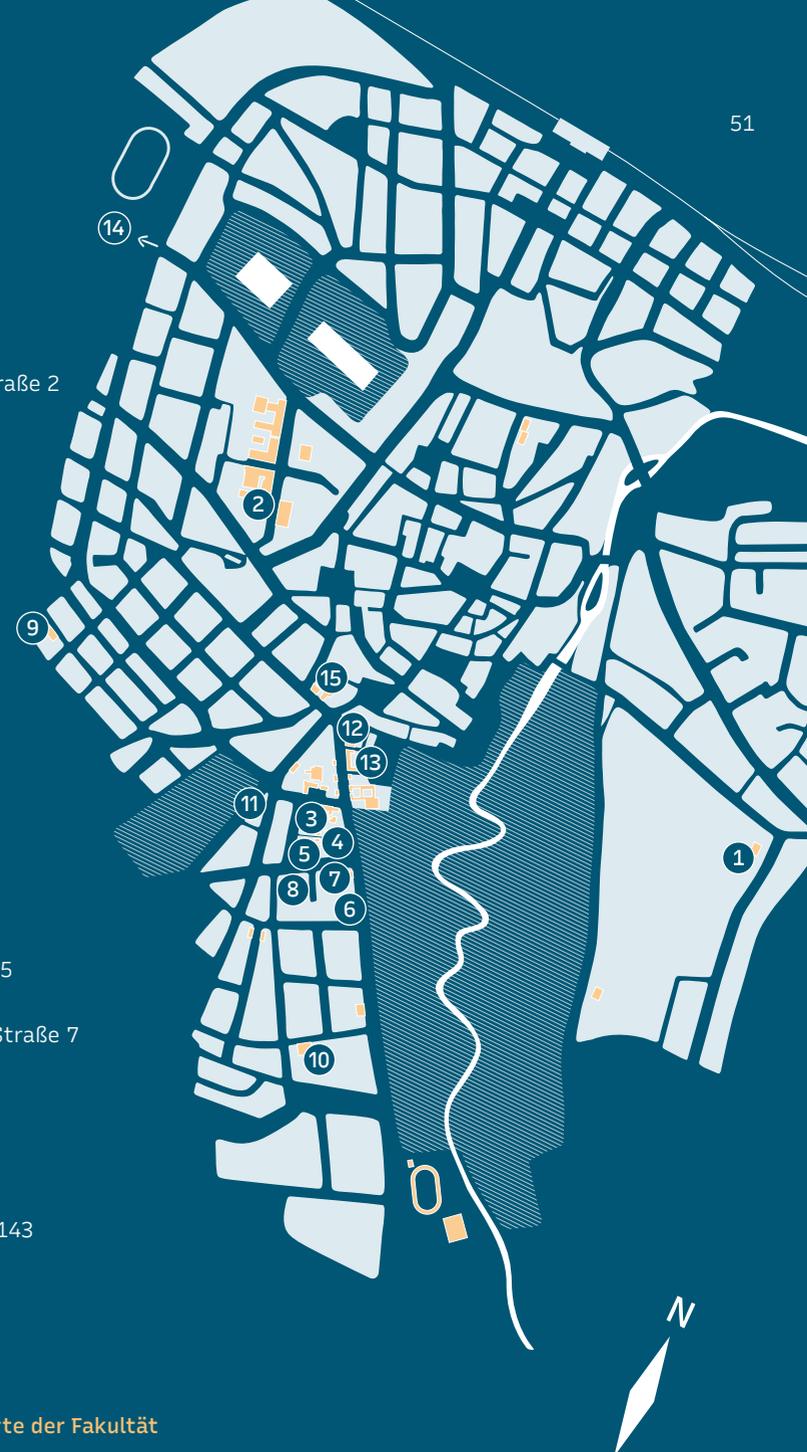
In der DDR diente das Gebäude zunächst der sowjetischen Militäradministration, dann kurzzeitig als lokaler Sitz des Ministeriums für Staatssicherheit sowie später als Kaderschule der SED und FDJ. 1990 wurde es der Kassenärztlichen Vereinigung rückübertragen, seit 1997 wird es an die Bauhaus-Universität Weimar vermietet.



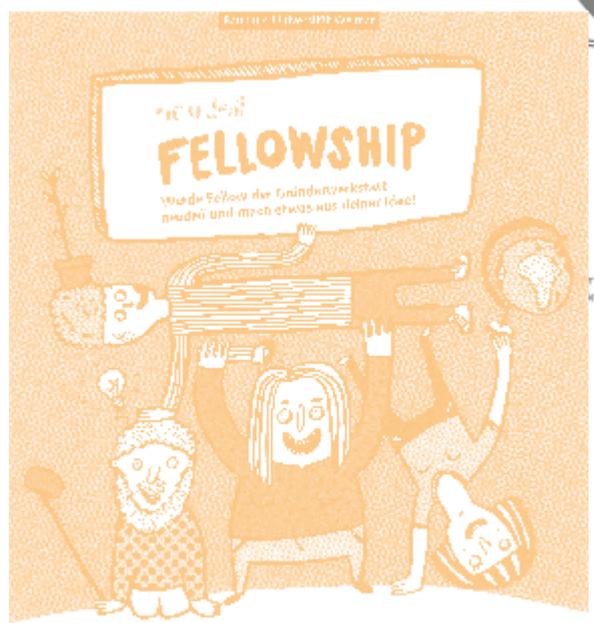
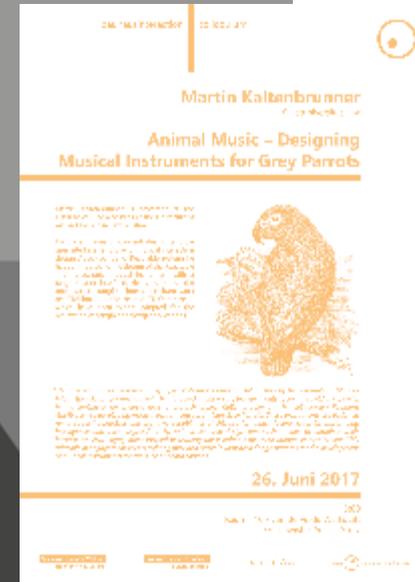
2019 begannen Studierende und Lehrende der Medienwissenschaft, ausgehend von den auffälligen Bleiglasfenstern im Treppenhaus, die Geschichte des Gebäudes und seiner Nutzung aufzuarbeiten. Deutlich äußert sich in den Fensterelementen die Idealisierung eines imaginierten »erbgesunden« Körpers. Das systematische Vernichtungsprogramm des Nationalsozialismus und seine Opfer bleiben eine Leerstelle.

Mittlerweile ist es gelungen, diese Initiative in ein Forschungsprojekt zu überführen, das von der Kassenärztlichen Vereinigung Thüringen gefördert wird. Unter dem Titel »Die Geschichte der Bauhausstraße 11« untersucht es die vielschichtigen Themenbereiche, die das Gebäude aufruft. Hierzu zählen z.B. NS-Medizinbürokratie oder Architekturgeschichte ebenso wie die Frage, welche Medien eine adäquate Form der Erinnerung ermöglichen.

Aus der Unrechtsgeschichte des Nationalsozialismus Lehren zu ziehen und an sie zu erinnern, bedeutet im Falle der Bauhausstraße 11 nicht nur, die Vergangenheit aufzuarbeiten und entsprechende Erkenntnisse öffentlich zugänglich zu machen. Es heißt auch, sich in der Forschung und im universitären Alltag immer wieder gegen diskriminierende und unterdrückende Praktiken aufzulehnen. Das ist der besondere Auftrag, der sich für die Fakultät Medien aus der Nutzung dieses Gebäudes ergibt. -5

- 
- 1 Albrecht-Dürer-Straße 2
  - 2 Coudraystraße 13
  - 3 Bauhausstraße 9a
  - 4 Bauhausstraße 11
  - 5 Bauhausstraße 15
  - 6 Belvederer Allee 9
  - 7 Berkaer Straße 1
  - 8 Berkaer Straße 11
  - 9 Cranachstraße 47
  - 10 Helmholtzstraße 15
  - 11 Karl-Haußknecht-Straße 7
  - 12 Marienstraße 1
  - 13 Marienstraße 5/7
  - 14 Schwanseestraße 143
  - 15 Steubenstraße 6A  
(Medienhaus)

Alte und neue Standorte der Fakultät



Hosted by the Chair of the Theory of Media Worlds  
 VolkswagenStiftung



2017 DFG

Mimesis

Konferenz 2016 des Fachbereichs Medienwissenschaft am 13. und 14. Dezember, 14.00 bis 18.00 Uhr

# dis|organizing

11.00 Uhr: Workshop  
13.00 Uhr: Vortrag  
14.00 Uhr: Film  
18.00 Uhr: Supperclub

**Differenzen und Affirmationen  
Queer /feministische  
Perspektiven  
auf Medialität**

**QUEER+SCHEIDEN**

**HARRAGA**

**FAG LIMBO**

**OUTSIDE (IN)**

**AFFIRMATIONEN**

**Ringvorlesung Winter 17-18**

Bauhaus-Universität Weimar

www.bauhaus-universitaet-weimar.de/medienwissenschaft

1964, 101 Min., Omd

Jerry Lewis, USA, 1963, 99 Min., Omd

Filme mit Vortrag bis ca. 18:00

Die Kinovidee zitiert Michael Katzmann 2013/18 1957, 97 Min., Omd

# Quo vadis, Fakultät?

»Burroughs Rechenmaschine befreit unser Gehirn.«  
 Schon 1926, kurz vor seiner Berufung als Meisterarchitekt ans Bauhaus, erkannte Hannes Meyer, dass die »Neue Welt« in entscheidender Weise durch das gekennzeichnet ist, was wir heute als Digitalisierung bezeichnen. Tatsächlich hat die massive Verbreitung von Computern, ihre zunehmende Vernetzung, Verkleinerung und Mobilisierung, die Verwandlung des Internets in ein neues Massenmedium und das Aufkommen von Smartphones, Big Data und Deep Learning unsere Kultur und Gesellschaft nachhaltig verändert. Ob dies, wie Meyer dachte, tatsächlich eine Befreiung darstellt, und welche neuen Chancen, aber auch Probleme sich damit verbinden, sind zentrale Fragen, denen sich die Fakultät Medien widmet.

Die Theorie und Geschichte des Digitalen ist im Fachbereich Medienwissenschaft seit langem ein fester Bestandteil der dort angesiedelten Forschung. Aktuelle Projekte befassen sich mit den technischen und ökonomischen Voraussetzungen, aber auch den ästhetischen, sozialen und ökologischen Folgen der zunehmenden Verwendung von mobilen und vernetzten Medien (Smartphones, Tablets, Brillen usw.). Auch die Frage nach der Veränderung klassischer Medienformate (Film, Fernsehen, Zeitung) durch die dominant werdenden digitalen Kulturen bildet einen wichtigen Bezugspunkt medienwissenschaftlicher Forschung und Lehre.

In enger Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Medieninformatik beschäftigen sich die medienwissenschaftlichen Professuren zudem mit der Entwicklung von digitalen Forschungswerkzeugen, die in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit umfangreichen Text-, Bild- und

Filmkorpussen zum Einsatz gebracht werden können. Von den Digital Humanities wird damit der Schritt zu den Computational Humanities gemacht.

Der Fachbereich Medieninformatik nähert sich den Herausforderungen der Digitalisierung sowohl aus systemorientierter wie aus nutzerorientierter Sicht. In systemorientierter Perspektive setzt er sich mit der Erforschung und Entwicklung von Technologien auseinander, u.a. mit Blick auf folgende Themen: Sicherheit in virtuellen Gemeinschaften, neue kryptographische Verfahren für die Datensicherheit; semantische Suchmaschinen, automatische Dialogführung bei Routinetätigkeiten; Telepräsenz mit adaptiver 3D-Anpassung, verständliche Visualisierung komplexer sozialer Sachverhalte; Bildanalyse und Interpretation von Infrastrukturen und Habitaten mittels Schwebepattformen. Die nutzerorientierte Forschung der Medieninformatik fokussiert dagegen auf Interface-, Design- und Akzeptanzfragestellungen, u.a. für den öffentlichen Raum, für Lernumgebungen und die Mehrbenutzerinteraktion.

Die Professuren im Fachbereich Medienmanagement widmen sich den Phänomenen und Prozessen der Digitalisierung aus wirtschaftswissenschaftlicher Sicht. Dabei werden insbesondere die Auswirkungen digitaler Technologien auf Märkte, Organisationen, Verbraucher\*innen und Öffentlichkeit untersucht. Diese Auswirkungen stehen im Spannungsfeld zwischen technologischen und institutionellen Innovationen einerseits und einem veränderten Mediennutzungs- und Kommunikationsverhalten andererseits. Die ökonomische Analyse der Digitalisierung erfolgt effizienz- und effektivitätsorientiert,

d.h. neben den Kosten bzw. möglichen Einspar-Effekten und quantitativen Daten (Data Driven Economics, Veränderung von Wertschöpfungsketten, Branchenstrukturen und Geschäftsmodellen, Regulation Theory etc.) werden auch qualitative Effekte analysiert, beispielsweise die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Organisation von Medienunternehmen und Medienmärkten, auf das Stakeholder-Verhalten und die Zufriedenheit von Nutzer\*innen.

Gegenwärtig erachtet die Fakultät Medien drei Themenfelder als besonders relevant, um die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung voranzutreiben, die skizzierten Bereiche zusammenzuführen und damit zusätzliche Forschungsperspektiven zu eröffnen.

1.) Unter dem Stichwort »Digital Cultures« wird es darum gehen, aus dem Blickwinkel der Medienwissenschaft die Theorie und Geschichte des Digitalen unter besonderer Berücksichtigung der Wechselwirkungen zwischen Gesellschaft und digitalen Technologien zu untersuchen, z.B. in Arbeit, Bildung und Politik. Als entscheidend wird dabei die Einsicht angesehen, dass die Erforschung des Digitalen sich heutzutage nicht mehr von digitalen Forschungswerkzeugen abtrennen lässt – von neuartigen Suchmaschinen, die ebenso interaktiv wie immersiv sein können, bis hin zur buchstäblichen Verkörperung von Daten, die als Skulpturen aus dem 3D-Drucker kommen. Ausdrückliches Ziel ist daher, sich in Kooperation mit der Medieninformatik aktiv an der Entwicklung, Etablierung und Verbreitung von solchen Forschungswerkzeugen zu beteiligen, um so die digitalen Kulturen des zukünftigen Wissens auch aktiv zu gestalten. Mitarbeiter\*innen in diesem Bereich kommen aus der (Medien-)

Kulturwissenschaft, der Mediensoziologie oder einer ähnlichen Disziplin, verfügen einerseits über eingehende informatische Kenntnisse und zeigen andererseits die Bereitschaft zur Mitwirkung am etablierten Forschungsschwerpunkt der Kulturwissenschaftlichen Medienforschung.

2.) »Digital Economies« ist ein Thema, das künftig im Fachbereich Medienmanagement fest verankert sein wird. In ihm werden Problemfelder wie »Dienstleistungsmanagement und Medien«, »Experimentelle Ökonomik und Medienforschung« sowie »Ökonometrie und Medien/Data Science« untersucht. Die Bedeutung dieser Felder nimmt in den Wirtschaftswissenschaften international erheblich an Bedeutung zu. Darüber hinaus werden Innovationsprozesse, neue Geschäftsmodelle und das strategische Management der digitalen Transformation thematisiert. Die strategische Planung, Organisation und Kontrolle digitaler Transformationen steht dabei ebenso zur Debatte wie die Auswirkung dieser Transformationen auf den Medienbereich und die Medienmärkte. Die entsprechenden Mitarbeiter\*innen kommen aus den Wirtschaftswissenschaften, verfügen über eingehende informatische Kenntnisse und zeigen ebenfalls die Bereitschaft zur Mitwirkung an den bereits existierenden Forschungsschwerpunkten.

3.) Der Bereich der Computational Humanities verfolgt das Ziel, die Diskussion um die digitale Transformation der Geistes- und Sozialwissenschaften auf eine neue Ebene zu heben. Mit diesem Schwerpunkt wird signalisiert, dass es in den Digital Humanities nicht mehr vordringlich darum geht, Daten (z.B. Scans von Büchern oder Kunstwerken) strukturiert zu erfassen, zu sichern und im Internet verfügbar zu machen.

Vielmehr sollen digitale Forschungsumgebungen und Forschungswerkzeuge konstruktiv entwickelt und kritisch reflektiert werden, die bei der Auswertung dieser Daten zum Einsatz kommen, beispielsweise bei digital gestützten Text-, Bild- und Filmanalysen. Anders gesagt, dieser Bereich setzt sich das Ziel, bestehende Dualismen zwischen dem Analogen und dem Digitalen in den Geistes- und Sozialwissenschaften zu überwinden. Exemplarische Fragestellungen sind dabei: Welche Chancen und Möglichkeiten bieten virtuelle Forschungsumgebungen, digitale Forschungswerkzeuge und informationstechnologische Ansätze für geistes- und sozialwissenschaftliche Fragestellungen, insbesondere im Hinblick und in Abgrenzung zu Quellen oder Materialien, die nicht bereits als »born-digital data« vorliegen? Wie können bestehende geistes- und sozialwissenschaftliche Methoden durch digitale Werkzeuge und/oder algorithmische Verfahren erweitert werden, die qualitative Aussagen unterstützen und bisherige Forschungsannahmen durch neue Zugänge bestätigen oder widerlegen? Und: Wo liegen die Grenzen der Operationalisierung und Formalisierung geistes- und sozialwissenschaftlicher Fragestellungen für prozessgesteuerte bzw. rechnergestützte Anwendungen?

Mit diesen drei Themenfeldern erneuert die Fakultät Medien ihren Anspruch, die weiterhin bestehende Kluft zwischen den Zwei Kulturen zu überwinden. Die Struktur- und Entwicklungsplanung der Bauhaus-Universität Weimar sowie entsprechende Zielvereinbarungen setzen dabei noch weitere Akzente. Sie sehen einerseits vor, dass die Fakultät Medien ihre Modernisierung- und Innovationspotentiale einbringt, um den

Bereich der Computational Humanities innerhalb der gesamten Universität zu stärken und weiter nach außen zu tragen. So soll die Zusammenarbeit verschiedener Bereiche der Universität (DBL, Universitätsbibliothek, Archiv der Moderne usw.) intensiviert und mit den in Weimar angesiedelten Museen, Archiven und Gedenkstätten verknüpft werden, die ihrerseits auf dem Feld der Digitalisierung voranschreiten.

Andererseits ist die Fakultät Medien dazu aufgefordert, einen weiteren universitätsweiten Forschungsschwerpunkt zu definieren und zu etablieren, der zwischen Geistes- und Sozialwissenschaften und Informatik angesiedelt ist und entsprechend substantiell auf die Herausforderungen der digitalen Transformation antworten kann (Humanities Center for Digital Transformation) – auch mit Blick auf die Frage, ob die Rechenmaschinen von heute unser Gehirn »befreien«.

Trotz oder vielleicht sogar wegen dieser Neuausrichtung bleibt die Fakultät Medien ihrem Credo treu. Auch angesichts von Google, Facebook, Apple und Amazon ist sie darauf aus, durch ihre innovativen Studiengänge neue Formen medialer Praxis zu ermöglichen. Und nach wie vor ist sie bestrebt, durch kreative Gestaltung und kritische Forschung die Medienentwicklung konstruktiv zu begleiten. In einer Zeit, in der digitale Medien und ihre Infrastrukturen zu einer neuartigen Form von Umwelt konvergieren, in einer Zeit, in der neben den technologischen Herausforderungen anthropologische Fragen wieder in den Vordergrund drängen und parallel dazu Ökonomie und Ökologie sich wechselseitig überlagern und unterwandern, sind diese Perspektiven aktueller denn je. ↗

WIRTSCHAFTS  
GENDERMEDIA-STUDIES  
ZUM DENKEN EINER  
NEUEN DISZIPLIN

12.10.06 | 13.10.06

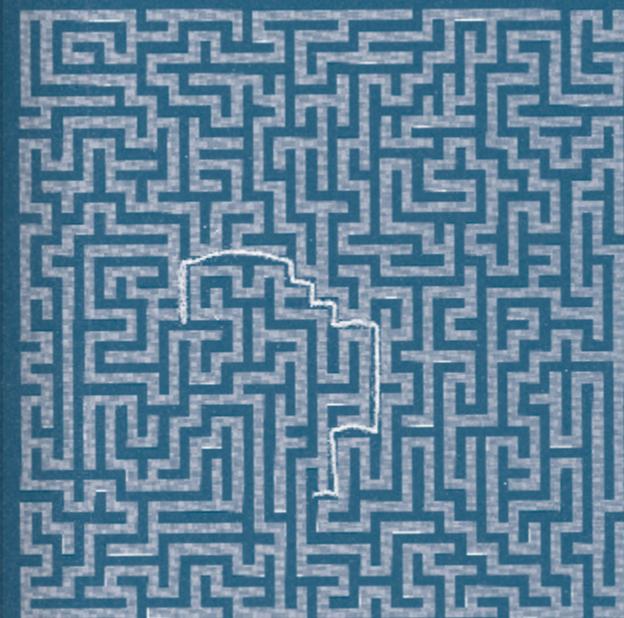
RAUS AUS DER MEDIENWELT

1. KATHELE  
LIEBE UND GABE  
C. DEB. P. R. R. B. R. B.  
STRECKEN SICH  
MARTIN LUTHER  
SÜNDENLERNER  
PÄPSTE PLINIE  
C. AD. P. H. K. E.  
N. D. S. A. S. C. H.  
L. O. V. N. F. R. I. C. H.  
E. P. A. D. W. A. G. N. E.

guru\*talk

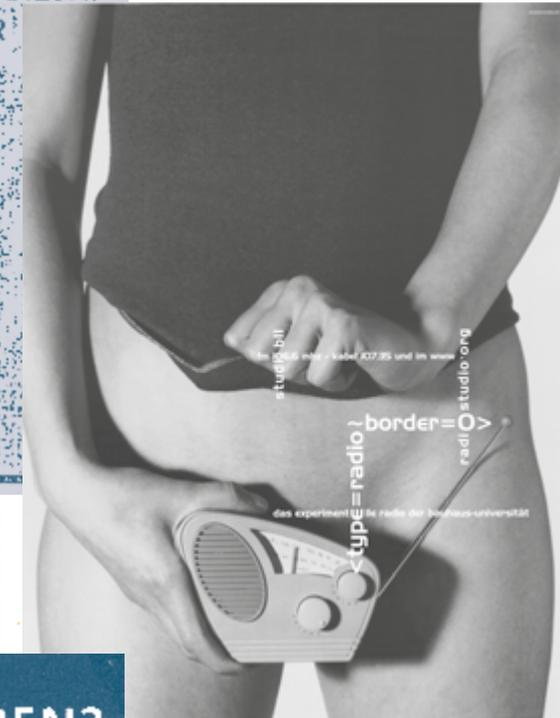
DIE FIVAN...ST...V...

DEN FADEN VERLOREN?



MEDIENGANG 08

GESTALTUNG | KOMMUNIKATION | FUNDRAISING | ORGANISATION



KINOHEFT

X

PROGRAMM

04|07

2000 UHR  
LICHTHALS KINO

ZUR...HIN  
KOZA

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

1991-1992

KINOHEFT

# WAHNSINN!



Fakultät Medien

Studiengang Mediensysteme präsentiert:

## OpenLab-Night

13. Februar 2006



ein projekt der bauhausuniversität weimar  
fakultät medien

am 7. juli 2006  
weimar, villa am schlachthaus  
ausstellungseröffnung 18 uhr  
party 22 uhr

mit dj patrick (dixon),  
bassline (funkstörung),  
bezz (stereo70)

www.uni-weimar.de/medien  
tvc@bauhaus.uni-weimar.de  
0369315111

the future of food

# biomac|imac

multiple choice



### OPEN SOURCE

11.07.2006 19:00 - 21:00

multiple choice



### PATCHWORK

12.07.2006 19:00 - 21:00

multiple choice



### IDENTITY

13.07.2006 19:00 - 21:00

## backup



25.-28.11.99



bauhaus universität  
university  
weimar

### neue medien im film new media in film

30.9.99

Backup ist ein Film der Bauhaus-Universität Weimar  
Backup ist ein Film der Bauhaus-Universität Weimar



## Werkschau der Fakultät Medien

Experimentelles Radio/Rundgangradio: UKW 106.6 MHz / Kabel 107.35 MHz / <http://radiostudio.org>

## 14.- 17. Juli MEDIENGANG 05

Bauhaus-Universität Weimar

[www.uni-weimar.de/mediengang](http://www.uni-weimar.de/mediengang)

## instanzen

17.07.2006 19:00 - 21:00

### 2 Jahre online - eine Zwischenbilanz

19:00 - 21:00

19:30 - 21:00

20:00 - 21:00

21:00 - 21:30



Logos for various sponsors and partners, including 'Bauhaus-Universität Weimar' and 'Medienkonvergenz'.



## mediengang<sup>x</sup>

WERKSCHAU DER FAKULTÄT MEDIEN

13. bis 16. Juli 2006

# Glossar

**AD2** Zeit sparen durch Abkürzungen! Ein Trend, der sich an der Bauhaus-Universität Weimar durchgesetzt hat. Gebäude werden hier durch den ersten Buchstaben der Straße, in der sie sich befinden, ergänzt um ihre Hausnummer benannt. AD2 ist das Kürzel für eine herrschaftliche Villa in der Weimarer Parkvorstadt, genauer gesagt in der Albrecht-Dürer-Straße 2. Neben Altenheim und »Hochschule für Musik FRANZ LISZT« forschen hier die Wissenschaftler\*innen des Fachbereichs Medienmanagement. Besonderheiten: 1.) Die einladenden Räumlichkeiten überzeugen durch farbenfrohe Gestaltung, die diesen auch ihre Namen verleihen (Gelber Saal, Roter Saal, Blauer Saal). 2.) Für die Teilnahme an Seminaren und Vorlesungen empfiehlt sich gute Kondition sowie genug Zeit zur Anfahrt, da die Villa sich auf dem Gipfel eines Berges befindet, den nur wenige Professor\*innen mit dem Fahrrad erklimmen.

**AMG** Archiv für Mediengeschichte, ein Jahrbuch, das von 2001 bis heute existiert, ursprünglich herausgegeben von Lorenz Engell und Joseph Vogl, ab 2002 auch von Bernhard Siegert. 2011 kam an Stelle von Lorenz Engell Friedrich Balke hinzu. Die Themen der in den vergangenen

zwanzig Jahren erschienenen Hefte des AMG (z.B. »Antike«, »Wolken«, »Stadt Land Fluss«, »Renaissance«, »Takt und Frequenz«, »Modelle«, »Medien des Heiligen«, »Tiefenzeit« und »Mikrozeit«) bieten einen einzigartigen Überblick über das inhaltliche Profil der Weimarer Medienwissenschaft. Der Titel des zweiten Hefts (2002) »Licht und Leitung«, hat sich zu einer bis heute an der Fakultät gebräuchlichen Sprachwendung verselbständigt: »Ich glaube, da fehlt es noch etwas an Licht und Leitung!«

**B11** steht für die Bauhausstraße 11 und bezeichnet das zentrale Gebäude der Fakultät Medien. Der geschichtsträchtige Ort beherbergt aktuell zu großen Teilen die Fachbereiche Medienwissenschaft und Medieninformatik sowie die Mitarbeiterinnen des Dekanats. Der Fachbereich Medienmanagement ist dagegen in der Albrecht-Dürer-Straße 2 untergebracht, besser bekannt als →**AD2**.



**Bite the Bytes** Verdauliche Häppchen informationstechnischer Natur. Man nehme acht topmoderne Informatik-Labore, gebe etwa 20 hochmotivierte Studierende und wissenschaftliche Mitarbeitende dazu und vermische alles mit Unmengen wissbegieriger Schüler\*innen zu einem wohlschmeckenden Zukunftsbuffet.

**Cranach, die** In den Jahren von 2008 bis 2020 nutze das →**IKKM** das imposante Gebäude in der Cranachstraße 47. Es handelt sich um das ehemalige Palais Dürckheim, das 1912/13 nach Entwürfen von Henry van de Velde erbaut wurde. Allerdings war »die Cranach« unter Weimarer Bürger\*innen schon vor 1989 ein feststehender Begriff. Denn lange bevor das IKKM ins Palais Dürckheim einzog, war das Gebäude Sitz der Kreisverwaltung des Ministeriums für Staatssicherheit und der Name Synonym für diese Behörde.

**CS4DM** Nochmal: Zeit sparen durch Abkürzungen! CS4DM ist die Kurzform für den längsten Namen eines Studiengangs an der Fakultät Medien, Computer Science for Digital Media, ein Master-Studiengang, der in englischer Sprache angeboten wird.

**DBL** steht für Digital Bauhaus Lab. Das DBL ist ein durch den Fachbereich Medieninformatik eingerichteter Forschungsbau, der seit 2013 für die interdisziplinäre Erforschung der Informationsgesellschaft genutzt wird. Passant\*innen sehen das kubische Gebäude mit spiegelnden Glasfassaden im Rücken der →**B11**. Was hinter den mysteriösen Mauern passiert, bleibt ihnen jedoch verborgen. Angeblich befindet sich dort im Keller »dieses Internet« und in den oberen Etagen arbeiten Künstler\*innen gemeinsam mit Wissenschaftler\*innen daran, die Weltherrschaft an sich zu reißen.

**elvis** Zuverlässiger Kollege im Dekanat. »Ich druck jetzt mit elvis!«, wird hier hin und wieder von Büro zu Büro gerufen.

**EMK** Abkürzung für das binationale Studienprogramm »Europäische Medienkultur«, das die Fakultät Medien gemeinsam mit der Université Lumière Lyon 2 anbietet. Seit dem Wintersemester 1998/99 trägt das Programm zum deutsch-französischen Kultur- und Wissensaustausch bei, indem Studierende jeweils die Hälfte ihres Studiums an der deutschen und der französischen Universität verbringen.



**HK7** Wie? Wo? Dieses Kürzel braucht in allen Stundenplänen ein Sternchen (\*). Denn die Karl-Haußknecht-Straße 7 müsste eigentlich KH7 heißen. Da der Karl über die Jahre unter den Tisch fiel, blieb nur noch ein HK, ein Haußknecht, also HK7.



**IKKM** steht für »Internationales Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie«. Zwischen 2008 und 2020 brachte dieses Kolleg als eines von zehn durch das BMBF geförderten Käte-Hamburger-Kollegs für geisteswissenschaftliche Forschung über 200 internationale Fellows aus unterschiedlichsten Disziplinen zum gemeinsamen Forschen an die Bauhaus-Universität Weimar. Auf der Website [www.ikkm-weimar.de](http://www.ikkm-weimar.de) kann noch mindestens 25 Jahre lang Gesprochenes und Geschriebenes nachgehört und -gelesen werden. Gerüchte, nach denen IKKM eigentlich für »Internationale Kaffee- und Kuchen Manufaktur« steht, konnten bis heute nicht bestätigt werden.

**Kursbuch Medienkultur** 1999 von Lorenz Engell, Oliver Fahle, Britta Neitzel, Claus Pias und Joseph Vogl herausgegebener Reader mit einschlägigen Texten zur Medienwissenschaft. Wie der Untertitel sagt: »Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard.« Verlegt bei der Deutschen-Verlags-Anstalt in Stuttgart wurde das »Kursbuch Medienkultur« nicht nur zur Standard-Lektüre der Studierenden in Weimar, sondern bundesweit zum Referenzwerk in Sachen Medienwissenschaft. Bis 2008 erschien es in nicht weniger als sechs Auflagen und wurde zu einem der am meisten zitierten Bände der Disziplin. 2019 erschien der vollständig überarbeitete Nachfolger, »Grundlagentexte der Medienkultur«, der – herausgegeben von Andreas Ziemann – ebenfalls auf dem Weg zum Standardwerk ist.

**Lichthaus Kino** Programm kino mit Industrie-Charme. Zweite Heimat vieler Medienkultur-Studierender. Auch Geburtsort des studentischen Kurzfilmfestivals »backup« sowie häufiger Premierenort für das medienkulturelle Filmkritikblatt »Das Kinoheft«. Einige Filmvorführer studierten sogar einst »was mit Medien« ...



**LiNT-Pool** Die Betriebsprogramme Linux und Windows NT verliehen dem Pool einst seinen geheimnisvollen Namen. Heute ist er Ort für spannende Statistik-Seminare mit SPSS (nicht umsonst fehlt hier das »A«)!

**Medall** (gespr. mett-oall) Ist keine Medaille und keine Thüringer Hackspezialität, sondern das Codewort für einen sagemuwobenen Mailverteiler, mit dem man sich an alle Angehörigen der Fakultät Medien wendet. Immer mal wieder fragt mensch sich: Schick ichs über den oder bin ich dann unangenehm?

**Medierrasse** Ein seit 2011 stattfindendes Veranstaltungsformat des Fachbereichs Medienmanagement, bei dem Expert\*innen aus Wissenschaft und Wirtschaft zu aktuell relevanten Fragestellungen referieren. Das Themenspektrum ist dabei breit: Von der Rolle des digitalen Fernsehens (2012) über das Marketing im digitalen Zeitalter (2015) bis zur Digitalisierung und gesellschaftlicher Verantwortung (2018). Die Bezeichnung Terrasse bezieht sich dabei auf das baulich prägnante Merkmal der →AD2.

**MUM** Abkürzung für die DFG-Forschungsgruppe »Medien und Mimesis«, der Mutter aller Forschungsgruppen, wenn es um die Kulturtechnik der Mimesis geht. 2014 bis 2020 von der Fakultät Medien aus koordiniert. Acht beteiligte Hochschulen und eine äußerst hypnotische Website.

**neudeli** Hat nichts mit Indien zu tun, sondern ist die Gründerwerkstatt der Bauhaus-Universität Weimar! Diese verdankt ihren Namen einem freien Kunstprojekt in den Räumlichkeiten eines ehemaligen Delikatessenladens »Neue Delikatessen« in der Weimarer Innenstadt. Hieraus entwickelte sich ein Atelier mit Ausstellungsflächen für künstlerische Projekte. Schnell wurde der hohe Bedarf nach Unterstützungs- und Beratungsangeboten zu freien Berufen und Unternehmensgründungen sichtbar. Matthias Maier, Professur für Medienmanagement, rief deshalb 2001 das »neudeli« ins Leben. Mittlerweile ist die Gründerwerkstatt nach einem Zwischenstopp über den Räumlichkeiten der Weimarer Post in einer Villa in der Weimarer Südstadt beherbergt. Dort wird angehenden Gründer\*innen neben Arbeitsplätzen und Werkstätten vor allem Expertise

und umfangreiche Betreuung auf ihrem Weg in die Selbstständigkeit geboten.

**OpenLab Night** Was semesterweise in den Köpfen und Laboren der Medieninformatik erforscht und entwickelt wird, kommt jährlich zur »summaery« (anfänglich als eigenes Veranstaltungsformat in den Wintermonaten) ans Licht, wenn die Lehrenden und Studierenden des Fachbereichs die Türen zu ihren Laboren öffnen. Das Highlight: der Innenhof der → **B11** wird zur Partymeile mit Bratwurst, DJ und Bierbänken.

**Schmitt-Gasse** In Weimar gibt es keine Schmittstraße, dafür aber eine Schmitt-Gasse. Sie ist der ersten Geschäftsführerin der Fakultät Medien, Ursula Schmitt, gewidmet. Wo sie genau liegt, bleibt aber selbst Google Maps verborgen. Manche behaupten, es handele sich um einen geheimnisvollen (Medien-)Gang zwischen alter und neuer Tränke. Andere sagen, ganze Wände mussten eingerissen werden, um sie barrierefrei werden zu lassen. Wie dem auch sei, diejenigen, die sie finden, sind glücklich.

**Schwarzer Freitag** Eigentlich einfach nur ein Unglückstag.

Besonders bekannt geworden durch den Zusammenbruch der New Yorker Börse am Freitag, dem 25. Oktober 1929, der eine Weltwirtschaftskrise auslöste. Die Fakultät Medien verkehrte die Bedeutung des Begriffs und verwendete ihn in ihrer Anfangszeit für jene Kolloquien der Medienwissenschaft, in denen schlaue Doktorand\*innen ihre Arbeiten vorstellten. Statt fallender Kurse gab es steigende Leistungen, statt Weltwirtschaftskrisen eine wachsende Zahl von wissenschaftlichen Erfolgen. Wenig später konnte das erste Graduiertenkolleg eingeworben werden, mit dem die Ausbildung von Doktorand\*innen auf eine solide Grundlage gestellt wurde. Weitere Steigerungen akademischer Kurse waren die Folge. Weltwirtschaftskrisen konnten dadurch leider nicht verhindert werden.

#### **The Medium is the Message.**

Folgt man Marshall McLuhan, einem der Begründer der modernen Medienwissenschaft, ist das Medium die Botschaft und diese muss manchmal auch mit viel Gefühl einmassiert werden! Dies entsprach allerdings nicht ganz den Ausgangsüberlegungen McLuhans. Eigentlich sollte es heißen »The Medium is the Message.« Ein Setzer machte

MEDIUM  
=  
MESSAGE  
MESS AGE  
MASS AGE  
MASSAGE

aus dem beabsichtigten »Message« das Wort »Massage«. Fand der Autor gut. Denn der berühmte Slogan »Das Medium ist die Botschaft« 'war auch schon leicht abgegriffen und so betonte McLuhan von da an, dass jedes Medium die menschliche Wahrnehmungsfähigkeit auf seine Weise »massiert«, also beeinflusst.

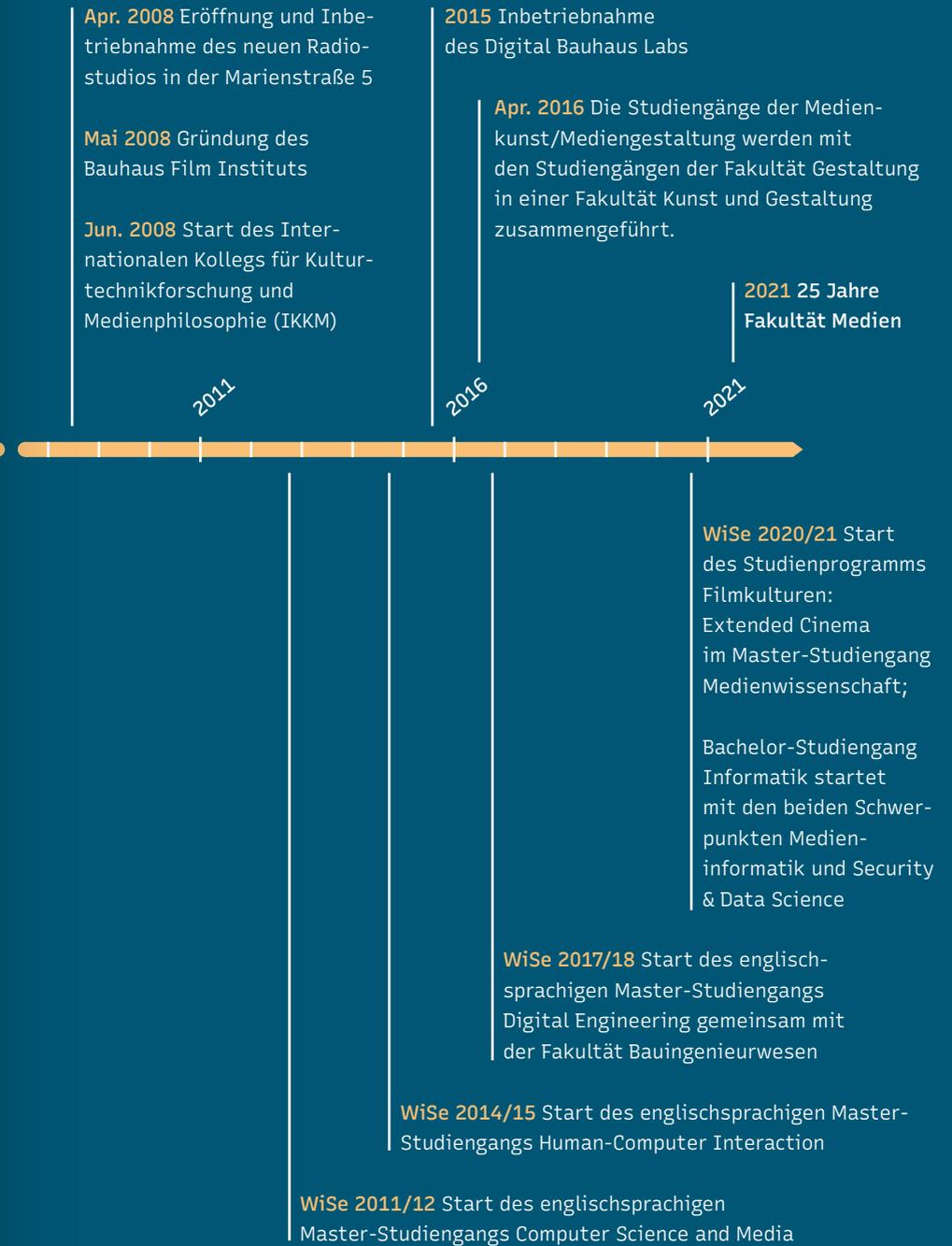
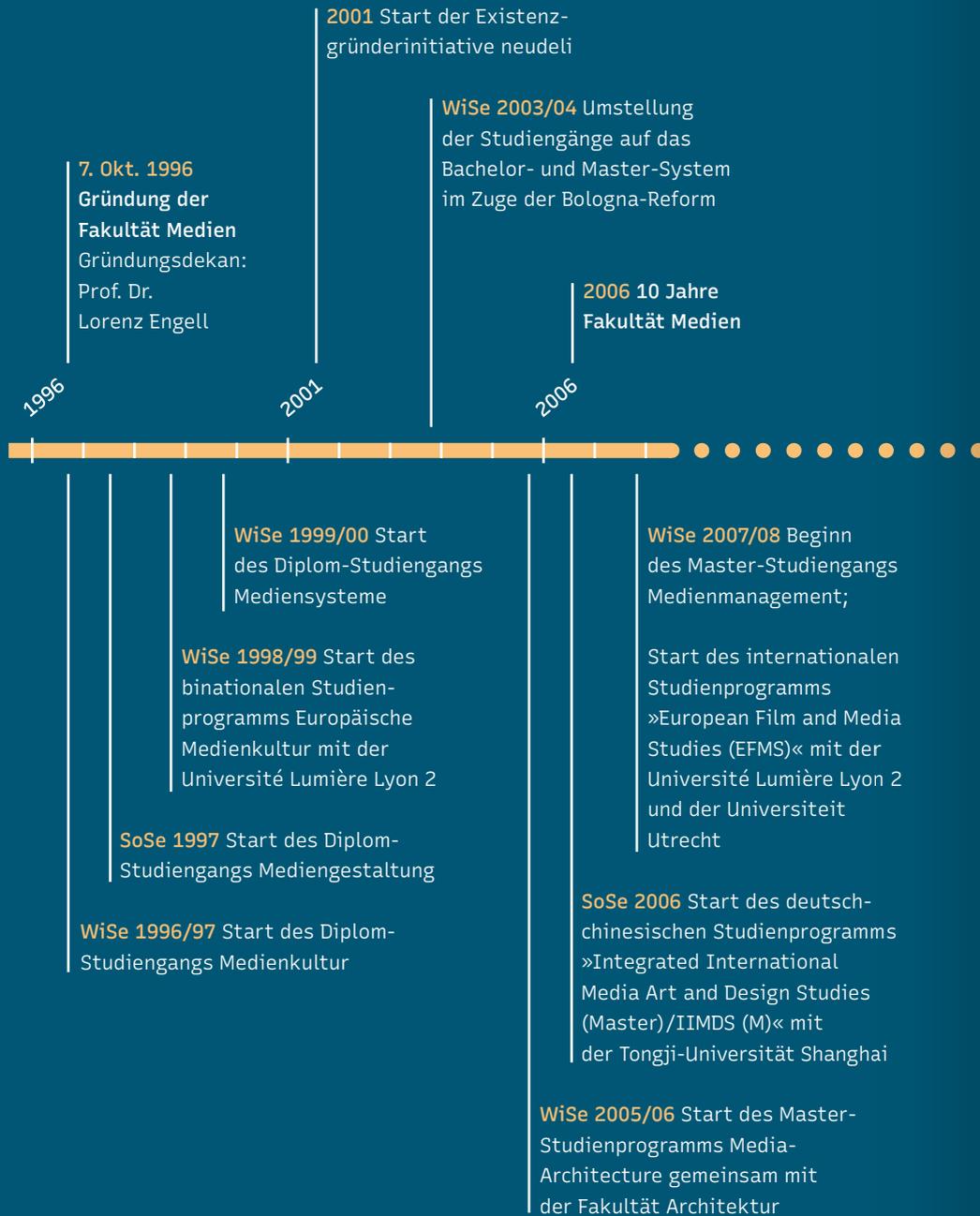
**Think outside the box!** Ein gern und viel zitierter Apell im Bereich Kreativitäts- und Innovationsmanagement. Das deutsche Pendant »Über den eigenen Tellerrand schauen!« scheint etwas weniger fordernd, meint jedoch das Gleiche: Mit bestehenden Paradigmen brechen, mentale Schemata ablegen und offen gegenüber Neuem sein.



think  
OUTSIDE  
the box

**us** Kürzel der ersten Geschäftsführerin der Fakultät Medien. Kennzeichen: gesprächsbedarf. kleinschreibung. tatendrang und reformwille. → **Schmitt-Gasse**.

**Webis** Aus dem englischen Titel der Professur »Content Management und Webtechnologien« gebildetes Akronym. Weltbekannt geworden durch den Markenclaim »Information is nothing without Retrieval«. -?



# Impressum

**Herausgeberin**

Bauhaus-Universität Weimar  
Fakultät Medien  
Dekanat  
Bauhausstraße 11  
99423 Weimar

[www.uni-weimar.de/medien](http://www.uni-weimar.de/medien)

**Redaktion**

Tina Meinhardt, Henning Schmidgen,  
Juliane Seeber

**Texte**

Henning Schmidgen sowie Lilli Hallmann,  
Anja Loudovici, Tina Meinhardt,  
Annette Reese, Juliane Seeber,  
Bernhard Siegert und Moritz Wehrmann

**Konzept, Idee, Gestaltung**

Hüftstern –  
Carolin Klemm, Eric Jentzsch,  
Hannah Meyer, Miriam Zweck

Erschienen im Oktober 2021  
anlässlich des 25-jährigen  
Jubiläums der Fakultät Medien.



