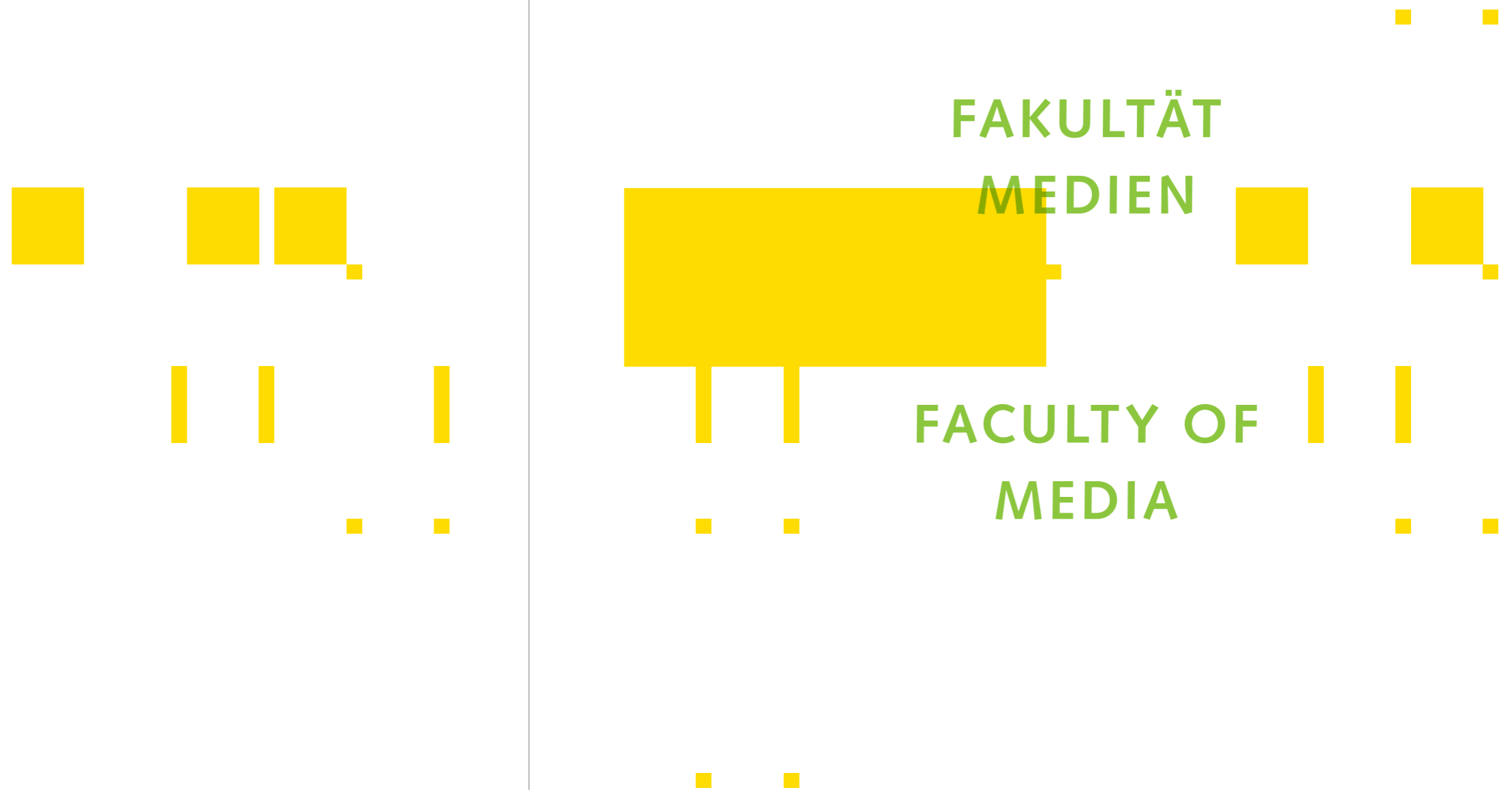


FAKULTÄT
MEDIEN



FACULTY OF
MEDIA





INHALT CONTENT

- 8 Grußwort des Dekans
[Foreword by the Dean](#)
- 10 Im Spannungsfeld von Kunst und Wissenschaft
[At the cutting edge of art and science](#)
- 12 Organigramm
[Organizational chart](#)
- 14 Studieren an der Fakultät Medien
[Studying at the Faculty of Media](#)
- 15 Internationale Studienprogramme
[International study programmes](#)
- 16 Konferenzen, Workshops, Veranstaltungen
[Conferences, workshops, events](#)

20

1

MEDIENINFORMATIK COMPUTER SCIENCE AND MEDIA

- 24 Professuren
[Chairs](#)
- 31 Projekte
[Projects](#)
- 34 Forschungseinrichtung
[Research facility](#)

- 94 Zahlen und Fakten
[Facts and figures](#)
- 95 Lageplan
[Campus map](#)
- 96 Impressum
[Imprint](#)

38

2

MEDIENWISSENSCHAFT MEDIA STUDIES

- 42 Professuren
[Chairs](#)
- 52 Projekte
[Projects](#)
- 54 Forschungseinrichtungen
[Research facilities](#)

60

3

MEDIENKUNST/MEDIENGESTALTUNG MEDIA ART AND DESIGN

- 64 Professuren
[Chairs](#)
- 72 Projekte
[Projects](#)

82

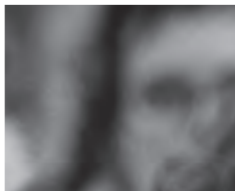
4

MEDIENMANAGEMENT MEDIA MANAGEMENT

- 86 Professuren
[Chairs](#)
- 90 Projekte
[Projects](#)



GRUSSWORT DES DEKANS
FOREWORD BY THE DEAN
Prof. Dr. ANDREAS ZIEMANN



THAT'S RIGHT. WE PUT MEDIA TO USE.

Die Technisierung der Kultur und die Ästhetisierung der Technologie lassen sich als Ankerpunkte und Grundprobleme der heutigen Gesellschaft begreifen. Sie werden sichtbar in der Architektur der (Spät-) Moderne, der medialen und globalen Vernetzung von Gesellschaft und Kulturen, den veränderten Arbeitswelten durch computerbasierte Techniken und der Auflösung traditioneller Sinnhorizonte in Kunst und Kultur. Die Aufgabe der Bauhaus-Universität Weimar heißt heute wie zu ihrer Gründungszeit: Auseinandersetzung mit den vielgliedrigen Prozessen der Modernisierung. Der gegenwärtig zu bemerkende Modernisierungsschub tritt vor allem als Prozess der Mediatisierung auf: als Vordringen der Medien – ihrer Technologien, Produkte und Inhalte – in immer weitere Lebens- und Vergesellschaftungsbereiche. Mit der 1996 gegründeten Fakultät Medien trägt die Universität diesem integrativen Profilierungsanspruch wie auch der großen und weiter anwachsenden Bedeutung und autonomen Produktivkraft der Medien für Wissenschaft, Wirtschaft, Kunst und Politik Rechnung. Medien sind längst zum Leitparadigma der technischen, kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklung geworden.

Culture is becoming more technologised and technology is becoming more aesthetic, these contrasting trends present fundamental challenges to contemporary society. They are visible in (post-) modern architecture, in the media-based global network of societies and cultures, in the changing working world through computer-based technologies and in the dissolution of conventions in art and culture. The task of the Bauhaus-Universität Weimar is the same today as it was when the university was founded – namely, to address the multifaceted processes of modernisation. At present, the primarily driving force of modernisation is mediatisation, in other words, media. Its technologies, products and content are penetrating areas of life and socialisation more than ever before. The Bauhaus-Universität Weimar founded the Faculty of Media in 1996 to address and explore the integrative claim of media, as well as the large and ever-growing significance and autonomous productive power of media for science, business, art and politics. Media have long been a central paradigm of technical, cultural and social development. This has resulted in media-aesthetic, media-cultural and media-technological challenges.



Hieraus entstehen Herausforderungen von medienästhetischer, medienkultureller und medientechnologischer Art. Da die Medien alles andere als neutrale und treue Werkzeuge sind, die tun und leisten, was wir von ihnen verlangen, verändern sie zugleich auch alle Felder, auf die sie einwirken. Sie entwickeln nicht nur Lösungen, beispielsweise für gegebene Informations- und Kommunikationsprobleme, sondern sie schaffen wiederum selbst völlig neue Problemstellungen, Aufgaben und Lösungsstrategien. Medien werden daher nicht nur in allen Fachbereichen als Werkzeug etwa des Entwerfens und Berechnens berücksichtigt, sondern ebenso im Hinblick auf die Erforschung, Entwicklung und Gestaltung der Medien in all ihrer Komplexität. Solcher Art ist die Fakultät Medien einzigartig im deutschsprachigen Raum. Bei aller konzeptionellen und strategischen Strukturierung gilt jedoch ungebrochen: Eine Fakultät kann nicht besser sein als jene, die sie tragen und in ihr wirken. Individuelle Kreativität und Originalität, Fachkompetenz und Forschungsexzellenz, Leistungsfreude und Engagement und natürlich auch Kollegialität und Solidarität sind durch nichts zu ersetzen. Daher will die Fakultät Medien auch weiterhin im Anwerben der besten Köpfe sowohl bei den Professorinnen und Professoren sowie Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern als auch insbesondere bei den Studierenden erfolgreich sein, der freien Entfaltung von Interessen und Begabungen den größtmöglichen Raum verschaffen und im Ruf der Exzellenz nachhaltig bestehen.

By no means are media neutral and reliable tools which only perform what we demand of them. They also influence and shape the areas in which they are applied. Not only do they help us develop solutions, e.g. to solve potential information and communication problems, but they also create entirely new challenges, tasks and solution strategies. For this reason, the departments in our faculty do not regard media merely as a tool for designing and calculating, but also a vastly complex field in itself which deserves investigation, development and design. Such an approach sets the Faculty of Media apart from other institutions in the German-speaking areas. For all of the conceptual and strategic structuring that we have initiated, one thing has never changed: a faculty is only as good as those who manage and work in it. Individual creativity and originality, professional expertise, excellence of research, ambition, commitment and naturally collegiality and solidarity are absolutely essential. Therefore, the Faculty of Media will continue seeking the best minds in its professors, staff and especially its students, providing enough space for them to freely develop their interests and talents, and in so doing, ensure a reputation of excellence for years to come.



IM SPANNUNGSFELD
VON KUNST UND WISSENSCHAFT
AT THE CUTTING EDGE
OF ART AND SCIENCE

SCOPE FOR DEVELOPMENT

Seit mehr als fünfzehn Jahren spiegelt die Fakultät Medien die Philosophie der gesamten Universität: Sie schafft Synergien zwischen der theoretisch-wissenschaftlichen und der künstlerisch-experimentellen Welt – mit, durch und in Medien. Damit trägt die Bauhaus-Universität Weimar der großen und immer weiter wachsenden Bedeutung der Medien für Wissenschaft, Kunst, Gesellschaft und Wirtschaft angemessen Rechnung. Die Fakultät selbst führt traditionell grundverschiedene Lehrgebiete in diesen Bereichen zusammen und will so der Komplexität ihres Gegenstandes in besonderer Weise gerecht werden. 19 Vollprofessuren und neun Juniorprofessuren, die systematisch vernetzt sind, verteilen sich auf die vier Studienrichtungen Medieninformatik, Medienwissenschaft, Medienkunst/Mediengestaltung und Medienmanagement. Gemeinsam mit Studierenden entwickeln die Professorinnen und Professoren sowie die Lehrenden der Fakultät immer wieder exzellente und kreative Projekte, die sich durch experimentelle Arbeitsweisen, forschende Neugier und internationale Orientierung auszeichnen.

Since it was established in 1996, the Faculty of Media has embodied the philosophy of the university – to create synergies between scientific theory and artistic experimentation – through, with and in media. The Bauhaus-Universität Weimar has demonstrated that media plays an increasingly significant role in the fields of science, art, society and business. By combining and integrating traditionally unrelated disciplines, the faculty strives to do justice to the complexity of its subject of study. The faculty is divided into four main departments – Computer Science and Media, Media Studies, Media Art and Design and Media Management – comprised of 19 full chairs and nine junior chairs which are systematically interconnected with one another. Together with their students, they regularly develop excellent and creative approaches, characterised by experimental working methods and curiosity-driven research. The faculty's researchers and instructors are devoted to supporting and promoting these activities.



DEKANAT
DEAN'S OFFICE

Dekan Dean
Geschäftsführung Head of Administration
Mittelbewirtschaftung Budgeting
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Public Relations
Studiengangskoordination/Internat. Counselling Course Coordination, International Counselling
Studien- und Prüfungsangelegenheiten Academic Affairs
Systembetreuung System Support



MEDIENINFORMATIK
COMPUTER SCIENCE AND MEDIA

MEDIENWISSENSCHAFT
MEDIA STUDIES

MEDIENKUNST/MEDIENGESTALTUNG
MEDIA ART AND DESIGN

MEDIENMANAGEMENT
MEDIA MANAGEMENT

P Computer Vision in Engineering
Computer Vision in Engineering

JP Bildtheorie – Bewegtbildforschung
Visual Media – Moving Images

P Elektroakustische Komposition & Klanggestaltung
Electroacoustic Composition and Sound Design

JP Internationales Management und Medien
International Management and Media

P Content Management und Web Technologien
Web Technology and Information Systems

JP Europäische Medienkultur
European Media Culture

P Experimentelles Radio
Experimental Radio

P Marketing und Medien
Marketing and Media Research

P Grafische Datenverarbeitung
Computer Graphics

P Geschichte und Theorie der Kulturtechniken
Theory of Media Worlds

JP Experimentelle Television
Experimental Television

P Medienmanagement
Media Management

P Human-Computer Interaction
Human-Computer Interaction

P Theorie Medialer Welten
History and Theory of Artificial Worlds

P Gestaltung medialer Umgebungen
Media Environments

P Medienökonomie
Media Economics

P Mediensicherheit
Media Security

JP Mediale Historiographien
Media of History – History of Media

P Interface Design
Interface Design

JP Mobile Medien
Mobile Media

JP Medien des Entwerfens
Media of Design

P Medien-Ereignisse
Media Events

P Systeme der Virtuellen Realität
Virtual Reality Systems

JP Mediengeschichte der Wissenschaften
Media History of Science and Scholarship

P Moden & öffentliche Erscheinungsbilder
Media, Trend & Public Appearance

JP Usability
Usability

P Medienphilosophie
Media Philosophy

P Multimediales Erzählen
Multimedia Narration

P Professur
Chair

P Mediensoziologie
Media Sociology

JP Juniorprofessur
Junior chair

P Philosophie audiovisueller Medien
Philosophy of Audio-Visual Media

**STUDIEREN AN
DER FAKULTÄT MEDIEN**
**STUDYING AT
THE FACULTY OF MEDIA**

Bei bester Betreuung forschen, kreativen Ideen freien Lauf lassen und in hervorragend ausgestatteten Laboren und Werkstätten experimentieren – das sind die bestechenden Merkmale aller Medien-Studiengänge in Weimar. Nach wie vor einzigartig in der deutschen Hochschullandschaft ermöglicht die Konzentration von (Fach-)Kompetenzen den Studierenden in insgesamt sieben Studiengängen die freie, fachübergreifende Entfaltung ihrer Interessen und Begabungen – ganz im Sinne des Leitgedanken der Universität: Experiment Bauhaus! Projektorientiert und interdisziplinär: Das lebendige Umfeld an der Fakultät fördert das individuelle Engagement der Studierenden, die zu kreativen und wissenschaftlich arbeitenden Medien-schaffenden ausgebildet werden. Sowohl das projektorientierte Studium in kleinen Teams als auch der persönliche Kontakt zu den Lehrenden schaffen exzellente Bedingungen für die Erprobung praktischer Fähigkeiten. Im Zentrum steht dabei nicht nur das Anwenden des Erlernten, sondern auch das selbstständige und kritische Hinterfragen scheinbar alltäglichen Wissens. Und ganz nebenbei können die Studierenden auch einen Blick über die jeweilige Fachkultur hinaus werfen und die Angebote anderer Studiengänge und Fakultäten nutzen. Grenzenlos studieren: Aber nicht nur innerhalb Weimars ermöglicht die Fakultät Medien Blickwechsel. Fünf Studienprogramme mit renommierten Partnern sowie zwei Master-Studiengänge in englischer Sprache festigen den internationalen Charakter der Fakultät. Und falls die Studierenden das Fernweh packt, können sie ein Auslandssemester an einer der etwa 50 Kooperationshochschulen in der ganzen Welt absolvieren.

All the media degree programmes in Weimar are characterised by a well-supervised research environment, unrestricted creativity and experimentation in excellently equipped laboratories and workshops. The Faculty of Media is unlike any other in Germany; our academic and professional competence is concentrated in seven degree programmes which enable students to pursue their interests and take advantage of their personal talents in an independent and interdisciplinary manner. In this way, we do our part to foster the spirit of the university: Experiment Bauhaus! Project-oriented and interdisciplinary study: The dynamic environment at our faculty encourages personal initiative and commitment in its students and prepares them to become creative and academic media professionals. Project-oriented study in small teams and personal contact to one's instructors provide the optimal conditions for putting one's practical skills to the test. Our focus is not only on allowing students to use what they have learned, but also teaching them to independently and critically question conventional knowledge. And throughout their entire education, our students are encouraged to look beyond their subject of study and take advantage of the courses offered by other degree programmes and faculties. Studying without borders: Weimar isn't the only place where students in the Faculty of Media can gain new perspectives. The faculty's international character is strengthened by five study programmes with renowned international partners and two master's degree programmes taught in English. And should students want to "test the waters" elsewhere, they can complete a semester abroad at one of about 50 partner universities around the world.

**INTERNATIONALE
STUDIENPROGRAMME**
**INTERNATIONAL
STUDY PROGRAMMES**

EXPERIMENTATION RESEARCH CREATIVITY

Europäische Medienkultur (EMK),
Bachelor-Studienprogramm
European Media Culture (EMK),
Bachelor study programme
Weimar – Lyon

European Film and Media Studies (EFMS),
Master-Studienprogramm
European Film and Media Studies (EFMS),
Master study programme
Weimar – Lyon – Utrecht

Integrated International Media Art
and Design Studies (IIMDS),
Master-Studienprogramm
Integrated International Media Art
and Design Studies (IIMDS),
Master study programme
Weimar – Shanghai

Medienmanagement, Information und
Kommunikation (MIK),
Master-Studienprogramm
Media Management, Information and
Communication (MIK),
Master study programme
Weimar – Lyon

Communication interculturelle dans les institutions
et organisations franco-allemandes (CIIO),
Master-Studienprogramm
Communication interculturelle dans les institutions
et organisations franco-allemandes (CIIO),
Master study programme
Weimar – Lyon

TAGUNGEN, WORKSHOPS
UND VERANSTALTUNGEN*
CONFERENCES, WORKSHOPS
AND EVENTS*

ART AND SCIENCE AT A GLANCE

CINEMATOGRAPHIC OBJECTS: THINGS AND OPERATIONS

Internationale Konferenz des Junior Fellow Programms „Theorie und Geschichte kinematographischer Objekte“, IKKM
[International Conference of the Junior Fellow Programme "Theory and History of Cinematographic Objects"](#), IKKM

LICHTVERHÄLTNISSE. ELEMENTE EINER GESCHICHTE DES LICHTS

Interdisziplinärer Kurs im Rahmen der Bauhaus Summer School, Mediale Historiographien
[Interdisciplinary course at the Bauhaus Summer School, Media of History – History of Media](#)

DIENSTBARKEITSARCHITEKTUREN. VOM SERVICE-KORRIDOR ZUR AMBIENT INTELLIGENCE

Internationale Tagung zum Verhältnis zwischen Architektur und Dienen, Wissenschaftsgeschichte
[International conference on the relationship between architecture and service, Media History of Science and Scholarship](#)

OFFENE ORDNUNG?

Tagung zu Theorie und Empirie der Situation, Mediensoziologie
[Conference on situational theory and analysis, Media Sociology](#)

MEDIA HISTORIES. EPISTEMOLOGY, MATERIALITY, TEMPORALITY

Jahrestagung in New York mit den Universitäten Princeton und Columbia, IKKM
[Annual conference in New York together with Princeton und Columbia University, IKKM](#)

WAS WÄR' DER MENSCH? ANTHROPOLOGISCHE PROJEKTIONEN

Internationale Tagung zur Identität und Konstruktion des Menschen, Philosophie audiovisueller Medien
[International conference on the identity and construction of human beings, Philosophy of Audio-Visual Media](#)

ALLES DIGITAL? E-BOOKS IN STUDIUM UND FORSCHUNG

Weimarer EDOC-Tage: wie elektronische Bücher das Studieren und Forschen verändern, Medienmanagement
[Weimar EDOC Days: How electronic books are changing study and research, Media Management](#)

* seit 2010

* since 2010

UNCOVERING PLAGIARISM, AUTHORSHIP, AND SOCIAL SOFTWARE MISUSE

Internationaler Wettbewerb zur Plagiatsanalyse, Content Management und Web Technologien
[International Competition on Plagiarism Detection, Web Technology and Information Systems](#)

INTERNATIONAL WORKSHOP ON TEXT-BASED INFORMATION RETRIEVAL TIR

Tagung zu intelligenten Algorithmen für Data Mining und Information Retrieval, Content Management und Web Technologien
[Conference on intelligent algorithms for data mining and information retrieval, Web Technology and Information Systems](#)

WESTERN EUROPEAN WORKSHOP ON RESEARCH IN CRYPTOLOGY

Tagung zur Kryptographie, Mediensicherheit
[Conference on cryptology, Media Security](#)

IEEE SYMPOSIUM ON 3D USER INTERFACES

Internationale Konferenz zu 3D-Benutzer Schnittstellen, Systeme der Virtuellen Realität
[International conference on 3D user interfaces, Virtual Reality Systems](#)

PURE DATA CONVENTION

Internationaler Kongress rund um die innovative Programmiersprache Pure Data, Gestaltung medialer Umgebungen
[International congress on the innovative programming language Pure Data, Media Environments](#)

RADIOGESPRÄCHE

Gesprächs- und Vortragsreihe mit renommierten Gästen aus der Rundfunkbranche, Experimentelles Radio
[Discussion and lecture series with renowned guests from the broadcasting branch, Experimental Radio](#)

MEDIACITY CONFERENCE

Konferenz zur Interaktion von Architektur, Medien und sozialen Phänomenen, Interface Design
[Conference on the interaction of architecture, media and social phenomena, Interface Design](#)

SUBHARMONISCHE TAGE WEIMAR

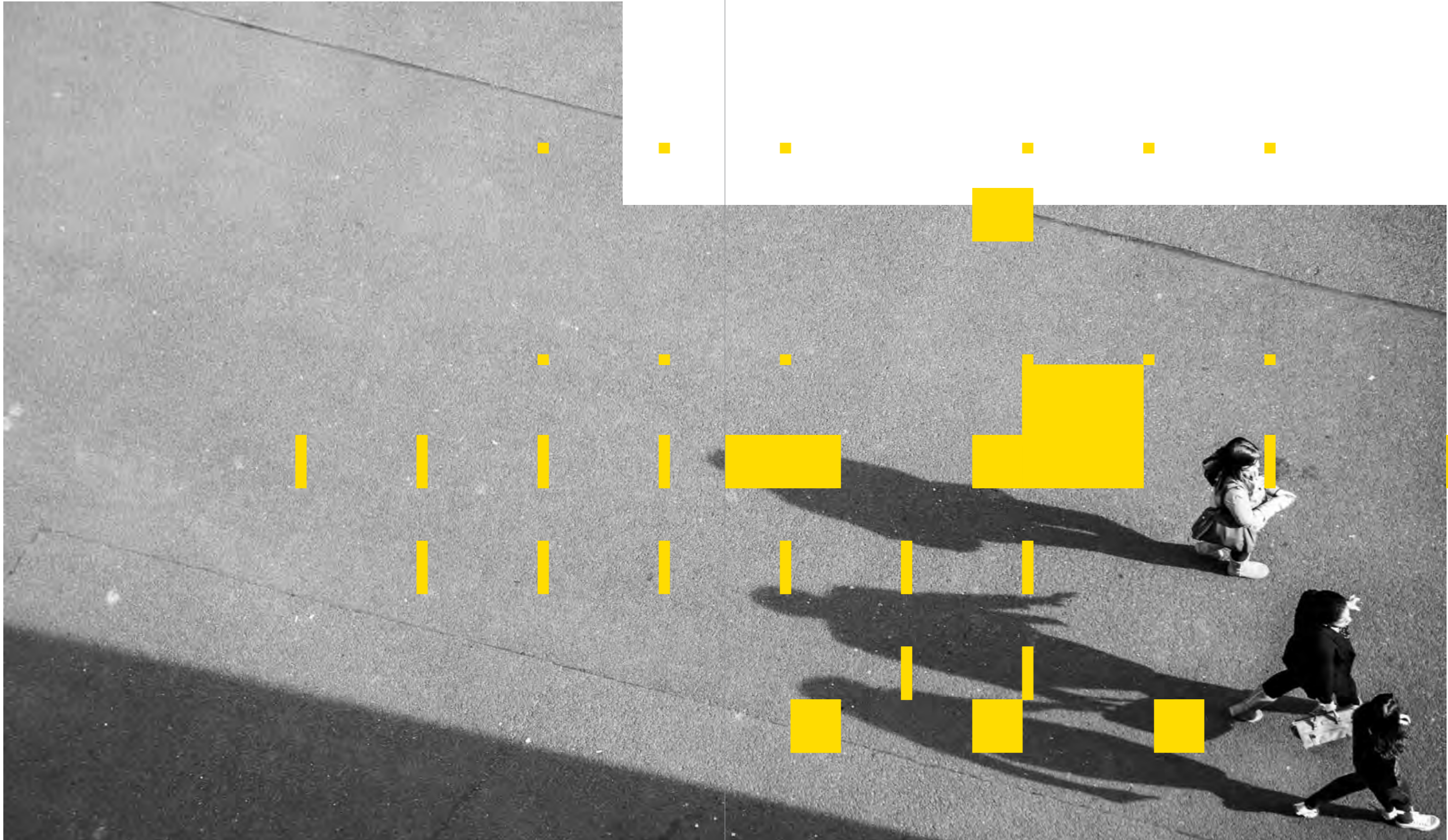
Festival zur elektronischen Klangmaschinenarbeit Oskar Salas, Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung
[Festival of electronic sound-machine works by Oskar Sala, Electroacoustic Composition and Sound Design](#)

AUS DEM NÄHKÄSTCHEN...

Vortragsreihe mit renommierten internationalen Künstlerinnen und Künstlern, die ihre Projekte und Arbeitsweisen vorstellen, Moden & öffentliche Erscheinungsbilder
[Lecture series featuring well-known international practitioners talking about their projects and revealing secrets of the trade, Media, Trend & Public Appearance](#)

BACKUP_FESTIVAL

Studentisches Festival mit Kurzfilmen von Studierenden und Absolventen von Kunst-, Medien- und Gestaltungshochschulen, Medien-Ereignisse
[Student festival featuring short films by students and graduates from universities of art, media and design, Media Events](#)



1

MEDIEN- INFORMATIK

„Digitale Medien bilden die Grundlage unserer vernetzten Wissens- und Informationsgesellschaft. Medieninformatiker sind deshalb überall gesucht! Sie haben ausgezeichnete Einstiegs- und Aufstiegschancen auf dem Arbeitsmarkt, auf den sie in Weimar durch das projektorientierte und interdisziplinär angelegte Studium hervorragend vorbereitet werden.“

Prof. Dr. BERND FRÖHLICH, *Studiengangssprecher Medieninformatik*

COMPUTER SCIENCE AND MEDIA

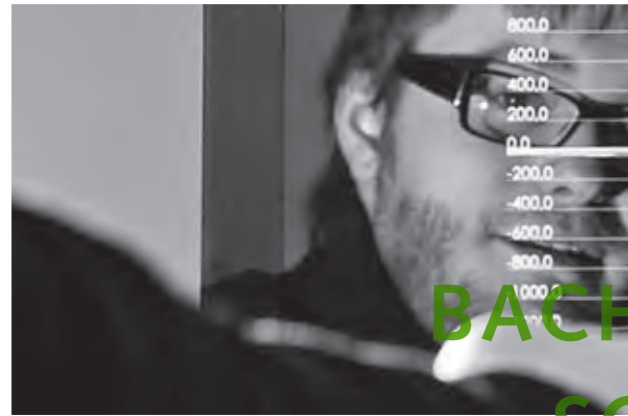
“Digital media form the basis of our interconnected knowledge and information society. That's why media computer scientists are in big demand everywhere! They are optimally prepared in this project-oriented, interdisciplinary degree programme and have excellent employment and career opportunities.”

Prof. Dr. BERND FRÖHLICH,

Director of the degree programme Computer Science and Media

Innerhalb der Medieninformatik vermitteln international renommierte Professorinnen und Professoren analytische, kreative und konstruktive Fähigkeiten zur Software- und Systementwicklung für digitale Medien. Neben der Aneignung fachübergreifender und sozialer Kompetenzen steht vor allem das projektorientierte Studium in kleinen Teams im Vordergrund. Die Studierenden arbeiten dabei forschungs- und anwendungsorientiert und werden optimal auf anspruchsvolle Tätigkeiten im Bereich der Informationstechnologie sowie in Forschungs- und Entwicklungsabteilungen im In- und Ausland vorbereitet. Die akkreditierten Studiengänge zeichnen sich durch exzellente Betreuung aus. Und auch die Infrastruktur kann sich sehen lassen. Die Bereiche Usability, Content Management und Webtechnologie, Computer Vision, Grafische Datenverarbeitung, Human-Computer Interaction, Mediensicherheit, Systeme der Virtuellen Realität sowie Vernetzte Medien sind alle mit modernen Laboren ausgestattet, die den Studierenden jederzeit zur Verfügung stehen. 2013 wird zudem das Digital Bauhaus Lab eröffnet – ein deutschlandweit einzigartiger Forschungsneubau.

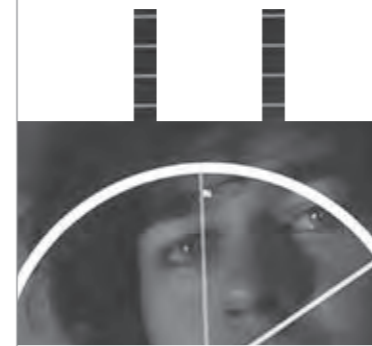
The internationally renowned professors in the Computer Science and Media department provide students with analytical, creative and constructive methods required for digital media software and system development. In addition to acquiring interdisciplinary and social competence, students study in small project-oriented teams. Trained to work in an application- and research-oriented manner, students are optimally prepared for the demanding activities in the IT field and R&D departments in Germany and abroad. Our accredited degree programmes offer excellent student advisory services and supervision with an infrastructure which is second to none. The areas of Usability, Web Technology and Information Systems, Computer Vision, Computer Graphics, Human-Computer Interaction, Media Security, Virtual Reality Systems and Networked Media utilise modern laboratories which are available to students at all times. In 2013, the Digital Bauhaus Lab will officially open for business – a state-of-the-art research facility unlike any other currently operating in Germany.



BACHELOR OF SCIENCE

Der sechssemestrige Bachelor-Studiengang vermittelt in der ersten Studienhälfte die wissenschaftlich fundierten Grundlagen der Medieninformatik. Interdisziplinäre Bestandteile sind einführende Veranstaltungen zu den Themen Psychologie und Wahrnehmung, Medienökonomie sowie Medienrecht. In der zweiten Studienhälfte geht es in die Tiefe: Schwerpunkt ist die angewandte Informatik für digitale Medien, zum Beispiel aus den Bereichen Visualisierung, Computergrafik, Computer Vision, Audiotbearbeitung, Kryptologie, Webtechnologie oder Mensch-Maschine-Schnittstellen. Neben den Vorlesungen arbeiten die Studierenden interdisziplinär und problembasiert an anspruchsvollen Software- und Hardwareprojekten. Ein mehrsemestriges Wahlmodul ermöglicht außerdem das Eintauchen in die Gebiete Medienwissenschaft, Medienmanagement und Medienkunst/Mediengestaltung. Auch die Qualifikation für englischsprachige Masterprogramme im Rahmen eines Wahlmoduls ist möglich und wünschenswert. Nach Anfertigung und Verteidigung der Bachelorarbeit verleiht die Fakultät Medien den akademischen Grad Bachelor of Science.

Students are taught the scientific fundamentals of Computer Science and Media in the first half of this six-semester bachelor's degree programme. The fundamentals are supplemented by interdisciplinary, introductory courses in Psychology and Perception, Media Economics and Media Law. The second half places a stronger focus on applied computer science for digital media, for example, in the areas of visualisation, computer graphics, computer vision, audio processing, cryptology, web technology and human-machine interfaces. In addition to attending lectures, students are expected to work in challenging projects to solve interdisciplinary software and hardware problems. A multi-semester elective module allows students to become familiar with the areas of Media Studies, Media Management or Media Art and Design. In taking elective modules, students have the chance to gain qualification for admission to an English-language master's degree programme. After completing and presenting the bachelor's thesis, students are awarded a Bachelor of Science degree from the Faculty of Media.



MASTER OF SCIENCE

Im Master-Studiengang Computer Science and Media werden Studierende an die aktuelle Informatik-Forschung im Bereich der interaktiven digitalen Medien herangeführt. Dabei steht nicht nur die forschungsorientierte fachliche Weiterentwicklung im Vordergrund, sondern auch die Vermittlung von Kommunikations- und Präsentationsfähigkeiten im Rahmen der Projektarbeit. Nicht zuletzt durch die vollständige Umstellung des Master-Studiengangs auf Englisch sind die Computer-Science-and-Media-Alumni optimal auf den IT-Arbeitsmarkt vorbereitet und insbesondere in der internationalen Forschung absolut konkurrenzfähig. Bereits im Studium wird auch die Publikationstätigkeit gefördert: In den Forschungsprojekten und auf Basis der Abschlussarbeiten entstehen oft schon Veröffentlichungen auf nationalen und internationalen Tagungen, an denen Studierende maßgeblich beteiligt sind. Außerdem strebt ein signifikanter Anteil der Absolventinnen und Absolventen eine Promotion an. Das viersemestrige Studium umfasst neben Vorlesungen, Übungen und Seminaren auch zwei umfangreiche Forschungsprojekte. Nach Anfertigung und Verteidigung der Masterarbeit verleiht die Fakultät Medien den akademischen Grad Master of Science.

In the master's degree programme Computer Science and Media, students are introduced to the latest research findings in the field of interactive digital media. In addition to providing research-oriented professional training, the programme teaches students communication and presentation skills through their project work. After participating in a master's degree programme taught completely in English, our graduates are optimally prepared to enter the IT market and compete in the international research sector. During the course of the programme, students are introduced to academic writing and publishing activities. In their work on research projects and their master's theses, students are allowed to intensively collaborate on publications for national and international conferences. A significant number of students in this programme express the wish to pursue a doctoral degree after graduation. This four-semester programme consists of lectures, practical sessions, seminars and two extensive research projects. After completing and presenting their master's thesis, students are awarded a Master of Science degree from the Faculty of Media.

USABILITY

USABILITY

Junior Prof. Dr. SVEN BERTEL



Schwerpunkte: Usability Engineering und Evaluation kognitiver Interfaces, kognitive Modellierung, Raumkognition, Repräsentationen/Algorithmen für räumlich-zeitliche Daten, Augenbewegungen und visuelle Aufmerksamkeit, mentale Heuristiken

Main areas of research: Usability engineering and evaluation of cognitive interfaces, cognitive modelling, spatio-temporal, representations/algorithms for spatial-temporal data, eye movements and visual attention, mental heuristics

INTERFACE

Im Fokus der Arbeitsgruppe Usability stehen Forschungsthemen, -methoden und Anwendungen im Übergang zwischen Informatik und Kognitionswissenschaft. Prägende Fragestellungen sind etwa: Wie können wir die Interaktion von Mensch und Computer mit Hilfe kognitiver Faktoren effizienter, effektiver und intuitiver gestalten? Wie lässt sich die Nutzbarkeit von kognitiven Interfaces sinnvoll messen? Wir entwickeln Methoden für die Konstruktion und Evaluation von Computermodellen menschlicher kognitiver Prozesse und für deren Einsatz in der Mensch-Computer-Interaktion. Dabei gilt unser besonderes Interesse kognitiven Prozessen, die der Verarbeitung von räumlichen und zeitlichen Informationen dienen. Typischerweise betrachten wir derartige Prozesse beim Konfigurieren, Problemlösen oder in frühen Phasen des Architektorentwurfs. Kognitive Verarbeitungsstrategien variieren oft erheblich zwischen verschiedenen Personen. Aus diesem Grund verwenden wir Blickbewegungsmessungen, die uns, zusammen mit unseren Modellen, zeitnah Erkenntnisse über die genauen Eigenschaften der jeweiligen kognitiven Prozesse liefern. Eine zusätzliche Anwendung finden diese Erkenntnisse im Design und der Evaluation der Nutzbarkeit multimodaler Informationen.

The Usability group focuses on research topics and methods, and on applications, situated at the intersection of computer science and cognitive science. Finding answers to the following questions is of specific interest to us: How can cognitive factors help us to design more efficient, effective, and intuitive interactions between humans and computers? How can we adequately assess the usability of cognitive interfaces? We develop methods for constructing and evaluating computational models of human cognitive processes and for applying them in human-computer interaction. We place particular emphasis on cognitive processes which deal with spatial and temporal information. Typically, we consider such processes for configuration tasks or problem solving, or in the early phases of architectural design. Cognitive processing strategies often vary significantly from person to person. For this reason, we use measurements of eye movements, which – in combination with our models – provide us with real-time data about specific characteristics of the involved cognitive processes. Many of our findings can also be applied to the design and evaluation of the usability of multi-modal information.

sven.bertel@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/usability

SYSTEME DER VIRTUELLEN REALITÄT

VIRTUAL REALITY SYSTEMS

Prof. Dr. BERND FRÖHLICH



Schwerpunkte: Virtual Reality, 3D User Interfaces, stereoskopische Display-Technologie, Visual Analytics, Wissenschaftliche Visualisierung und Real-Time-Rendering

Main areas of research: Virtual Reality, 3D User Interfaces, stereoscopic display technology, visual analytics, scientific visualization and real-time rendering

EVERYWHERE

Unsere neuartigen stereoskopischen Mehrbenutzer-Displays ermöglichen erstmals effektives Teamwork an virtuellen 3D-Modellen. In diesem Zusammenhang entwerfen wir innovative Eingabegeräte und Interaktionstechniken für komplexe zwei- und dreidimensionale Aufgaben, die auch bei mobilen Geräten zum Einsatz kommen. Big Data ist seit vielen Jahren ein weiterer wichtiger Schwerpunkt für die Arbeitsgruppe. Die Forschung konzentriert sich hier auf die präzise Darstellung umfangreicher CAD-Modelle und die Entwicklung von out-of-core Techniken und die Echtzeitdarstellung für sehr große Volumen-, Bild-, Gelände- und Laserscannerdaten. Auch im Bereich Visual Analytics liegt unser Fokus auf der visuellen Exploration komplexer Datenbestände, wie sie im Bereich der Marktanalyse von Produkten oder bei der Reservoirsimulation in der Öl- und Gasindustrie vorkommen. Die Arbeitsgruppe publiziert auf hochrangigen internationalen Konferenzen und hat zahlreiche Preise für die wissenschaftlichen Beiträge erhalten. Prof. Fröhlich ist einer der Initiatoren des jährlich stattfindenden IEEE Symposiums on 3D User Interfaces und wurde 2008 mit dem Virtual Reality Technical Achievement Award ausgezeichnet. Our innovative stereoscopic multiuser displays enable teams to work effectively on virtual 3D models. In this context, we design innovative input devices and interaction technologies for complex two- and three-dimensional tasks which can also be used with mobile devices. For many years, big data has been an important focus of our research group. Our work concentrates on rendering complex CAD models without resorting to approximations and on developing out-of-core and real-time rendering techniques for extremely large volumetric data sets, images, terrains and laser scanning data. In the area of visual analytics, we focus on the development of tools and techniques for the visual exploration of complex data sets. In the area of visual analytics, we visually examine complex data sets which are required for product marketing analysis or reservoir simulation in the oil and gas industry. The research group publishes papers at high-ranking international conferences and has garnered numerous awards for its scientific contributions. Prof. Fröhlich is one of the initiators of the annual IEEE Symposium on 3D User Interfaces and received the Virtual Reality Technical Achievement Award in 2008.

bernd.froehlich@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/vr

HUMAN-COMPUTER INTERACTION
HUMAN-COMPUTER INTERACTION

Prof. Dr. EVA HORNECKER

INTERACTIVITY WITHOUT THE MOUSE AND KEYBOARD

Schwerpunkte: Museumsinstallationen, Lernsoftware, Medienfassaden, Touchscreens, Tangible Interaction, Benutzerstudien

Main areas of research: Museum installations, learning software, media facades, touchscreens, tangible interaction, user studies

Die Mensch-Computer-Interaktion untersucht, wie Computer genutzt werden, und entwickelt Verfahren und Kriterien zur nutzungsgerechten Gestaltung neuer Anwendungen. Heutzutage betrifft dies nicht mehr nur PCs und graphische Schnittstellen. Vermehrt finden wir Computerfunktionalität in alltäglichen Gebrauchsgegenständen, im Auto, eingebettet in interaktiven Tischen und Wänden, und nutzen Interaktionsstile jenseits von Tastatur und Maus, wie z.B. Touchscreens, begreifbare Schnittstellen oder Freihandgesten. Diese Technologien eröffnen neue Möglichkeiten, Computer in Alltags- und Arbeitskontexte einzubetten und unser Leben zu bereichern. Gleichzeitig stellen sie neue Herausforderungen für die Gestaltung, bei zunehmender Diversität der Anwendungskontexte. Ein Schwerpunkt unserer Arbeit ist die Unterstützung kollaborativen Arbeitens, Lernens und Interagierens. Wir entwickeln innovative Systeme, z.B. für Museumsinstallationen oder den öffentlichen Raum, und führen Benutzerstudien durch (u.a. Museen, Lernumgebungen, Kontrollraum, Medienfassaden). Dabei untersuchen wir sowohl die Usability (Gebrauchstauglichkeit) als auch subjektive Erfahrung (Attraktivität, Spaß).

The study of human-computer interaction examines how computers are used and develops processes and criteria for user-friendly design in new applications. Nowadays, this is not restricted to PCs and graphic interfaces. More and more, we find computer functionality in ordinary objects, in the car or embedded in interactive tables and walls. We use modes of interaction beyond keyboards and computer mice, for example, in touchscreens, tangible interaction and gesture-sensing interfaces. These technologies enrich our lives and offer new possibilities of embedding computers into everyday situations and work contexts. At the same time, they confront us with new design challenges in an increasingly diverse spectrum of application contexts. Our work focusses on supporting collaborative work, learning and interaction. We develop innovative systems, e.g. for museum installations and public space, and conduct user studies (e.g. for museums, learning environments, control rooms, media facades). We investigate both usability and the user's subjective experience (attractiveness, fun).

eva.hornecker@uni-weimar.de
 www.uni-weimar.de/medien/hci

MEDIENSICHERHEIT
MEDIA SECURITY

Prof. Dr. STEFAN LUCKS



DEFEND AND PROTECT

Schwerpunkte: Grundlegende Kryptographische Algorithmen, vor allem aus der Symmetrischen Kryptographie (Hashfunktionen, Blockchiffren und Stromchiffren), komplexe Kryptosysteme und Sicherheitsprotokolle aus grundlegenden kryptographischen Algorithmen, formale Sicherheitsbeweise, Implementierung von kryptographischen Algorithmen und Sicherheitsprotokollen, Anwendung der Kryptographie in der Medien- und IT-Sicherheit

Main areas of research: Fundamental cryptographic algorithms, particularly from symmetric cryptography (hash functions, block ciphers and stream ciphers), complex cryptosystems and security protocols based on fundamental cryptographic algorithms, formal security proofs, implementation of cryptographic algorithms and security protocols, use of cryptography in media and IT security

Wir befassen uns mit Entwurf, Analyse und Einsatz von kryptographischen Systemen. Wir wollen die Sicherheitsanforderungen digitaler Medien verstehen, entsprechende kryptographische Systeme – also Algorithmen und Protokolle – entwerfen und diese implementieren. Die Kryptographie ist die Wissenschaft von der sicheren Kommunikation in einer unsicheren Umgebung. Wer Nutzern Digitaler Medien Sicherheit bieten will, muss zuerst die Sicherheitsanforderungen gründlich analysieren und dann geeignete Methoden der Kryptographie einsetzen. In der Lehre legen wir besonderen Wert auf das Verständnis von Sicherheitsfragen. Die Studierenden sollen nicht bloß „gute“ bzw. „geeignete“ Kryptosysteme kennenlernen, sondern auch „schlechte“ bzw. „ungeeignete“. Vor allem sollen sie lernen, selbst zu entscheiden, ob ein bestimmtes Kryptosystem „geeignet“ zur Lösung eines Sicherheitsproblems ist, oder nicht.

In this area of study, we focus on developing, analysing and applying cryptographic systems. We want to understand the security requirements of digital media, and develop and implement their corresponding cryptographic systems. Cryptography is the science of secure communication in an insecure environment. Those who wish to provide security to users of digital media must first carefully analyse their security requirements and meet them using suitable means of cryptography. Our course work strongly focuses on understanding security issues. Our students are not only acquainted with “good” or “suitable” cryptosystems, but are taught to understand what makes systems “poor” or “unsuitable”. We give them the tools to decide for themselves whether a certain cryptosystem is “well suited” to solve a security problem or not.

stefan.lucks@uni-weimar.de
 www.uni-weimar.de/medien/mediensicherheit

COMPUTER VISION IN ENGINEERING COMPUTER VISION IN ENGINEERING

Prof. Dr. VOLKER RODEHORST



DISTANCE VISION

Schwerpunkte: Räumlich-zeitliche 3D-Rekonstruktion, moderne Kalibrier- und Bildorientierungsverfahren, dichte Stereo-Bildzuordnung, Oberflächenrekonstruktion aus Bewegung, Schattierung, Fokussierung oder Kontur, Luftbildauswertung für autonom navigierende Flugsysteme, Objekterkennung durch wissensbasierte Bildanalyse

Main areas of research: spatio-temporal 3D reconstruction, modern calibration and image-orientation, dense stereo image matching, surface reconstruction using motion, shading, focus or silhouette, aerial image analysis for autonomously navigating flight systems, object recognition using knowledge-based image analysis

Das Fachgebiet Computer Vision beschäftigt sich im Allgemeinen mit der automatisierten Auswertung von bildbasierten Informationen. Die rasante Entwicklung von flexiblen, leichten und preiswerten Sensoren führt zu immer größer und komplexer werdenden Datenmengen. Eine wichtige Herausforderung ist es, diese Datenflut für unterschiedliche Anwendungsbereiche exakt und effizient auszuwerten. Wir entwickeln Sensor-Plattformen und innovative Computeralgorithmen, um räumliche Objektinformation aus digitalen Bildern abzuleiten. So kann z.B. in dynamischen Videosequenzen die Eigenbewegung der Kamera bestimmt und aus Stereobildern die Oberflächenform von Gegenständen rekonstruiert werden. Für die Objekterkennung und Modellierung der realen Welt kommen schließlich Methoden aus der modellbasierten Bildanalyse und der künstlichen Intelligenz zum Einsatz.

The study of Computer Vision focuses on the automatised analysis of image-based information. The rapid development of flexible, light-weight and inexpensive sensors in recent years has resulted in an increasingly large and more complex mass of image data. One of our major challenges is to precisely and efficiently analyse this flood of data for a variety of applications. We develop sensor platforms and innovative computer algorithms to derive spatial information of objects from digital images. This allows us to determine the camera's motion in dynamic video sequences, for example, and reconstruct the surface of objects from stereoscopic images. For object recognition and real-world modelling, we also apply methods of model-based image analysis and artificial intelligence.

CONTENT MANAGEMENT UND WEB TECHNOLOGIEN WEB TECHNOLOGY AND INFORMATION SYSTEMS

Prof. Dr. BENNO STEIN



INFORMATION IS NOTHING WITHOUT RETRIEVAL

Schwerpunkte: Information Retrieval, Web-basierte Informationssysteme, Maschinelles Lernen, Data Mining

Main areas of research: Information Retrieval, Web-based information systems, Machine Learning, Data Mining

In unserer Arbeitsgruppe erforschen wir mathematische Grundlagen und entwickeln Verfahren, um „Schätze und Perlen“ in riesigen Datenmengen zu finden. Wir entwickeln u.a. Technologie für Information Retrieval („Welches Dokument beantwortet meine Frage am besten?“), neue Algorithmen zum Data Mining in wissenschaftlichen Texten und künstlich erzeugten Simulationsdaten („Gibt es Auffälligkeiten oder interessante Zusammenhänge?“) sowie effiziente sprachübergreifende Suchverfahren. Wir beschäftigen uns auch mit Fragen der Wiederverwendung und des Missbrauchs von Texten, z.B. im Zusammenhang mit Vandalismus in Wikipedia oder der textbasierten Plagiatsuche.

In our research group, we study mathematical fundamentals and develop algorithms for finding the “hidden treasures” within huge data sets. We develop technologies for Information Retrieval (“Which document best answers my question?”), new algorithms for mining scientific texts and artificially generated data (“Are there characteristic features or interesting correlations?”), as well as efficient, cross-linguistic search principles. We also conduct research on issues related to reusing and abusing texts, e.g. with regard to vandalism in Wikipedia and text-based plagiarism detection.

GRAPHISCHE DATENVERARBEITUNG

COMPUTER GRAPHICS

Prof. Dr. CHARLES WÜTHRICH



Schwerpunkte: Bildqualität in Digital Imaging und Rendering, Visual Surface Simulation: Akquise und Rendering, Wahrnehmungsbasiertes Echtzeit Rendering und Interaktion, natürliche Interaktion, Simulation von natürlichen Phänomenen: Bäume, Wälder, Wolken, Crowds, Herden, Schwärme, Echtzeit-Physiksimulation, Computational Dynamics

Main areas of research: Imaging quality in digital imaging and rendering, Visual Surface Simulation: Acquisition and rendering, Perceptually driven real time rendering and interaction, Natural interaction, Natural phenomena simulation: Trees, Forests, Crowds, Flocks, Swarms, Real time physical simulation, Computational Dynamics

GRAPHICS

Die Forschung im Bereich Computer Grafik konzentriert sich bis heute auf die Entwicklung von Hardware und Algorithmen: zur Simulation von Licht in dreidimensionalen Umgebungen. Neuere Grafikkarten ermöglichen eine steigende Komplexität bei gleichzeitiger Gewährleistung der Echtzeitfähigkeit. Die Simulation der gesamten Licht-Umgebungs-Interaktion ist jedoch bisher nicht in Echtzeit möglich. Es ist an der Zeit, über den Renderprozess von synthetischen Bildern neu nachzudenken. Es müssen objektiv Maßstäbe für Bildqualität festgelegt werden, welche die Eigenschaften der menschlichen Wahrnehmung sowie die Eigenschaften von Ausgabegeräten und Aufnahmegegeräten berücksichtigen, um verbesserte Qualität dort zu erreichen, wo sie benötigt wird. Um interaktive Systeme komfortabler zu machen, muss die menschliche Wahrnehmung berücksichtigt werden, genauso muss studiert werden, wie wir mit unserer natürlichen Umgebung interagieren, um neue Grenzen für die Erforschung von Interaktiven Systemen zu setzen. Im Bereich der Lehre fokussieren wir auf die Grundlagen der Computergrafik, Animation und des Digital Imaging. Unsere Studierenden werden so mit den neuesten Technologien im Bereich der Computergrafik, Animation und Interaktiven Systemen vertraut gemacht.

Computer Graphics research concentrated to date on developing the hardware and the algorithms for simulating the interaction of light with three-dimensional environments; newer graphics devices have allowed scientists to simulate, animate and display in high detail in real time. Simulating the full complexity of light-environment interaction can still not be done in real time. It is time we rethink the rendering process of synthetic images by defining objectively the constituting elements of image quality. We exploit the characteristics of the human visual system and of display and capturing devices to bring added detail only where our perceptual system needs it. To make interactive applications more enjoyable, exploiting perceptual characteristics of humans, as well as a careful study of how we interact with our natural environment suggests new frontiers for research in Interactive Systems. In teaching, we focus on the fundamentals of Computer Graphics, Computer Animation and Digital Imaging, introducing our students to leading edge technologies in Computer Graphics, Computer Animation and Interactive Systems.

charles.wuethrich@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/cg

OPENLAB NIGHT

Damit Forschungs- und Semesterprojekte aus der Medieninformatik nicht in der Schublade verschwinden, findet einmal im Jahr eine OpenLab Night statt. Hier öffnen die angehenden Informatikerinnen und Informatiker einen Abend lang ihre Arbeitsräume und Labore und präsentieren ihre neuesten Entwicklungen aus den Bereichen Digitale Medien, Computersysteme und Informationstechnologie.

To ensure that research and semester projects in Computer Science and Media don't simply get filed away, the Faculty of Media organises an OpenLab Night once a year. The prospective computer scientists open their offices and laboratories to the public for one evening and present their latest developments in the areas of digital media, computers systems and information technology.



Passwörter auf ihre Sicherheit prüfen – im Mediensicherheits-Labor

Passwords are checked for security – in the Media Security Laboratory



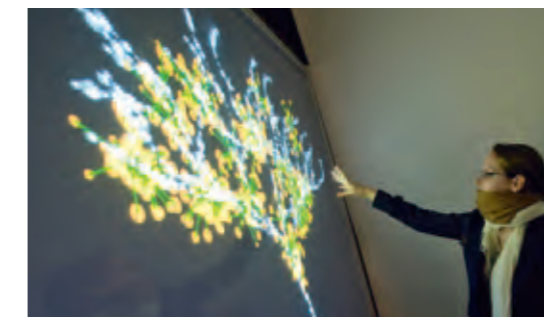
Am Multitouch-Tisch können Interessierte mit mikroskopischen Gewebeausschnitten stufenlos interagieren

The multi-touch table allows users to smoothly interact with microscopic pieces of fabric



Im Labor der Virtuellen Realität können Gäste nicht nur anschauen, sondern auch ausprobieren

In the Virtual Reality Laboratory, the guests are not only viewers, but also active participants



Das Projekt TreeHugger entstand an der Professur Grafische Datenverarbeitung

The TreeHugger project was created by the department of Computer Graphics



Kreativer Wissenstransfer: Komplexe Sachverhalte werden von den Studierenden für ein außenstehendes Publikum verständlich aufbereitet

Creative knowledge transfer: Students present complex scientific concepts to laypeople in an understandable way

3D-TELEPRÄSENZ FÜR DAS TEAMWORK IN VIRTUELLEN WELTEN GROUP-TO-GROUP 3D-TELEPRESENCE FOR REMOTE COLLABORATION IN VIRTUAL REALITY

___ In dem weltweit einzigartigen 3D Telepräsenzsystem der Professur Systeme der Virtuellen Realität können sich mehrere Personengruppen aus unterschiedlichen Orten in einer virtuellen Welt treffen und gemeinsam Details virtueller und realer Objekte diskutieren. Die Arbeit an dem neuartigen Kommunikationssystem ist Teil des EU-Projektes [VR-Hyperspace](#).

___ The Virtual Reality Systems group has developed a unique 3D telepresence system, which allows multiple groups of local and remote users to meet in a shared virtual space. The research is part of the EU project [VR-Hyperspace](#).



Das Mehrbenutzer 3D Projektionssystem bietet bis zu sechs Personen eine perspektivisch korrekte Darstellung dreidimensionaler Inhalte. Mehrere Tiefenkameras nehmen Nutzer vor der Leinwand dreidimensional auf, so dass entfernte Teilnehmer als lebensgroße 3D-Videoavatare realistisch dargestellt werden können.

The multi-user 3D display system provides up to six users with a correct perspective visualization of virtual 3D models. A cluster of depth cameras captures users in front of each screen, thus generating a realistic representation of remote participants as life-size 3D video avatars.



Dieses Bild zeigt die Situation auf der Seite der anderen Teilnehmer

This image shows the situation on the remote side



Die räumliche Konsistenz des resultierenden halbreal und halbvirtuellen Raums ermöglicht die Kommunikation mit natürlichen Gesten zwischen allen Teilnehmern, z.B.: bei der Exploration virtueller Architekturmodelle (Das hier gezeigte Modell der Burg Vianden wurde von der Arctron 3D GmbH zur Verfügung gestellt).

The spatial consistency of the resulting semi-virtual meeting space facilitates natural gestural communication, for example during the exploration of real-size architectural models (The 3D Model of Castle Vianden is courtesy of Arctron 3D GmbH).

INTELLIGENTE TEXTANALYSE INTELLIGENT TEXT ANALYTICS

___ Das Verfassen und die Auswertung von Texten ist eine der zentralen Herausforderungen der Informationsgesellschaft. Auf diesem Gebiet erforscht die Professur Content Management und Webtechnologien Verfahren, die stilicheres Schreiben in fremden Sprachen unterstützen ([Netspeak](#)), die dabei helfen, die Urheberschaft und Herkunft eines Textes zu ermitteln ([PAN](#)), und die der Suche in großen Kollektionen dienen ([ChatNoir](#)).

___ One of the central challenges of the information society remains the large-scale analysis of text, as well as writing text of high quality. The chair of Web Technology and Information Systems carries out research into and develops technologies that enable writers to improve their skills in foreign languages ([Netspeak](#)), help to uncover plagiarism and authorship ([PAN](#)), and allow large text collections to be searched ([ChatNoir](#)).



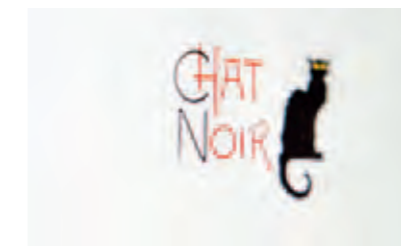
Netspeak ist eine Sprachsuchmaschine, die das Web als Sammlung von Satzbeispielen auswertet. Autoren können nach gebräuchlichen Formulierungen suchen und Alternativen gegeneinander abwägen. Mit Netspeak ergibt ein Wort das andere (www.netspeak.org).

Netspeak is a word search engine that reuses the web as a corpus of writing examples. It allows authors to finish incomplete sentences and to search for alternative phrasings. Netspeak shows how the world speaks English (www.netspeak.org).



PAN ist das weltweit führende Forschernetzwerk zu den Themen Plagiatsuche und Autoridentifikation. Das Netzwerk wurde von unserer Professur ins Leben gerufen.

PAN is a network of the world's leading researchers in plagiarism detection and author identification. Our chair is the initiator and one of the main driving-forces behind PAN.



ChatNoir ist eine klassische Suchmaschine, die der Erforschung aktueller Entwicklungen des Information Retrieval in „Big Data“ dient. Die Maschine läuft verteilt über einen Hadoop-Cluster und indiziert eine halbe Milliarde Webseiten.

ChatNoir is a search engine that is used to research the state of the art in information retrieval in Big Data settings. It runs on a Hadoop cluster and indexes half a billion web pages, which can be searched in seconds.

DIGITAL BAUHAUS LAB

A STATE-OF-THE-ART RESEARCH FACILITY

Auf dem Campus der Bauhaus-Universität Weimar entsteht ein interdisziplinäres Forschungszentrum, das Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern in den Bereichen Informatik, Ingenieurwissenschaften, Medienkunst/Mediengestaltung und Medienwissenschaften modernste Laborflächen und Arbeitsumgebungen auf technisch höchstem Niveau bietet. In dem deutschlandweit einzigartigen Gebäude findet Forschung zu Themenfeldern statt, die hochaktuell und von zentraler Bedeutung für unsere Informationsgesellschaft sind. Dazu gehören die Schwerpunkte Informationssuche und Wissensverarbeitung, Digital Engineering, Technologie und Gesellschaft sowie Sicherheit und Vertrauen. Berühmte US-amerikanische Labore wie das MIT Media Lab in Cambridge/Massachusetts inspirierten die Planungen für das Digital Bauhaus Lab, in das 2013 zehn Labore auf vier Etagen einziehen. Ein Interface-Entwicklungslabor und ein Visual-Analytics-Labor bilden beispielsweise eine ideale Symbiose für die Hard- und Software-Entwicklung moderner Benutzungsschnittstellen. Im Erdgeschoss steht die soziale Interaktion in öffentlichen Räumen im Mittelpunkt und damit der Mensch selbst als Untersuchungsgegenstand. Auch ein Multi-User 3D-Display zieht

A new interdisciplinary research centre is currently under construction on the campus of the Bauhaus-Universität Weimar. It will provide researchers in Computer Science and Media, Engineering, Media Art and Design and Media Studies the most technologically advanced laboratory stations and working environment available. The facility – second to none in Germany – will enable scientists to conduct research in thematic fields which are currently of crucial importance to our information society. The areas of focus will include information searches and knowledge processing, digital engineering, technology and society, and security and trust. Renowned American laboratories, such as the MIT Media Lab in Cambridge, Massachusetts, served as inspiration for the four-storey Digital Bauhaus Lab. Ten separate laboratories will start operating in 2013, including an interface development lab and a visual analytics lab which will form an ideal symbiosis for hardware and software development of user interfaces. Social interaction will be the focus of the publicly accessible rooms on the ground floor and highlight the human element itself as an object of investigation. The Digital Bauhaus Lab will also house a multiuser 3D display which is especially suited for visualising complex spatial

ins Digital Bauhaus Lab ein. Es unterstützt Informatiker und Bauingenieure in ihrer Zusammenarbeit auf einer „Virtuellen Baustelle“ und eignet sich insbesondere für die Visualisierung komplexer räumlicher Simulationen. Das Multi-User 3D-Display ist eines von sechs geplanten Forschungsgroßgeräten im Digital Bauhaus Lab und bisher das einzige seiner Art weltweit. Das Digital Bauhaus Lab entsteht auf dem Universitätscampus in unmittelbarer Nähe zu allen Fakultäten der Bauhaus-Universität Weimar. Architektonisch bietet das Gebäude mit einer Nutzfläche von 560 m² ein Höchstmaß an Flexibilität: Vier Geschosse mit fast quadratischem Grundriss und freitragenden Decken lassen eine individuelle Planung sowie einfache Änderungen der Raumaufteilung zu. Die Bausumme liegt bei 7,65 Millionen Euro, finanziert jeweils zur Hälfte aus Bundesmitteln und Mitteln des Freistaats Thüringen.

simulations. It will be used by computer scientists and civil engineers for collaborating on a “virtual construction site”. The multi-user 3D display is one of six planned large research devices to be installed in the Digital Bauhaus Lab and is the only one of its kind in the world. The Digital Bauhaus Lab is being built on the university campus in close proximity to all of the faculties of the Bauhaus-Universität Weimar. In terms of its architectural design, the facility will comprise 560 m² of usable floor space and offer the highest degree of flexibility; its four storeys, self-supporting ceilings and practically square floor plan will allow the users to individually design their workspace and make rearranging the room simple. The total cost of construction is 7.65 million euros, funded equally by the federal government and the Free State of Thuringia.



2

MEDIEN- ■ ■

„Medien stiften Wahrnehmung und begleiten unser Handeln,

Medien produzieren und verbreiten Wissen, Medien sind Akteure

des Sozialen und der Kultur – diesen Sachverhalten gehen wir
gemeinsam mit unseren Studierenden wissenschaftlich nach und

lassen uns dabei immer wieder aufs Neue von deren Erfahrungen,

Einsichten und Argumenten überraschen. Wir laden unsere

Studierenden ein, an einem Spitzenort der Forschung und Lehre

mitzudenken und ausgebildet zu werden. Experiment Bauhaus!“

Prof. Dr. Dr. FABIAN STEINHAUER, Studiengangssprecher Medienwissenschaft

MEDIA ■ ■

STUDIES

„Media foster perception and accompanie all that we do.

Media produce and disseminate knowledge. Media are an active

particpant in society and culture. Together with our students,

we scientifically examine the various roles of media and always

look forward to benefiting from our students' experience, insights

and arguments. We invite students to join us and receive

professional training at one of the leading institutions of research

and study. The Bauhaus Experiment!“

Prof. Dr. Dr. FABIAN STEINHAUER, Director of the degree programme Media Studies

Medienwissenschaft entwickelt historische und theoretische Modelle, die den ästhetischen, gesellschaftlichen und technologischen Wandel als Kulturvorgang und Sinnprozess beschreiben und begreifen. Medienwissenschaftliche Lehre trägt so zum Erwerb von Medienkompetenz als wichtiger Kulturtechnik bei. Im Rahmen der Geistes-, Kultur- und Humanwissenschaften fungiert die medienwissenschaftliche Forschung mittlerweile als Grundlagendisziplin. Konsequenterweise wird deshalb in Weimar dem breiten Forschungs-, Anwendungs- und Tätigkeitsbereich von Medien (Akteuren) in ihren vielfältigen Kontexten Rechnung getragen. Und das mit Erfolg! Im CHE-Hochschulranking 2012/2013 des ZEIT-Studienführers positioniert sich die Weimarer Medienwissenschaft auf einem Spitzenplatz in allen Kategorien. Sie steht damit an erster Stelle der medienwissenschaftlichen Studiengänge in Deutschland. Das Ranking lobt vor allem die Studiensituation an der Fakultät Medien insgesamt sowie die hervorragend ausgestatteten Medienlabore, Seminarräume und die IT-Infrastruktur.

Media Studies develops historical and theoretical models which can be used to describe and understand aesthetic, social and technological change as a cultural practice and as a process of signification. Media Studies provides students media competence as an important cultural technique. In recent years, media scientific research has firmly established itself as a fundamental discipline in the humanities. Consequently, the Faculty of Media has endeavoured to offer students an academic programme, devoted to the wide array of media-related research, applications and occupations in all of their various contexts – and with success! In the CHE University Ranking 2012/2013, published by ZEIT, Weimar's Media Studies department ranked at the top in all categories, making it the foremost media scientific programme in Germany. The ranking specifically mentioned the general academic situation at the Faculty of Media and its excellently equipped media laboratories, seminar rooms and IT infrastructure.



BACHELOR OF ARTS

___ Ziel des grundständigen Studiengangs ist der Erwerb wissenschaftlicher Grundlagen im Umgang mit Medien und Kultur, ihren Prozessen, Strukturen und Produkten. Die wissenschaftlichen Kenntnisse umfassen diskursive, analytisch-kritische, historische, theoretische, organisatorische und praktische Kompetenzen, die für die Ausübung konzept- und wissensorientierter Berufe in der Medienbranche erforderlich sind. Und das schließt die Befähigung zu einer angemessenen Medienbeherrschung mit ein. Selbstständiges, kooperatives, verantwortliches und innovatives Handeln wird deshalb durch das Projektstudium besonders gefördert. ___ Das Grundstudium umfasst Einführungs- und Studienmodule, die den Erwerb von inhaltlichen und methodischen Grundlagen des Studiengangs sowie eine systematische Orientierung sichern. Im Anschluss folgt das viersemestrige Fachstudium, welches Projekt- und Studienmodule beinhaltet. Zudem schließt das Studium ein Praxismodul ein, das im Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung oder in Form eines Praktikums absolviert werden kann. Nach Anfertigung und Verteidigung der Bachelorarbeit verleiht die Fakultät Medien den akademischen Grad Bachelor of Arts.

___ The goal of this undergraduate degree programme is to provide students the basic scientific tools for working with media and culture, its processes, structures and products. Students gain the discursive, analytical-critical, historical, theoretical, organisational and practical skills necessary for pursuing concept- and knowledge-oriented careers in the media sector. This includes attaining an adequate level of media mastery. Independent, cooperative, responsible and innovative work is especially encouraged through project-oriented study. ___ The basic study phase is comprised of introductory and study modules which aim to reinforce the thematic and methodical fundamentals of the degree programme and provide systematic orientation. This is followed by a four-semester advanced study phase, comprised of project and study modules. The programme also includes a practice module, which can be completed in the Media Art and Design degree programme or in the form of an internship. After completing and presenting the bachelor's thesis, students are awarded a Bachelor of Arts degree from the Faculty of Media.

MASTER OF ARTS

___ Die Weimarer Medienwissenschaft hat mit ihren forschungsstarken Professuren national wie international eine Leitfunktion übernommen. Stärker denn je werden an der Fakultät die vielfältigen Forschungen in diesem Bereich in den Master-Studiengang Medienwissenschaft integriert. So haben Studierende nicht nur an aktuellen Forschungsprozessen und -ergebnissen teil, sondern werden auch nachhaltig zu eigenen Publikationen und Projektarbeiten ermuntert. Damit qualifiziert das Studium auch besonders für die Aufnahme einer Promotion oder eines Ph.D.-Programms. ___ In dem viersemestrigen Studiengang entwickeln Studierende und Lehrende gemeinsam historische und theoretische Modelle, die den Wandel medialer Vorgänge und kultureller Praktiken beschreiben. Die Medienwissenschaft begleitet dabei forschend und lehrend die vielfach aufgefächerten Prozesse und fördert die historische und theoretische Urteilskraft im Umgang mit Medien. Vor allem in den Projektmodulen setzen sich die Studierenden intensiv, reflektiert und äußerst selbstständig mit einem ausgewählten Themen- und Forschungsbereich auseinander. Nach Anfertigung und Verteidigung der Masterarbeit verleiht die Fakultät Medien den akademischen Grad Master of Arts.

___ The Faculty of Media has assumed a leading role in the Media Studies field both nationally and internationally thanks to the extensive research efforts of its departmental chairs. For this reason, the Faculty of Media is intensively integrating its research activities into the Media Studies master's degree programme. Students are allowed to participate in current research processes and findings, and are also encouraged to work on their own publications and projects. In this way, the programme especially qualifies them for independent doctoral study or admission to a structured PhD programme. ___ During this four-semester programme, students and their professors collaborate on developing historical and theoretical models which describe the changes in media processes and cultural practices. Media Studies research and instruction provides insight into these multifaceted processes and creates a media-historical and theoretical basis for working with media. In project modules, students are given the opportunity to investigate selected thematic and research-related complexes in an especially intensive, reflective and independent manner. After completing and presenting the master's thesis, students are awarded a Master of Arts degree from the Faculty of Media.

MEDIENPHILOSOPHIE
MEDIA PHILOSOPHY
 Prof. Dr. LORENZ ENGELL



Schwerpunkte: Philosophie des Films und des Fernsehens, Theorien der „Agentur“ (Agency) der Medien, Medien-Anthropologie, Serien und Serialität

Main areas of research:
 Philosophy of film and television, theories of media agency, media anthropology, series and seriality

TELLS US HOW

Das unser Schreibzeug mitarbeitet an unseren Gedanken und unsere Arbeitszimmer sie rahmen und lenken, das wissen wir schon länger. Was aber geschieht, wenn wir nicht mehr nur ans Schreiben und die Schreibszene denken, sondern an andere Medien des Denkens, Reflektierens und Selbstreflektierens? Sie bilden einen technischen und ästhetischen Körper für alle gedanklichen Operationen und tragen sich dabei in alles, was wir mit ihrer Hilfe tun, ein. Diesen Beitrag untersucht die medienphilosophische Forschung.

We all know that our writing utensils help forge our thoughts and that our workroom frames and directs them. But what happens when we no longer focus on writing and the writing scene, but on other media of thought, reflection and self-reflection? These form a technical and aesthetic body for all intellectual operation and leave their mark on everything we do with their aid. Media-philosophical research examines this influence of media on thought.

MEDIALE HISTORIOGRAPHIEN
MEDIA OF HISTORY – HISTORY OF MEDIA
 Junior Prof. Dr. STEPHAN GREGORY



Schwerpunkte: Mediale Historiographie des Lichts, Medien der Klassifizierung, Durchsetzungsgeschichte der Aufklärung, Wahrnehmungsgeschichte des Monströsen, Mimetische Strategien in der Kolonialgeschichte

Main areas of research:
 Media historiography of light, media of classification, history of the Enlightenment and its establishment, history of the perception of the monstrous, mimetic strategies in colonial history

HISTORY

Das Arbeitsfeld der Medialen Historiographien ergibt sich aus der Überkreuzung von zwei Fragerichtungen: der nach den „Medien der Geschichte“ und der nach der „Geschichte der Medien“. Wir fragen also nach der medialen Verfasstheit von „Geschichte“: Wie und durch welche (massen-)medialen Selektionsprozesse werden bestimmte Ereignisse als „historische Ereignisse“ konstituiert; durch welche Aufzeichnungs- und Speichertechniken vollzieht sich die Überlieferung und Anordnung historischer Daten; in welcher Weise bringen „Neue Medien“ (vom Buchdruck über den Film bis zum Internet) jeweils andere Chronologien und Erzählweisen – und damit auch neue Auffassungen des „Historischen“ – hervor? Solche Fragestellungen lassen sich als „metahistorisch“ kennzeichnen: Die Verfahren der Geschichtsschreibung und die Erkenntnisweisen der Geschichtswissenschaft werden nach ihren medialen Voraussetzungen befragt.

This field is a combination of two overlapping areas of study – the “media of history” and the “history of media”. Our investigation, therefore, focuses on the media-based character of “history”. How and through what (mass-) media selection processes are certain events constituted as “historical events”? What recording and storage techniques are used for passing down and classifying historic data? In what way do “new media” (printed books, films, Internet) offer different chronologies and narrative methods, which thereby lead to new concepts of “historicity”? Such questions can be regarded as “meta-historic”. Our task is to evaluate the processes of historiography and the methods of gaining knowledge of history according to their media conditions.

MEDIENGESCHICHTE DER WISSENSCHAFTEN
 MEDIA HISTORY OF SCIENCE AND SCHOLARSHIP

Junior Prof. Dr. MARKUS KRAJEWSKI



KNOWLEDGE ENGENDERS UNDERSTANDING THROUGH HISTORY

Schwerpunkte: Wissensgeschichte der Genauigkeit, Digital Humanities (Softwareentwicklung für Geisteswissenschaften), Epistemologie des Randständigen, Diener, Historiographie der Medien

Main areas of research:
 The media and cultural history of servants, epistemology of the peripheral, and the history of exactitude in scholarly and scientific contexts, digital humanities (software development for the humanities), historiography of media

Das Fachgebiet der Juniorprofessur umfasst die Wissen generierende und Tatsachen konstituierende Rolle der Medien in den Methoden und Erkenntnisprozessen der Wissenschaften. Dabei entwickeln wir eine spezifisch historische Perspektive auf mediale, kulturelle, epistemologische und wissenschaftliche Prozesse und Ereignisse, die mit einem genuin kulturwissenschaftlichen Instrumentarium analysiert und vermittelt werden. Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei dem Brückenschlag zwischen den Geistes- und Naturwissenschaften, um in einem spezifisch medienhistorischen Zugriff die Verbindungen und Verflechtungen zwischen einzelnen Disziplinen und ihren jeweiligen Denkfiguren zu reflektieren.

This junior chair investigates the knowledge-generating and fact-creating role of media in the methods and processes of understanding in the history of knowledge. We develop a specifically historic perspective of media-based, cultural, epistemological and scientific processes and events, which we then analyse and present using genuine cultural-scientific tools. We are particularly interested in bridging the gap between the humanities and natural sciences, which can enable us to examine the relationships and interconnection between various disciplines and their corresponding concepts from a specifically media-historic angle.

BILDTHEORIE MIT DEM SCHWERPUNKT BEWEGTBILDFORSCHUNG
 VISUAL MEDIA WITH EMPHASIS ON MOVING IMAGES

Junior Prof. Dr. VOLKER PANTENBURG

IMAGES IN MOVEMENT

Schwerpunkte: Kinematographische Objekte, Landschafts- und Raumkonzepte des Kinos, Theorien des Bilds/Theorien im Bild, Migrational Aesthetics: Kino und Museum, Geschichte der filmvermittelnden Film- und Videoformate, Schreibformen der Kritik, Geschichte des Experimentalfilms

Main areas of research:
 Cinematographic objects, landscape and spatial concepts of cinema, theories of images/theories in images, migrational aesthetics: cinema and museum, history of essayistic film and video formats, written forms of criticism, history of experimental film

Nicht das unbewegte und still gestellte Bild, sondern die Migration und Zirkulation von Bildern und Bildsequenzen stellt heute den Normalfall dar. Fotos in Filmen, Filme in Videoinstallationen, Videos auf Theaterbühnen und in Performances, Überwachungsbilder auf Monitoren oder Filmclips auf Computerbildschirmen begegnen uns täglich und an den unterschiedlichsten privaten und öffentlichen Orten. Unser Arbeitsfeld leitet sich aus dem Gedanken ab, dass die Bauformen und Funktionsweisen dieser Bildwelten mit Gewinn analysiert werden können, wenn man den Bewegungen der Bilder ebenso nachgeht wie den Bewegungen in und zwischen den Bildern selbst. Das Kino als wirkungsvoller und in vieler Hinsicht impulsgebender Bild- und Gesichtsspeicher des 20. Jahrhunderts sowie als prominentes Dispositiv bewegter Bilder bildet dabei einen deutlichen Schwerpunkt der Professur.

Ours is not a world of still and frozen images, but of constantly migrating and circulating images and image sequences. Every day we encounter photos in films, films in video installations, videos on stage and in live performances, surveillance images on monitors and film clips on computer screens in both private and public areas. Our field of study is based on the notion that we can benefit from analysing the structural forms and functions of these worlds of imagery by investigating the movements of the pictures within and amongst the images themselves. Cinema plays a central role in our investigation as a prominent manifestation of moving pictures and an effective, impulse-generating storage medium for the images and history of the 20th century.

GERD-BUCERIUS-PROFESSUR FÜR GESCHICHTE UND THEORIE DER KULTURTECHNIKEN
GERD BUCERIUS PROFESSOR FOR THE HISTORY AND THEORY OF CULTURAL TECHNOLOGIES

Prof. Dr. BERNHARD SIEGERT



MEDIA CONDITIONS

Schwerpunkte: Der Nomos des Meeres, Klappen und Falten in den Kunst- und Medienwissenschaften, Exzessive Mimesis, Textile Künste, Genesen der Repräsentation

Main areas of research: The Nomos of the sea, flapping and folding in Art and Media Studies, excessive mimesis, textile arts, genesis of representation

Kulturtechniken lösen den Medienbegriff auf in ein Netzwerk von Operationen, die die Unterscheidungen, die einer gegebenen Kultur zugrunde liegen, reproduzieren, verschieben und reflektieren. Es geht uns darum, die Konzepte von Medien und Kultur auf eine Ebene zu verlagern, wo die Unterscheidungen zwischen Objekt und Handlung, Materie und Form, Mensch und Nichtmensch, Zeichen und Kanal sich noch im Prozess des Werdens befinden. Ontologie wird so zum Bestandteil von Kultur. Kulturtechniken umfassen nicht nur selbstreferenzielle symbolische Praktiken wie Lesen, Schreiben, Rechnen und Bildermachen. Die Definition symbolischer oder nichtsymbolischer Praktiken als Kulturtechniken betont ihren ontologischen Status als „Zwischendinge“, die vom Ding zum Zeichen, vom Grund zur Figur, von der Natur zur Kultur, von der Operation zur Repräsentation übergehen. Die Themen der Kulturtechnikforschung betreffen daher die fundamentale Frage, wie kategoriale Unterschiede ersetzt werden können durch Operationsketten, die scheinbar ontologische Unterscheidungen im Ontischen prozessieren.

Cultural technologies reveal that media is a network of operations which reproduce, shift and reflect the characteristic differences on which each culture is based. We are interested in transferring the concepts of media and culture to a level at which the distinctions between object and action, material and form, human and non-human, symbol and channel are still in the process of development. In this way, ontology itself becomes an element of culture. Cultural technologies do not only include self-referential symbolic practices like reading, writing, calculating and image-making. Defining symbolic or non-symbolic practices as cultural technologies emphasises their ontological status as “intermediate things” which represent the transition from an object to the symbol, from the foundation to the figure, from nature to culture, and from operation to representation. Consequently, the research of cultural technologies focuses on the fundamental question of how categorical differences can be replaced by operational chains which seemingly convert ontological differences into ontical ones.

bernhard.siegert@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/kulturtechniken

PHILOSOPHIE AUDIOVISUELLER MEDIEN
PHILOSOPHY OF AUDIO-VISUAL MEDIA

Prof. Dr. CHRISTIANE VOSS



THE AFFECT IS THE MESSAGE

Schwerpunkte: Medienphilosophische Erkenntnistheorie und Ästhetik, Philosophie der Gefühle, Mediale Anthropologie

Main areas of research: Media-philosophical epistemology and aesthetics, philosophy of feelings, media anthropology

Medienphilosophie beerbt die traditionelle Erkenntnistheorie darin, Bedingungen, Logiken und Formate des Erkennens, Fühlens und Wahrnehmens zu reflektieren. Doch das tut Medienphilosophie nicht abstrakt, sondern unter Berücksichtigung der Medienabhängigkeit von Wahrnehmungs- und Erkenntnisprozessen. Insbesondere der Einfluss audio-visueller Medien auf epistemische, gesellschaftliche und kulturelle Prozesse der Identitätsbildung sowie deren historische Verwandlungen stehen im Zentrum unserer Lehre und Forschung. Film, Fotografie, Internet und Fernsehen rücken dabei gleichermaßen als affizierende Medien in den Blick.

Media Philosophy is the descendant of traditional epistemology in that it reflects on the conditions, logic and formats of knowing, feeling and perceiving. Media Philosophy does not go about this in an abstract manner, but rather considers how perception and knowledge processes are dependent on media. Our instruction and research strongly focuses on the influence of audio-visual media on epistemic, societal and cultural processes of identity formation and its transformation through history. We also examine film, photography and television as examples of affective media.

christiane.voss@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/philosophieavmedien

EUROPÄISCHE MEDIENKULTUR EUROPEAN MEDIA CULTURE

Junior Prof. Dr. HEDWIG WAGNER



EUROPE IN THE MEDIA, BY THE MEDIA

Schwerpunkte: Border studies, Gender Media Studies, Geo-Medien, Europa-wissenschaft, Schnittstelle von Raum- und Medienwissenschaft, Filmwissenschaft

Main areas of research: Border studies, gender media studies, geo-media, European studies, overlap of spatial and media studies, film studies

Das Werden Europas ist ohne Medien nicht denkbar. Europa wurde erst durch medienkulturelle Artefakte wie Land- und Seekarten, Bücher, Filme sowie wissenschaftliche Schriften und Institutionen wie die Universität zu Europa. Europäische Medienkultur fragt nach der europäischen Dimension in Medien- und Kulturgeschichte. Wir suchen nach Unterschieden und Gemeinsamkeiten, insbesondere zwischen Frankreich und Deutschland, im wissenschaftlichen Nachdenken über Medien und Kultur, Information und Kommunikation. In der Europäischen Medienkultur wenden wir uns der Ideengeschichte Europas aus medienkultureller Sicht zu; und aus europawissenschaftlicher Perspektive untersuchen wir einzelne Medien, analoge wie digitale, klassische wie neueste Medienphänomene. Kultur, gerade auch Medienkultur, ist lange in ihrer nationalen Rahmung wahrgenommen worden. Wir wollen wissen: Was sind die Medien Europas, welche Ideen transportieren sie und wie prägen sie die unterschiedlichen Gesellschaften in Europa, das gemeinsame Europa?

Without media, Europe's development would have been inconceivable. In fact, media-cultural artefacts like maps and sea charts, books, films, scientific treatises, and institutions like the university made Europe what it is today. European Media Culture is the study of the European dimension of media and cultural history. We look for differences and similarities – especially between France and Germany – in scientific reflection on media and culture, information and communication. In European Media Culture, we examine the European history of ideas from a media-based perspective. And we investigate individual media, both analogue and digital, classical and the ground-breaking media phenomena from a European perspective. For a long time, experts have reflected on culture – and especially media culture – in national terms. We want to know what European media are, what ideas they convey and how they influence the diverse societies in Europe, and all of Europe combined.

hedwig.wagner@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/emk

MEDIEN DES ENTWERFENS MEDIA OF DESIGN

Junior Prof. Dr. BARBARA WITTMANN



THE WORLD AS YOUR PROJECT

Schwerpunkte: Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts, Visualisierung in den Wissenschaften, Geschichte und Theorie der Zeichnung, Erforschung von künstlerischen und architektonischen Entwurfsprozessen, Wissens- und Kulturgeschichte der Kinderzeichnung

Main areas of research: Art of the 19th and 20th century, visualisation in the sciences, history and theory of illustration, examination of artistic and architectural design processes, history of knowledge and cultural history of children's drawings

Die Juniorprofessur beschäftigt sich mit der Geschichte und Theorie der Medien, die beim Entwerfen in Architektur, Kunst, Technik und den Wissenschaften zum Einsatz kommen. Wer entwirft, versucht dem Unbekannten oder Ungedachten eine Form zu geben, er/sie schlägt eine graphische oder dreidimensionale Brücke ins Nichts. Die Mittel dieser Zeichen- und Schreibtisch-abenteuer sind so vielfältig wie heterogen: Bleistifte, Millimeterpapier und Modelle kommen dabei ebenso zum Einsatz wie CAD-Programme und 3D-Drucker. Welche Bedeutung haben diese Medien und Werkzeuge für den Entwurfsprozess? Und welche Verfahren werden in ihrem Gebrauch entwickelt? In ihrer doppelten – historischen wie theoretischen – Ausrichtung zielt die Juniorprofessur Medien des Entwerfens auf eine Systematisierung der Instrumente und Verfahren ab. Diese Systematisierung soll zum einen methodische Ansätze zur Erforschung von Entwurfsprozessen bereitstellen und zum anderen eine neue Perspektive auf die Exteriorität des Gestaltens, Bildens und Denkens eröffnen.

Our subject of study examines the history and theory of media which come into play in architectural design, art, technology and the sciences. Designers are those who attempt to lend form to something yet unknown or unimagined; they build a graphic or three-dimensional bridge into a void. The methods and tools used in this graphic, desk-based adventure are multifaceted and heterogeneous: pencils, graph paper and models, as well as CAD programmes and 3D printers. How important are these media and tools for the design process? And what procedures have been developed through their usage? In view of their dual orientation – historical and theoretical – the junior chair of Media of Design aims to systematise their instruments and procedures. This systematisation should provide methodical approaches for studying design processes and generate new perspectives on the exteriority of design, artistic work and thought processes.

barbara.wittmann@uni-weimar.de
www.ikkm-weimar.de/wittmann

MEDIENSOZIOLOGIE
MEDIA SOCIOLOGY

Prof. Dr. ANDREAS ZIEMANN



**MEDIA OF
CONTEMPORARY
SOCIETY**

Schwerpunkte: Historische und zeitdiagnostische Untersuchung der (Veränderung von) Medienkulturen und Gesellschaftsstrukturen, soziologische Reflexionen der Medienaneignung und medialen Subjektwerdung; Kultursoziologie der Heterotopien, Exklusionsforschung, Raumsoziologie

Main areas of research: Historical and temporal-diagnostic investigation of (changes in) media cultures and societal structures, sociological reflection of media acquisition and media-based subjectification, cultural sociology of heterotopias, exclusion research, spatial sociology

Die Mediensoziologie untersucht die komplexen Wechselwirkungen zwischen (Massen-)Medien, Kultur, Gesellschaft und Individuum. Im Zentrum stehen dabei Fragen nach der Unterscheidung, Systematisierung und Geschichte verschiedener Medienformen, nach den gesellschaftlichen Bedingungen für die Entstehung neuer Medien, aber auch nach der Art und Weise, wie Medien menschliche Interaktion und gesellschaftliche Strukturen organisieren und steuern. Neben soziologischen Grundlagen und Theorien der Massenmedien steht die Systemtheorie Niklas Luhmanns im Mittelpunkt unserer Lehre, die als wichtigste Theorie im Hinblick auf die Verknüpfung von Medien-, Kultur- und Gesellschaftstheorien angesehen werden kann.

Media Sociology examines the complex interactions between (mass-) media, culture, society and the individual. It addresses questions concerning the differentiation, systematisation and history of various media forms, the societal conditions required for the creation of new media, and the ways in which media can organise and influence human interaction and societal structures. In addition to the basic sociological principles and theories of mass media, our instruction predominantly focuses on Niklas Luhmann's systems theory, which is considered the most important theory for interlinking media, cultural and societal theories.

THEORIE MEDIALER WELTEN
THEORY OF MEDIA WORLDS

N.N.

**PRODUCING MEDIA
AND PROVOKING
THEORY**

Welt wird unter Medienbedingungen erfahrbar als je spezifische Aktualisierung vielfältiger Möglichkeitsräume; und auch Theorie selbst ist als Entfaltung und Erklärung möglicher (Medien-)Weltverhältnisse zu verstehen. Die Professur widmet sich vor diesem Hintergrund der medienwissenschaftlichen Beschreibung und Reflexion von Welterfahrungen und medialen oder kulturellen Praktiken wie auch der Produktion von Medientheorien in geisteswissenschaftlicher Absicht und Tradition. Unterschiedliche Medien – etwa Text und Bild, Schrift und Druck, Theater und Kino, elektrische und elektronische Kommunikationsmedien – werden ebenso wie kulturelle Praktiken, Diskurse und künstlerische Gattungen auf ihre Fähigkeit hin befragt, jeweils eigene Wirklichkeiten, virtuelle Realitäten oder Phantasmen zu produzieren und damit grundlegende Bedingungen für die Entstehung und Strukturierung unterschiedlicher Wissensformen zu schaffen. Mediale Welten werden letztlich immer dort thematisch, wo man die dezidierten Unterschiede zu einer ersten, ursprünglichen oder authentischen Natur erfahrbar und sichtbar machen will.

We perceive the world around us through and by the media thanks to its specific ability to update diverse spaces of possibility. Even theory itself can be regarded as the development and explanation of possible (media-) world relationships. In this context, we study the medial description and reflection of world experiences, media or cultural practices and the production of media theories within the aims and traditions of the humanities. In addition to examining cultural practices, discourse and artistic genres, we study the ability of various media (for example, text and image, writing and print, theatre and cinema, electric and electronic communication media) to produce their own realities, virtual realities or phantasms, thereby creating the fundamental conditions for the production and structuring of various forms of knowledge. Ultimately, media worlds acquire thematic relevance when we enable others to perceive differences from an initial, original or authentic nature.

EJECT

eject ist eine studentische Zeitschrift für wissenschaftliche, literarische und visuelle Beiträge zur Medienwissenschaft an der Bauhaus-Universität Weimar. Was bisher in rotierenden Lese-, Speicher- und Schreibvorgängen verharrte, findet über die gedruckten Ausgaben einen Weg nach draußen. Das Redaktionsteam setzt sich aus Studierenden der Fakultäten Gestaltung und Medien zusammen, die gemeinsam in jedem Jahr eine neue Ausgabe des Magazins erarbeiten.



Die zweite eject-Ausgabe zum Thema „Pause“ stellt sich bei der Jahresschau summaery vor

The second issue of eject, based on the theme of “taking a break”, is presented at the annual summaery exhibition



Das eject-Mobil auf dem Pausenhof bei der summaery

The eject-mobile in the courtyard at the summaery



Hier gab es nicht nur eject, sondern auch passend zum Thema Pausenbrote

Visitors take a lunch break while reading the latest issue of eject



Das eject-Team und seine fleißigen Mithelfer falten die Zusatzausgabe

The eject team and their hardworking helpers fold the special supplement issue

KINOHEFT

Das Kinoheft ist eine filmkritische Verarbeitung der Internationalen Filmfestspiele in Berlin. Was sich an Sichtweisen und Theorien aus den kritischen Perspektiven auf den Film ergibt, kann nur im „Eräugnis“ des Festivalbetriebs in Erfahrung und auf den Prüfstand gebracht werden. Zehn Studierende nehmen dies an zehn Tagen Berlinale genau unter die Lupe und präsentieren im Kinoheft die entstandenen Texte.

Kinoheft is a magazine of film reviews and critiques of cinematic works which are presented at the International Film Festival in Berlin each year. The opinions and theories which critical perspectives evoke can only be understood and evaluated through first-hand experience at the festival scene. In ten days, ten students scrutinise these cinematic works at the Berlinale and present their written verdicts in Kinoheft.



Kinoheft No. 6 zur 61. Berlinale

Kinoheft, issue No. 6, featuring the 61st Berlinale



Einmal jährlich bildet die Publikation den Abschluss eines Lehrmoduls zur Geschichte, Theorie und Praxis der Filmkritik

The annual publication of the magazine concludes the course module on the History, Theory and Practice of Film Criticism



Die Macher des Kinohefts wollen Filmkritik, die sich von der Kritik verabschiedet, eigenständige Praxis ist, nicht im Dienste für, sondern im Austausch mit Filmen!

The magazine's editors promote film criticism which departs from conventional film critiques and becomes a practice in its own right whose purpose is not to serve the interest of films, but to engage in dialogue with them!



Das Exkursionsteam außerhalb des Kinos: am Schreibtisch

The excursion team outside the cinema – at their desk

INTERNATIONALES KOLLEG FÜR KULTURTECHNIKFORSCHUNG
UND MEDIENPHILOSOPHIE – IKKM

WHY ARE HUMANS NOTHING WITHOUT THEIR OBJECTS?

Seit dem Jahr 2008 gibt es an der Bauhaus-Universität Weimar das deutschlandweit erste von mittlerweile zehn Käte-Hamburger-Kollegs, beantragt und gegründet durch zwei Professoren der Medienwissenschaft: Prof. Dr. LORENZ ENGELL und Prof. Dr. BERNHARD SIEGERT. Diese Kollegs werden direkt vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) finanziert – mit dem Ziel einer Schwerpunktförderung deutscher geisteswissenschaftlicher Forschung im internationalen Verbund. Der Freistaat Thüringen unterstützte von 2010 bis 2012 das Junior Fellow und das Research Fellow Programm aus Mitteln des Landesprogramms ProExzellenz, mit dem das IKKM durch zwei Gruppen von Doktorandinnen und Doktoranden sowie Postdoktorandinnen und Postdoktoranden erweitert werden konnte.

In 2008, two professors in the department of Media Studies at the Bauhaus-Universität Weimar, Prof. Dr. LORENZ ENGELL and Prof. Dr. BERNHARD SIEGERT, initiated and established the first of now ten Käte Hamburger Research Groups in Germany. This institute is directly funded by the Federal Ministry of Education and Research (BMBF) and supports research efforts in German humanities at the international level. From 2010 to 2012, the Thuringian ProExzellenz state funding programme financed the Junior Fellow and Research Fellow Programme, which allowed the IKKM to augment its research activities with two groups of PhD students and post-doc candidates.

___ Mit dem Weimarer Internationalen Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie werden an der Fakultät Medien seit langem etablierte Forschungszweige zusammengeführt und weiterentwickelt. Neben einer Reihe ständigen wissenschaftlichen Personals forschen hier internationale Fellows zur Frage, wie sich in den hochtechnisierten Mediengesellschaften des 20. und 21. Jahrhunderts das Verhältnis von Dingen und Menschen denken lässt. Technische Apparaturen und Artefakte können heute nicht länger als bloße Werkzeuge des kulturellen Handelns, Wahrnehmens, Erkennens, Kommunizierens etc. begriffen werden. Sie greifen vielmehr mit eigener Handlungsmacht konstitutiv in Kulturprozesse und Reflexionsvorgänge ein. ___ Die europäische Denktradition sah vor, das menschliche Subjekt als selbstbestimmt und handlungsmächtig gegenüber dem bloßen Objekt zu betrachten. Die fortschreitende praktische Vermischung und Vernetzung von medialen Apparaturen und den Menschen bedarf jedoch eines erweiterten, komplexeren Verständnisses einer verteilten, gemeinsam getragenen Subjekt- und Handlungsfunktion. Genau darum bemüht sich das Internationale Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie.

___ At the Internationales Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie (IKKM) in Weimar, various long-established branches of research at the Faculty of Media are bundled up and developed further. In addition to a group of permanent researchers, the IKKM also hosts international research fellows who examine the relationship between objects and humans in the technologically advanced media societies of the 20th and 21st century. It is no longer possible to regard technical apparatus and artefacts as mere tools of cultural action, perception, recognition, communication, etc. Indeed, they are playing a more active role in shaping cultural processes and reflection. ___ The traditional European school of thought has long regarded the human subject as different from mere objects in that humans are self-determined and self-empowered. However, as media apparatus and human beings increasingly mix and interconnect, we require an expanded, more complex understanding of a distributed, shared function of subject and action. This is precisely the focus of the Internationales Kolleg für Kulturtechnikforschung und Medienphilosophie.

GRADUIERTENKOLLEG „MEDIALE HISTORIOGRAPHIEN“

THE CONDITIONS WITHIN MEDIA

Das von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) geförderte und gemeinsam von der Bauhaus-Universität Weimar, der Universität Erfurt und der Friedrich-Schiller-Universität Jena getragene Graduiertenkolleg „Mediale Historiographien“ wurde 2005 eingerichtet. Nach seiner erfolgreichen Evaluation befindet sich das Kolleg mittlerweile in seiner zweiten Förderphase, die 2013 enden wird. Das Graduiertenkolleg fördert hochqualifizierte Doktorandinnen und Doktoranden sowie Postdoktorandinnen und Postdoktoranden auf dem Gebiet der Medien- und Kulturwissenschaften. Mit einem strukturierten Qualifizierungsprogramm, einem anregenden intellektuellen Austausch, hochkarätigen Veranstaltungen und einer intensiven Betreuung durch das Team der antragstellenden Professorinnen und Professoren bietet das Graduiertenkolleg ein optimales wissenschaftliches Umfeld für die Bearbeitung avancierter Forschungsprojekte.

The research training group „Media of History – History of Media“ was established in 2005 by the Bauhaus-Universität Weimar, the University of Erfurt and the Friedrich Schiller University in Jena with funding provided by the German Research Foundation (DFG). Following its first successful evaluation, the group was awarded a second tranche of funding which will continue until 2013. This research training group supports highly-qualified PhD students and post-doctoral candidates in the field of media and cultural studies. With its structured doctoral qualification programme, vibrant intellectual exchange, top-class events and intensive supervision by the team of professors, the research training group offers an optimal scientific environment for conducting advanced research projects.

Das Forschungsprogramm untersucht die Verschränkungen der Geschichte der Medien und der Medien der Geschichtsschreibung in vier systematisch aufeinander aufbauenden Forschungsschwerpunkten, denen die folgenden Leitfragen zu Grunde liegen:

1. Wie organisieren Medien historische Zeiträume und den jeweiligen historischen Datenraum (Quellen, Archive, Museen, Datenbanken), auf den jede Geschichtsschreibung zurückgreifen muss?
2. Wie verändern neue Verbreitungs- und Darstellungsmedien (Presse, Fotografie, Film, Rundfunk, Fernsehen, Internet) die Struktur der modernen Geschichtserfahrung und das Repertoire ihrer Darstellungsformen?
3. Wie bilden sich ausgehend von der Reflexion auf medientechnische und medienhistorische Sachverhalte neue Geschichtsbegriffe und Geschichtstheorien?
4. Wie greifen Medien in die Formen ihrer jeweiligen Historisierung ein und wie konstituieren sie sich ihrerseits als historische Gegenstände?

The research programme investigates how the history of media and the media of historiography are interwoven in four systematically related research areas which give rise to the following questions:

1. How do media organise periods of time in history and their historic scope of data (written sources, archives, museums, databases), to which every historiography must refer?
2. How are new disseminative and representational media (press, photography, film, radio, television, Internet) changing the structure of modern historical experience and the repertory of its representational forms?
3. How are new historical terms and theories being derived from the reflection of media-technical and media-historical circumstances?
4. How do media influence their own historicisation and how do they constitute themselves as historical objects?



3

MEDIENKUNST/

„Medien prägen unser Leben. Unsere Studierenden erkunden

mit künstlerischen, gestalterischen und technischen Mitteln

mediale Lebenswelten und entwerfen ideenreiche Zukunftsbilder.“

Prof. Dr. WALTER BAUER-WABNEGG, Studiengangssprecher Medienkunst/Mediengestaltung

MEDIEN- GESTALTUNG

“The media shape all our lives. Our students use the methods of

art, technology and design to explore living media environments

and to produce creative images of the future.”

Prof. Dr. WALTER BAUER-WABNEGG,

Director of the degree programme Media Art and Design

MEDIA ART AND DESIGN

Entwerfen und entscheiden, selbst gestalten oder gestalten lassen, frei oder fest beschäftigt: der Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung eröffnet vielfältige Möglichkeiten. In Redaktionen, Schnittträumen und künstlerischen Werkstätten, am Schreibtisch, im Atelier oder ganz weit draußen. Überall dort, wo ein kreativer und kritischer Umgang mit den unerschöpflichen medialen Möglichkeiten gefordert ist, in allen Verknüpfungen von Hören und Sehen, Tasten und Berühren, Begreifen, Erleben und Verstehen. Dass Kunst, Wissenschaft, Technik und Design einander dabei nicht ausschließen, hat in Weimar und an der Fakultät Medien beste Tradition. Sieben breit gestreute Professuren und eine Juniorprofessur gestalten die Lehre und künstlerisch-gestalterische Weiterentwicklung in der Medienkunst/Mediengestaltung. In den Bereichen Interface Design, Medienereignisse, Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung, Experimentelles Radio und Experimentelle Television, Gestaltung medialer Umgebungen, Multimediales Erzählen sowie Moden & öffentliche Erscheinungsbilder können Studierende ihre eigene mediale und künstlerische Handschrift entwickeln. Dazu kommt eine komfortable Infrastruktur: Es gibt Ateliers und Werkstätten. Es gibt das Medienhaus mit eigenem Fernsehstudio. Und es gibt das Audio-Produktionsstudio.

In the department of Media Art and Design, students are offered a broad range of possibilities – they can create and design works themselves or can have works designed for them. They can work independently or in teams on predetermined projects. They can pursue their interests in editorial rooms, editing studios and artistic workshops, at their desks, in the art studio or far outside the university – wherever a creative and critical approach to the inexhaustible possibilities of media are required, wherever the artist or designer must combine hearing and seeing, feeling and touching, comprehending, experiencing and understanding. The conviction that art, science, technology and design are not mutually exclusive has a long tradition both in Weimar and at the Faculty of Media. Seven broadly diverse chairs and one junior chair provide instruction and continuing artistic-design development in Media Art and Design. Together with the chairs for Interface Design, Media Events, Electroacoustic Composition and Sound Design, Experimental Radio and Experimental Television, Media Environments, Multimedia Narration and Media, Trend & Public Appearance, students are allowed to develop their own media and artistic style. The conditions for study and research are excellent with top-of-the-line studios, workshops, the Media House with its own television studio, and an audio-production studio.

BACHELOR OF FINE ARTS

Der sechssemestrige Bachelor-Studiengang legt zunächst den Schwerpunkt auf die gestalterische und technisch-praktische Grundlagenvermittlung. Wie bedient man eine Kamera? Was ist eigentlich ein Hörspiel? Wie mache ich einen Trickfilm? Wie inszeniere ich Räume und Ereignisse? Was soll das Handy der Zukunft alles können? Soll es vielleicht sogar gut riechen? Fragen stellen, ausprobieren, experimentieren, spielen und entdecken – das sind wesentliche Bestandteile des Grundstudiums. Das anschließende Fachstudium folgt dann einer stärkeren thematischen Ausrichtung. Die Studierenden konzentrieren sich nun auf selbst gewählte künstlerische Schwerpunkte, vertiefen dabei Entwurfspraktiken und lernen künstlerische Ausdrucksformen kennen. Und natürlich gehört der Blick über den Tellerrand dazu: in die Medieninformatik, ins Management, in die Medienphilosophie und in die Praxis, am besten auch in eine der vielen internationalen Partnerhochschulen. Kunst, Wissenschaft und Design gehören dabei unbedingt zusammen. Kleine Gruppen, individuelle Projekte, praktische Übungen und ungewöhnliche Arbeitsweisen vermitteln künstlerische, technische und organisatorische Fertigkeiten. Nach erfolgreicher Abschlussarbeit verleiht die Fakultät Medien den akademischen Grad Bachelor of Fine Arts.



The six-semester bachelor's degree programme begins with the artistic and technical-practical fundamentals of Media Art and Design. How do you operate a camera? What is a radio play? How do I make an animated film? How do I present spaces and events? What kind of things should mobile phones of the future be able to do? Should they perhaps even smell good? During the basic study phase, students ask questions, try things out, experiment, play around and discover. In the advanced study phase, the courses have a stronger thematic orientation. Students specialise in an artistic area of their choice, hone their design methods and learn artistic forms of expression. Of course, looking beyond one's area of expertise is part of the learning process – students are introduced to computer science and media, management, media philosophy and media practice, preferably in combination with a visit abroad to one of our many international partner universities. Art, science and design are all part of one package. Students gain artistic, technical and organisational skills in small groups, individual projects and practical sessions. After completing and presenting the bachelor's thesis, students are awarded a Bachelor of Fine Arts degree from the Faculty of Media.



MASTER OF FINE ARTS

Das Experimentieren geht weiter. Im viersemestrigen Master-Studiengang Medienkunst/Mediengestaltung können Bachelorabsolventinnen und -absolventen ihre künstlerischen Fähigkeiten weiter ausbauen, ihr Wissen vertiefen, ihre eigene künstlerische Sprache finden, einfach noch mehr wollen. Der Master-Studiengang bildet Gestalterpersönlichkeiten heran, die den Alltag und die mediale Welt mit ihrem Wissen, ihrem Einfallsreichtum, ihren Ideen bereichern, ja mitbestimmen. Die Zielstellung ist dabei so klar wie vielfältig: Kunst schaffen, Medien gestalten, Experimente wagen. Und zwar aufmerksam für die Gegenwart und ideentreibend für die Zukunft. Organisatorisches und technisches Wissen ist dafür ebenso erforderlich wie kreative und analytisch-kritische Kompetenz. Deshalb können die Studierenden aus einem breiten Angebot frei wählen. Master-Studierende haben die Möglichkeit, sich in den Arbeitsgebieten der einzelnen Professuren ganz auf ihren individuellen Bereich zu konzentrieren. Im ersten bis dritten Semester gehören jeweils ein Projektmodul der künstlerischen Gestaltung, zwei Fachmodule aus dem Angebot der Medienkunst/Mediengestaltung, ein wissenschaftliches Modul und drei freie Module als Belegleistung zum Studiengang. Nach Anfertigung und Verteidigung der Masterarbeit verleiht die Fakultät Medien den akademischen Grad Master of Fine Arts.

The experimentation continues. In this four-semester Media Art and Design master's degree programme, students with a bachelor's degree have the opportunity to improve their artistic skills further, deepen their knowledge, find their own artistic language, and simply explore their potential. The master's degree programme trains students to become designers, who can enrich and even shape everyday life and the media world with their knowledge, creativity and ideas. The objective is as clear as it is diverse – design media, dare to experiment, and pay attention to the present while producing ideas for the future. Organisational and technical knowledge is just as essential as creative and analytical-critical competence. For this reason, students in this degree programme are allowed to choose from a wide array of courses. In the respective disciplines of individual departments, they have the opportunity to concentrate completely on their specific area of study. In each of the first three semesters, students are expected to complete one artistic-design project module, two subject-specific modules offered by Media Art and Design, a scientific module and three supplementary elective modules. After completing and presenting the master's thesis, students are awarded a Master of Fine Arts degree from the Faculty of Media.



MULTIMEDIALES ERZÄHLEN MULTIMEDIA NARRATION

Prof. Dr. WALTER BAUER-WABNEGG



Schwerpunkte: Narrative Entwürfe für unterschiedliche mediale Spielarten, sprachliches und bildhaftes Gestalten, 2D-Animation

Main areas of research: Narrative concepts for various types of media, linguistic and illustrative designing, 2D animation

AROUND

Wo Menschen sind, ist Erzählen. In allen Lebensbereichen. Das gilt umso mehr für die Spielarten der Medienkunst und die Gestaltung medialer Botschaften. Aber wie funktioniert dieses Erzählen? Was sollten Gestalterinnen und Gestalter von Medien darüber wissen? Mit welchen Mitteln können sie arbeiten? Sprachlich wie visuell. Im Lehrgebiet „Multimediales Erzählen“ erschließen und sammeln wir Grundmuster, Formen, Varianten und Spielregeln der Erzählkunst quer durch die Medien und entwickeln daraus gestalterische Antworten. Insbesondere interessieren uns dabei unerwartete und einfallsreiche Entwürfe und Ansätze, die die ausgetretenen Pfade standardisierter Angebote und Herangehensweisen verlassen. In diesem Zusammenhang erkunden wir in unserem Trickfilmstudio die technischen und künstlerischen Möglichkeiten analoger und digitaler 2D-Animation von klassischem Zeichen- und Legetrick über Pixillation und Rotoskopie bis hin zu weiteren Formaten. Hier liegt auch der besondere inhaltliche Ausstattungsschwerpunkt des Lehrgebiets.

Wherever you find people, you will find narration. In every area of life. This applies even more to the various types of media art and the design of media messages. But how does this narration work? What should designers of media know about it? What are the means of working with it – both linguistically and visually? In the field of Multimedia Narration, we identify and gather basic patterns, forms, variations and rules of the art of narration in media and use these to develop design solutions. We are especially interested in unexpected and imaginative concepts and approaches which dare to stray off the trodden paths of standardised conventions. In our animation studio, for example, we explore the technical and artistic possibilities of analogue and digital 2D animation techniques in cartoons, stop-motion, pixillation, rotoscoping and other formats. These represent the special thematic focus and primary tools of instruction for this field of study.

walter.bauer-wabnegg@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/mme

GESTALTUNG MEDIALER UMGEBUNGEN MEDIA ENVIRONMENTS

Prof. URSULA DAMM



Schwerpunkte: Kunst im Kontext von Technoscience, Bioart, Medien im öffentlichen Raum

Main areas of research: Art in a techno-scientific context, bio-art, media in public space

LIFE

Die Durchdringung unserer Umwelt mit sich rasant entwickelnden Technologien wie Internet, der Technoscience oder medial organisierten Stadträumen erfordert eine Gestaltung, die sich gleichermaßen kritisch-reflektierend wie auch konstruktiv am gesellschaftlichen Diskurs um diese Technologien sowie an deren Entwicklung selbst, beteiligt. Unsere Professur unterstützt die vielfältigen, individuellen Arbeitsansätze der Studierenden durch praktische Heranführung an zeitgemäße Inhalte und Werkzeuge. Die Fähigkeiten zur Konzeption und Produktion von Kunstwerken werden in Projekten zu aktuellen Themen aus Kultur, Wissenschaft und Technologie geschult. Ziel ist es, kulturelle Identitätsbildung mit den praktischen und strategischen Mitteln der Kunst zu befördern. Neben der Auseinandersetzung mit aktueller Technologie sind die Medien von Morgen ein weiterer Fokus unseres Lehrstuhls. Handlungsräume und Kontexte sind neben Ausstellungen und Veranstaltungen: Alltagssituationen, Kooperationen mit Wissenschaft und kulturellen Partnern, das Internet und der öffentliche Raum. Dort entstehen Installationen, Inszenierungen wie beispielsweise Interventionen im Stadtraum, Wearables, Smart Objects, neuartige Produkte, Performances, Visualisierungen und Simulationen bis hin zu utopischen Stadtentwürfen.

As rapidly developing technologies like the Internet, techno-science and media-organised urban spaces penetrate all areas of life, there is a need to shape these technologies and their development through critically reflective and constructive social discourse. We support the many different working approaches our students use by providing practical instruction of contemporary content and tools. In various projects on current issues of culture, science and technology, students acquire the skills necessary for developing and producing artworks. The goal is to foster cultural identity-building with the practical and strategic means of art. In addition to exploring current technology, our chair also focuses on the media of tomorrow. In addition to exhibitions and events, the contexts of study include everyday situations, cooperative endeavours with scientific institutions and cultural partners, the Internet and public space. This is where installations and events are staged, e.g. interventions in urban space, wearables, smart objects, innovative products, performances, visualisations, simulations and utopian urban concepts.

ursula.damm@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/gmu

INTERFACE DESIGN

INTERFACE DESIGN

Prof. Dr. JENS GEELHAAR



INTERACTION

Schwerpunkte: Interaktive und partizipative Medienprodukte für bildschirmbasierte Medien, neuartige Interaktionsformen mit experimentellen Ein- und Ausgabegeräten (Design Thinking, Physical Computing), Anwendungsszenarien und Prototypen im Bereich Printed Electronics, Organic Electronics, Smart Textiles and Smart Fibres, Verfahren zur Untersuchung von Wahrnehmungsphänomenen mit Untersuchungsmethoden der Gehirnforschung (EEG, PET / MRT)

Main areas of research: Interactive and participatory media products for screen-based media, innovative forms of interaction with experimental input and output devices (design thinking, physical computing), application scenarios and prototypes in the areas of printed electronics, organic electronics, smart textiles and smart fibres, processes for investigating phenomena of perception using brain-research testing methods (EEG, PET / MRT)

Unsere Arbeitsgruppe beschäftigt sich mit angewandten und grundlegenden Fragestellungen der Mensch-Maschine Interaktion aus der gestalterischen Perspektive. Wir entwickeln Schnittstellen (Interfaces) die zwischen dem Menschen und der digitalen Welt vermittelnd und intuitiv „be-greifbar“ wirken. Im Bachelor-Studiengang und in angewandten Forschungsfeldern konzentrieren wir uns auf die Interaktion mit bildschirmbasierten Medien. Das Internet und mobile Medien stehen dabei im Zentrum unserer Interessen. In den Master-Studiengängen Medienkunst/Mediengestaltung und MediaArchitecture werden Interaktionsformen mit neuartigen, multimodalen Ein- und Ausgabegeräten im Raum untersucht. Inhaltlich können wir auf umfangreiche Erfahrungen im Kultur-, Bildungs- und Museumsbereich sowie der Kindermedien zurückgreifen. In der Lehre legen wir Wert auf eine gleichberechtigte Vermittlung von gestalterischen, technologischen und konzeptuellen Kompetenzen. Jeder Studierende kann entsprechend seiner Kompetenzen in diesen Feldern individuelle Schwerpunkte setzen. Die Projekte orientieren sich stark an den angewandten Forschungsgebieten.

Our working group addresses applied and fundamental issues of human-machine interaction from a designer's perspective. We develop interfaces that mediate between human users and the digital world in an intuitively "tangible" way. In the bachelor's degree programme and in applied research fields, we concentrate on human interaction with screen-based media. Our main interest lies in the Internet and mobile media. In the master's degree programmes Media Art and Design and MediaArchitecture, we examine forms of interaction in space with innovative, multimodal input and output devices. In terms of content, we draw upon extensive experience from the areas of culture, education, museums and children's media. We attach great value to helping students gain an equal degree of design, technological and conceptual competence. Our students are free to specialise in areas which correspond to their personal abilities and interest. The projects are strongly based on applied research fields.

jens.geelhaar@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/id

MODEN & ÖFFENTLICHE ERSCHEINUNGSBILDER

MEDIA, TREND & PUBLIC APPEARANCE

Prof. CHRISTINE HILL

DO IT YOURSELF.
BE YOUR
OWN BOSS.

Schwerpunkte: Konzepte von Selbstpräsentation in der Konsum- und Austauschkultur, Strategien der Bestandsaufnahme und Darstellung sowie alternativer Systematiken, Schreibtisch/Schalter/Werkbank/Arbeitsplatz als sich entwickelnde Medien und als Darstellungsforum, Definieren alternativer Orte von sozialen Vorgängen (Transaktionen) und performativer Praxis

Main areas of research: Concepts of self-presentation in consumer and exchange culture, strategies of inventory and display and alternative taxonomies, the desk/counter/workbench/workspace as evolving canvas and display forum, explorations of skill, vocation and occupation, defining alternative sites for social transaction and performative practice

Ein Forum für Produktion, Ausstellung, Austausch und Dialog zum Thema Zeitgenössische Praxis, Trend und Lifestyle-Entwicklung. Die Definitionen der Begriffe „Kunst“ und „Design“, sowie jene Fähigkeiten, die inhärent als künstlerisch angesehen werden, werden genauer betrachtet. Wir eignen uns alltägliche Umgangsformen und Prozesse an und überführen sie in öffentliche Ereignisse. Wir untersuchen Arbeit, öffentliche Dienstleistung, Design-Praxis, wirtschaftlichen Austausch, Konversationsfähigkeit, öffentliche Identität und ästhetisches Geschick. Wir katalogisieren Lebensstile und inventarisieren Alltagsobjekte. Wir teilen Verantwortung zwischen Fachmann und Betrachter. Wir kreieren unsere eigenen Definitionen. Wir umgrenzen soziale Normen und setzen diese neuer Untersuchung aus. Alle Elemente studentischen Alltagslebens werden zu einer Auseinandersetzung mit Design, einem Beispiel, einer Illustration. Die Professur gründet auf einer Designethik, in deren Zentrum gewöhnliche Verrichtungen und daraus abgeleitete Überzeugungen der sie Praktizierenden stehen.

A forum for production, exhibition, exchange and dialogue about contemporary practice, trend and lifestyle development. We closely consider the definitions of "Art" and "Design" and which skills are inherently deemed artistic. We take forms from everyday life and bend them to become public events. We investigate labour, public service, design practice, economic exchange, conversational skill, public identity and aesthetic prowess. We catalogue lifestyles and inventory quotidian objects. We share responsibility between practitioner and viewer. We create our own definitions. We place a frame around social norms and offer them up for new investigation. Art and design are fundamentally integrated within our normal, daily lives. Every element of daily handling amongst students becomes a design issue, an example, an illustration. The core of this professorship is to have design ethic based in the daily executions and belief systems of the practitioners.

christine.hill@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/moden

EXPERIMENTELLE TELEVISION

EXPERIMENTAL TELEVISION

Junior Prof. JÖRN HINTZER and Junior Prof. JAKOB HÜFNER



OF COMPUTER MICE AND MEN

Schwerpunkte: Medienkonvergentes Erzählen, Rückkopplungen von Mensch und Medien, medienspezifische Dramaturgien und Interaktionen

Main areas of research: Media-convergent narration, human/media feedback phenomena, media-specific dramaturgies and interactions

Welche Größe oder Format hat ein Bild? Inwiefern ist der Zuschauer aktiver oder passiver Teil des Geschehens? Gibt es einen Rückkanal; und wenn ja, wie sieht dieser aus? Ist der Inhalt für den öffentlichen Raum oder für das private Umfeld bestimmt? Wir interessieren uns für die Charaktereigenschaften von Medien, für deren Eigenheiten und Defizite. Dabei bietet dieses Wissen um den Charakter eines Mediums oft die Ausgangslage für eine Ideenfindung oder hilft, bei einer Idee oder Geschichte das passende Medium zu wählen. Was machen also die Medien mit den Menschen und was machen die Menschen mit den Medien?

What size or format does a picture have? To what extent does the viewer take an active or passive role in the action? Is there a return channel, and if so, what does it look like? Is the content intended for public consumption or for the private sphere? We are interested in the characteristics of media, in their particular facets and deficits. Such knowledge of the character of a medium can often serve as the basis for generating new ideas or helping experts choose the right medium for a specific idea or story. The question is: What do media do to us, and what do we do with media?

joern.hintzer@uni-weimar.de
jakob.huefner@uni-weimar.de
www.datenstrudel.de

MEDIEN-EREIGNISSE

MEDIA EVENTS

Prof. WOLFGANG KISSEL



15 MINUTES OF FAME

Schwerpunkte: Fernsehen, Film, Live-Events, Interventionen, Performances

Main areas of research: Film, television, live events, interventions, performances

Media-Ereignisse sind Ereignisse, die in den Medien und aufgrund der Medien Bedeutung und Berechtigung erlangen. Wir entwickeln und gestalten Ereignisse, die als PR- oder Kunstaktion, Event oder soziale Intervention öffentlich inszeniert und begleitet werden können. Dafür gibt es zwei Herangehensweisen: Einerseits nutzen wir performativ-inszenatorische Ansätze, um künstlerisch-gestalterische oder gesellschaftliche Fragen öffentlich zu machen. Andererseits bietet sich eine Fülle medialer Formen und Formate an, die es in Wort und Bild, als Ausstellung, TV-Sendung oder Live-Show, Dokumentation oder Kunstwerk zu nutzen gilt. In der Professur „Medien-Ereignisse“ erproben wir beides, das Performative und das Publizistische, und entwickeln es im Rahmen regionaler, nationaler und internationaler Kooperationsprojekte (Dokumentar- und Wissenschaftsfilm, Lisztomania Award, Phantasia Animation Award etc.) weiter. Dabei arbeitet die Professur eng mit dem Bauhaus Film-Institut der Bauhaus-Universität Weimar zusammen, unterstützt seit 2000 das jährliche studentische Filmfestival backup und kuratiert seit 2006 das monatliche mitteldeutsche, studentische Filmmagazin Unicato im MDR Fernsehen.

Media events are events which acquire significance and justification in the media and because of the media. We develop and design events which can be publicly staged or accompanied as a PR or art action, event or social intervention. There are two different approaches for doing this. First, we can use performative-staged methods to increase public awareness of artistic-design issues or social concerns. Or we can draw from a wealth of media forms and formats, e.g. words and images, exhibitions, TV shows, live broadcasts, documentaries or artworks. We at the chair for Media Events implement both methods – performative and journalistic – and develop them further as part of regional, national and international cooperative projects (documentary and science films, Lisztomania Award, Phantasia Animation Award, etc.). In addition to working closely with the Bauhaus Film Institute of the Bauhaus-Universität Weimar, the chair has regularly supported the annual “backup” student film festival since 2000 and has served as editor of the monthly student film magazine Unicato at MDR-TV since 2006.

wolfgang.kissel@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/ereignisse

ELEKTROAKUSTISCHE KOMPOSITION UND KLANGGESTALTUNG
ELECTROACOUSTIC COMPOSITION AND SOUND DESIGN

Prof. ROBIN MINARD



HEARING

Schwerpunkte: Elektroakustische Komposition, akusmatische Musik, Live-Elektronik, Klangkunst/Klanggestaltung, softwarebasierte Klangsynthese und Klangverarbeitung, auditive Wahrnehmung (Akustik und Psychoakustik), Klangprogrammierung, Sonic Architecture

Main areas of research: Electroacoustic composition, acousmatic music, live electronics, sound art/sound design, software-based sound synthesis and sound processing, auditory perception (acoustics and psychoacoustics), sound programming, sonic architecture

Das Studio für elektroakustische Musik (SEAM Weimar) wurde auf Basis einer intensiven Zusammenarbeit zwischen der Hochschule für Musik Franz Liszt und der Bauhaus-Universität Weimar gegründet. Das SEAM bietet offene und vielseitige Möglichkeiten für die Produktion elektroakustischer Musik – häufig in spartenübergreifenden Zusammenhängen. Neue künstlerische Themenbereiche werden erforscht und entwickelt. Studierende präsentieren die Ergebnisse im Rahmen von Konzerten und Veranstaltungsreihen. Das SEAM bietet ein umfassendes Lehrangebot von elektroakustischer und computergestützter Komposition, über Klanginstallationen bis zu multimedialen Projekten. Das Studio verfügt über eine technische Ausstattung mit hohem professionellem Standard für ein fundiertes Studium des Faches elektroakustische Musik und für die damit verbundene Realisation von neuen Werken.

The Studio for Electroacoustic Music (SEAM Weimar) was founded on the basis of an intensive collaboration between the College of Music Franz Liszt and the Bauhaus-Universität Weimar. SEAM offers students a broad range of possibilities for producing electroacoustic music – frequently in cross-disciplinary contexts – as well as for researching and developing new artistic ideas. The studio also enables students to present the results of their work within public concerts and other events. SEAM offers extensive instruction in electroacoustic and computer-aided composition, sound installation and multimedia projects. The studio is equipped with a wide range of professional equipment, ensuring a comprehensive education in the various areas of electroacoustic music and offering an environment for the production of new works with high professional quality.

robin.minard@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/ekk

EXPERIMENTELLES RADIO
EXPERIMENTAL RADIO

Prof. NATHALIE SINGER



RADIO ART

Schwerpunkte: Entwicklung neuer, innovativer Audio- und Radiokunstformate, neuer Distributionswege für Radiokunst und neuer Lehrmethoden zur Kreativitätsförderung, Verknüpfung der Lehre mit öffentlich-rechtlichen Sendern und Kunstinstitutionen, Radiogespräche (Debatten zur Zukunft des Mediums), nationale und internationale Vernetzung von Audio- und Radiokunst

Main areas of research: Development of new, innovative audio- and radio-art formats, new distribution channels for radio art and new teaching methods for promoting creativity, connecting instruction with public broadcasters and art institutions, radio talks (debates regarding the future of radio), national and international networking of audio and radio art

Wir verstehen uns als freies Laboratorium und Forschungszentrum im Zeitalter digitaler Neuerungen. Gemeinsam mit unseren Studierenden wollen wir aus der künstlerischen Praxis heraus neue auditive Formate und kreative interdisziplinäre und internationale Modelle entwickeln, die den künstlerischen und technischen Veränderungen unserer Zeit Rechnung tragen. Das Experimentelle Radio ist als Ausbildungs- und Produktionsstätte für das künstlerische Medium Radio einzigartig in Europa. Die Lehre umfasst alle Bereiche des Mediums Radio, vom Journalismus über Radiokunst bis hin zur Radio-Aktion: Neue Hörspiel- und Featureformate, Radio-Events, Performances, Klanginstallationen, interaktive Medienkunst, Arbeiten im Surround-Sound und innovative Webplattformen für Audiokunst gehören zum Spektrum der künstlerischen Forschung. Ein eigenes Sende- und Produktionsstudio und die direkte Anbindung des Experimentellen Radios an den wöchentlichen Sendebetrieb von bauhaus.fm gibt den Studierenden die einmalige Chance, Lehrinhalte zeitnah in die Praxis umzusetzen und neue, unkonventionelle Impulse in die Öffentlichkeit zu tragen – sie über Webauftritt und Streaming sogar weltweit zugänglich zu machen.

As an independent laboratory and research centre in the age of digital innovation, we and our students engage in artistic practice to develop new auditory formats and creative, interdisciplinary and international models which address the artistic and technical changes of our time. Experimental Radio is a training and production facility like no other in Europe, dedicated to sound and radio art. Instruction covers all areas of radio – from journalism to radio art and actions. We conduct artistic research in a wide array of subjects, e.g. new radio play and feature formats, radio events, performances, sound installations, interactive media art, Surround Sound and audio-art web platforms. Having our own broadcasting and production studio and a direct connection to the weekly broadcasting operations at bauhaus.fm, Experimental Radio provides students a unique opportunity to put what they've learned into practice and present new, unconventional concepts to the public – and even to the whole world via Internet streaming.

nathalie.singer@uni-weimar.de
www.experimentellesradio.de

LUFTIKUS – INSTALLATION WITH MOVING FANS

ANJA ERDMANN, MAXIE GÖTZE

Luftikus – Installation with moving fans wurde 2010 für das Musée Réattu in Arles, Frankreich, realisiert, im Rahmen des Projektes Sound is ART?! an den Professuren Elektroakustische Komposition und Klanggestaltung sowie Experimentelles Radio. 2012 hat das Museum diese Arbeit mit Hilfe von FRAM (fonds régional d'acquisition des musées) für seine Sammlung erworben. Die Arbeit wurde mehrfach ausgestellt und ist seit Februar 2012 in der Ausstellung Acte V noch bis Ende dieses Jahres im Musée Réattu in Arles zu sehen.



Inspiziert durch den Mistral und die besonderen Lichtverhältnisse in der südfranzösischen Region lassen sich die Elemente Wind und Licht auf neue Weise erleben (Arles, 2009)

Luftikus – Installation with moving fans is part of the Sound is ART?! project. It was initiated by the chairs of Electroacoustic Composition and Sound Design as well as Experimental Radio and first presented at the Musée Réattu in Arles, France in 2010. The museum purchased the work for its collection in 2011 with funding provided by FRAM (fonds régional d'acquisition des musées). The work has been exhibited several times and is currently on display in the exhibition Acte V which began in February 2012 and will run to the end of the year.

Inspired by the mistral and the distinctive light of Southern France, the students allow the viewer to experience the elements of wind and light in a new way (Arles, 2009)



PC-Lüfter werden hier zum akustischen und visuellen Objekt und geben dem Betrachter einen Einblick in die ganz eigene Welt der elektro-mechanischen Geräusche. Das Zusammenspiel mit einer Lichtquelle lässt die kleinen Luftapparate in Form von Schattenbildern tanzen und schafft eine sinnlich erfahrbare Raumatmosphäre (Subharmonische Tage Weimar, E-Werk 2010).

PC fan units become acoustic and visual objects and offer a fascinating insight into the unique world of electro-mechanical sounds. As the floating fans interact with a light source, their shadows seem to dance around the room, creating a sensually rich atmosphere (Subharmonic Days Weimar, E-Werk 2010).



Anja und Maxie beim Aufbau ihrer Installation (Weimar, 2010)

Anja and Maxie assembling their installation (Weimar, 2010)

+50° 36' 16.27", +11° 34' 33.45" DRACHENSCHWANZ

DOMINIQUE WOLLNIOK

In ihrer 2011 an der Professur Experimentelles Radio entstandenen Installation versucht Dominique Wollniok auf die Vielfalt der Klänge in einer Landschaft aufmerksam zu machen. +50° 36' 16.27", +11° 34' 33.45" Drachenschwanz lässt eine Wechselwirkung durch die Bewegung eines Besuchers entstehen: Er verändert die Klanglandschaft, und jede Ebene der bildlichen Landschaft kann „gehört“ werden, ein Landschaftsfoto wird auditiv begehbar. Drachenschwanz versteht sich als künstlerische Arbeit mit Landschaften, unter Einbezug von Fotografie, Audio und der interaktiven Verbindung dieser Medien durch Bewegung.

Created in 2011 at the chair of Experimental Radio, Dominique Wollniok's installation attempts to raise awareness of the acoustic diversity of a landscape. +50° 36' 16.27", +11° 34' 33.45" Drachenschwanz interacts with the movements of the visitors. As they acoustically explore a landscape photo, the soundscape changes and each level of the visual landscape can be "heard". Drachenschwanz [Dragon Tail] is an artistic work featuring landscapes with integrated photography and audio recordings which interact with real-time physical movement.



Das Aufnahmeequipment: drei Mikrofone mit Windschutz, ein tragbares Aufnahmegerät und Kopfhörer

The recording equipment: three microphones with windscreens, a portable recorder and earphones



Fotografie der fertigen Installation

Photo of finished installation



Dominique Wollniok und Sophie Netter bei der Suche nach dem richtigen Aufnahmeort im Waldstück oberhalb des Drachenschwanzes

Dominique Wollniok and Sophie Netter looking for the right recording location in a section of woods above the Dragon Tail



Dominique Wollniok in ihrer Installation beim Surrounded Festival im Kulturzentrum Einstein in München (2012)

Dominique Wollniok in her installation at the Surrounded Festival at the Kulturzentrum Einstein in Munich (2012)

SUPERCELL

LORENZ ADLUNG, ANDREAS BEYER, MATTHIAS BREUER, BASTIAN BÜGLER,
MILA BURGHARDT, JAN DITTRICH, LU JIAYUAN, DONG LIANG,
JAN-ULRICH SCHAD, CHRISTIAN SCHROEDER, LAURA NADINE SCHUMACHER,
VANESSA WALK, YU XIAORUI

Ein Kooperationsprojekt zwischen der Professur Gestaltung medialer Umgebungen und den Lebenswissenschaftlern der Ruprecht-Karls-Universität Heidelberg, bei der mögliche Auswirkungen synthetischer Biologie auf unser Leben untersucht wurden. Im Webshop des fiktiven Supermarktes supercell werden die Produkte vorgestellt.



Als Alternative zu normalen Teppichen und Tapeten bietet Kokoromo – ein hygienisches Moos zur Indoor-Bepflanzung – allen Allergikern neue Perspektiven

As a collaboration between the chair of Media Environments with life science researchers from the University of Heidelberg, this project investigates the potential effects of synthetic biology on our life. The products are presented in the web shop of a fictitious supermarket called supercell.

Allergy sufferers now have a promising alternative to normal carpets and wall paper. Kokoromo is a hygienic moss suitable for indoor cultivation



Das Produkt Sustainable Luminosity ist eine Leuchtreklame, in der Zuckmücken durch genetische Veränderung zum Leuchten gebracht und im Schwarmverhalten trainiert werden, um Schriftzüge und Werbebotschaften darzustellen

Sustainable Luminosity is a neon sign, in which genetically altered midges are made to glow in the dark and are trained to swarm into writing and advertising messages



Bacteria Game ist ein Spiel, bei dem man Wildtyp-Bakterien sammelt und trainiert, damit sie schließlich zuhause in einer Arena gegeneinander antreten können

Bacteria Game allows players to collect and train maverick bacteria which combat each other in a gladiator-style arena



Bio Bin wandelt organische Abfälle in Milch und Honig um

Bio Bin converts organic waste into milk and honey



Mediendesigner treffen Moleküldesigner: Weimarer Studierende zu Gast in Heidelberger Forschungslaboren

Media designers meet molecular designers: Students from Weimar visit the Heidelberg research laboratories

WEIMARPEIDIA

JENS GEELHAAR, FRANK MATUSE, JENS WEBER, ANDREAS WOLTER

Weimarpedia ist ein Informationsportal für Schülerinnen und Schüler, auf das mit mobilen Endgeräten (Smartphones) zugegriffen werden kann. Das Projekt wurde von der Professur Interface Design gemeinsam mit der Klassik Stiftung Weimar realisiert.

Weimarpedia is an information portal which school pupils can access via mobile devices such as smart phones. The project was developed by the chair of Interface Design in collaboration with the Klassik Stiftung Weimar.



Mit dem Projekt Weimarpedia sollen sich Schülerinnen und Schüler selbstständig, kreativ und partizipatorisch mit dem Welterbe Weimars auseinandersetzen

The Weimarpedia project encourages pupils to take an active role in learning about Weimar's world cultural heritage in an independent and creative manner



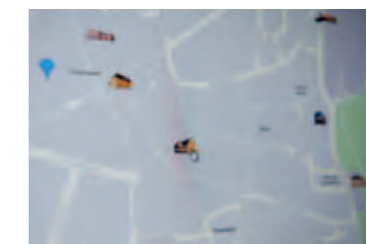
Das Projekt nutzt die neuen Formen des Mobile Learning: Die Inhalte der Website stehen den Schülern auf mobilen Geräten (Smartphones, Netbooks) für ihre Recherchetätigkeit zur Verfügung

The project applies new forms of mobile learning. For example, pupils can research on-the-go by accessing the content of the website via their mobile devices (smart phones, netbooks, etc.)



Das Portal Weimarpedia wurde durch die Professur Interface Design im Rahmen eines vom BMBF geförderten Drittmittelprojekts umgesetzt

The Weimarpedia portal was conceived and developed in a research project by the chair of Interface Design and made possible by the funding of BMBF



Das erarbeitete Wissen wird auf der Website Weimarpedia nach Orten strukturiert, sodass eine neuartige Wissenstopografie für Weimar entsteht

The information contained on the Weimarpedia website is structured according to specific location, thereby providing a novel topography of knowledge in Weimar

FASHION CLIPS

JULIANE BRAGULLA, JULIANE BURKHARDT, OLGA FOMINA,
MARTIN GOLDSCHMIDT, BEN LECHNER, STEFANIE MEYER,
PAUL-RUBEN MUNDTHAL, ALEXANDRA PACH, MATTHIAS PICK,
CHRISTIANE PREUSS, CHRISTINA SCHÜLER,
KATHARINA SCHWARZ, JONAS SPÄINGHAUS, DANIELA STADE,
TIMEA TOFALVI, YUXIANG WEN, SELINA WIEGELE

___ Kooperation mit dem Apolda European Design Award – dem wichtigsten Wettbewerb für europäische Modedesignstudierende. Weimarer Medien-Studierende produzierten an der Professur Medien-Ereignisse 30 Modeclips für die Abschlusskollektionen junger Designer. Die Modeentwürfe aus Arnheim, Basel, Berlin, Budapest, Hamburg, Helsinki, Kopenhagen, London, Mailand, München, Paris, Prag und Linz sind in einem Digital Showroom zu sehen.



Rosemarie Deibel, die *Grande Dame* des Deutschen Nationaltheaters, in der Kollektion *Vernarbt. Verheilt.* von Ragne Kikas



Minderheit: Männermode gehörte nicht zu den Schwerpunkten des AEDA 2011. Still aus Andre Fazekas *Alternative experiments for male clothing* von Timea Tofalvi



Federleicht: Für die Kollektion *biRd[cAGe]* von Annick Nuskowski drehte Katharina Schwarz im Straßenbahndepot



Im Hauptgebäude der Bauhaus-Universität Weimar inszenierte Ben Lechner die Kollektion *Adieu* von Anne Birkjær Bitsch

___ A joint project with the Apolda European Design Award – the most important competition among European fashion design students. Media students from the chair of Media Events produced 30 fashion video clips of the final collection by the young designers. The fashion designs from Arnheim, Basel, Berlin, Budapest, Hamburg, Helsinki, Copenhagen, London, Milan, Munich, Paris, Prague and Linz are presented in a Digital Showroom.

Rosemarie Deibel, the *grande dame* of the Deutsches Nationaltheater Weimar, presents the collection *Vernarbt. Verheilt.* [Scarred. Healed.] by Ragne Kikas

Minority – Men's fashion is rather underrepresented at the AEDA 2011. Image from Andre Fazekas's clip of *Alternative experiments for male clothing* by Timea Tofalvi.

Light as a feather – Katharina Schwarz produced a film at the former tram depot featuring Annick Nuskowski's collection *biRd[cAGe]*

Ben Lechner stages Anne Birkjær Bitsch's collection *Adieu* in the main building of the Bauhaus-Universität Weimar

WUNDERKAMMER

TINA ENGELMANN, CHRISTIANE SCHLÜTTER
konzeptionelle Mitarbeit: HEIDI LACHMANN, JAN ZIEGNER

___ Ein Kuriositätenkabinett und physisches Manifest mit einem ausgewählten System von Objekten, entstanden an der Professur Moden & öffentliche Erscheinungsbilder. Eine Bestandsaufnahme mit eigener Systematik, gemacht für Dinge, die wir wertschätzen, sammeln, erforschen und mit einer Vielzahl von Praktizierenden und Kollegen austauschen.

___ A cabinet of curiosities and a physical manifesto addressing a select system of objects. An inventory with its own taxonomy made for things that we cherish, collect, investigate and exchange amongst a broad range of practitioners and collaborators. This work was produced by the chair of Media, Trend & Public Appearance.



Schrankvorderseite: Materialsammlung

Front view of cabinet: collection of materials



Vorratskammer & Pflegeutensilien

Object repository & maintenance paraphernalia



Schrankrückseite: Projektsammlung

Back view of cabinet: project archive

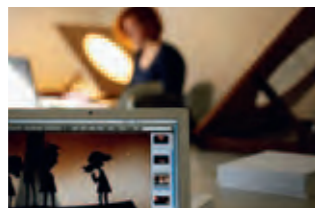


Die Wunderkammer-Archivarinnen

The Wunderkammer archivists

PROJEKT.BILDER.WERKSTATT
PROJECT CLASS 2012

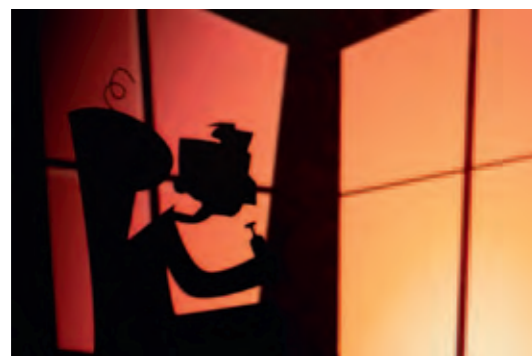
[projekt.bilder.werkstatt](#) entstand an der Professur Multimediales Erzählen in Kooperation mit Deutschlandradio Kultur. Unter Verwendung von Minihörspielen der Reihe [Wurfsendung](#) erkundeten die Studierenden das Verhältnis zwischen Bild, Wort und Sound und erstellten kurze Zeichentrick- und Animationsfilme.



Blick in die Projektwerkstatt

[projekt.bilder.werkstatt](#) [project.images.workshop] was a collaboration between the chair of Multimedia Narration with Deutschlandradio Kultur. Using the mini radio plays made for the series [Wurfsendung](#) [Circulars], students investigated the relationship between images, words and sounds, and used them to create short cartoons and animated films.

View of the project workshop



Ausschnitt aus dem Projekt [Der Sicherungskasten](#) von Christian Sohn

Still of the project [Der Sicherungskasten](#) [The Fuse Box] by Christian Sohn



Am Lichttisch

At the light table



Auch im digitalen Zeitalter haben Pinsel, Farbe und Tusche noch ihren festen Platz im Zeichentrickfilm

Even in the digital age, brushes, paint and ink remain important tools of the cartoon-making trade.



Flyer zur [Wurfsendung](#) des Projektpartners Deutschlandradio Kultur und Einzelbilder aus dem Projekt von Tina Wagner und Lydia-Sophie Rakutt

A [Wurfsendung](#) flyer produced by the project partner Deutschlandradio Kultur and stills from the project by Tina Wagner and Lydia-Sophie Rakutt.

PREIS DER MEDIENKUNST/MEDIENGESTALTUNG
MEDIA ART AND DESIGN PRIZE

Seit 2008 werden jährlich zur [summaery](#) der Bauhaus-Universität Weimar die besten Abschlussarbeiten der Absolventinnen und Absolventen des Studiengangs Medienkunst/Mediengestaltung prämiert. Außerdem wird der Filmförderpreis des Bauhaus Film-Instituts vergeben, der studentische Produktionen und Abschlussarbeiten unterstützt, die noch nicht fertig gestellt wurden. Die Preise in Höhe von insgesamt 1.750 Euro und der Filmförderpreis des Bauhaus Film-Instituts in Höhe von 1.000 Euro stellen ein Format dar, um die Kreativität begabter Studierender der Fakultät Medien schon vor dem Eintritt ins Berufsleben zu würdigen. Die Preisgelder werden seit 2009 von der Merkur Bank gestiftet.

Every year since 2008, the Bauhaus-Universität Weimar's [summaery](#) exhibition has been marked by the awarding of prizes to the best thesis projects produced by graduates of the degree programme in Media Art and Design. In addition, the Bauhaus Film Institute awards the Filmförderpreis, a film sponsorship award which helps support student productions and dissertation projects which have yet to be completed. These prizes, amounting to a total of 1,750 euros plus 1,000 euros for the Bauhaus Film Institute's sponsorship award, represent a scheme which is intended to honour the creativity of talented students from the Faculty of Media before they embark on their professional careers. Since 2009, the prize money has been donated by the Merkur Bank.



Die nominierten Beiträge werden in einer kuratierten Sonderausstellung an jährlich wechselnden Orten gezeigt

The nominated projects are displayed in a special curated exhibition. The site of this exhibition changes from year to year



Den 1. Preis gewann 2012 Katrin Steiger für ihre Arbeit [Salon A.-Lincoln-Str. 7](#). Das Projekt hat die literarischen Salons des 19. Jahrhunderts sowie den Weimarer Musenhof von Herzogin Anna-Amalia wieder aufleben lassen.

The main 2012 prize was won by Katrin Steiger for her work [Salon A.-Lincoln-Str. 7](#), which brought back to life the literary salon of the 19th century, as well as recalling Grand Duchess Anna-Amalia's so-called Court of The Muses in Weimar



Anke Trojans Dokumentarfilm [Das Haus der weißen Väter](#) belegte den 2. Platz

Anke Trojan's documentary film [Das Haus der weißen Väter](#) [House of the White Fathers] was awarded one of two runners-up prizes



Noch ein 2. Preis ging an Sylvia Rohr für ihr Radiofeature [Stadtfunk Leipzig](#)

Sylvia Rohr also received a runners-up prize for her radio feature [Stadtfunk](#) [City Radio] Leipzig



4

MEDIEN-

„Medien beeinflussen unsere Wahrnehmung von Wirklichkeit.“

Dies geschieht zunehmend auf der Basis einer ökonomischen Logik und stellt damit den theoretischen Ausgangspunkt des Medienmanagements dar. Das Ziel des Master-Studiengangs ist es, gemeinsam mit den Studierenden etablierte ökonomische Modelle im Kontext kultureller, sozialer und politischer Zusammenhänge von Medien zu hinterfragen, um ein innovatives Forschungsumfeld sowie eine praxisbezogene Ausbildung in Zeiten des medialen Wandels zu bieten.“

MEDIA

Prof. Dr. MATTHIAS MAIER, Studiengangssprecher Medienmanagement

MANAGEMENT

„Media influence how we perceive reality. More and more,

this occurs on the basis of economic logic and represents the theoretical starting point of Media Management. In this master's degree programme, we work with students to analyse economic models which examine the relationship between media and cultural, social and political circumstances. The goal is to provide students an innovative research environment and practice-based education in times of changing media.“

Prof. Dr. MATTHIAS MAIER, Director of the degree programme Media Management

Medienmanagement in Weimar lässt sich am Schnittpunkt von Wirtschafts-, Sozial- und Medienwissenschaften verorten. Sowohl Lehre als auch Forschung werden deshalb von Studierenden und Mitarbeitenden transdisziplinär und multiperspektivisch begriffen. Diese Herangehensweise wird an der Fakultät Medien als notwendige Reaktion auf den tiefgreifenden Wandel von Medienprodukten, Medienunternehmen und ökonomischen Rahmenbedingungen verstanden. Das sind die zentralen Untersuchungsobjekte. Sie werden innerhalb des Medienmanagements nicht isoliert betrachtet, sondern in ihren kulturellen, politischen und sozialen Kontexten. In den Lehrbereichen Marketing und Medien, Medienmanagement, Medienökonomie sowie Internationales Management und Medien werden Studierende auf differenzierte und immer komplexer werdende Management-Tätigkeiten vorbereitet. Und auch der Praxisbezug kommt nicht zu kurz: Professorinnen und Professoren laden regelmäßig renommierte Gäste aus Praxis und Wissenschaft ein, um den Studienplan zu ergänzen. Durch Vorträge und gemeinsame Projekte haben Studierende die Möglichkeit, theoretisches Wissen anzuwenden und bereits während des Studiums wichtige Kontakte zu knüpfen.

Media Management in Weimar explores the place where economics, social science and media studies overlap. For this reason, staff and students alike approach the subject in classes and research projects from a transdisciplinary, multifaceted perspective. The Faculty of Media has consciously taken this approach in response to the far-reaching changes affecting media products, media companies and the current economic circumstances. These represent our main focuses of study. In the field of Media Management, we do not investigate each area as separate from the others, but rather in terms of their cultural, political and social contexts. In the areas of Marketing and Media Research, Media Management, Media Economics and International Management and Media, students are prepared for specialised and increasingly complex management responsibilities. The students also gain a fair amount of practically relevant information; their professors regularly invite renowned media managers and researchers to supplement the course curriculum. These guest lectures and joint projects allow students to apply the theoretical knowledge they have gained and make important professional contacts during their studies.



MASTER OF ARTS

Im viersemestrigen forschungsorientierten Master-Studiengang Medienmanagement erhalten Studierende in Form des Projektstudiums grundlegende wirtschaftswissenschaftliche Kenntnisse, behandeln aktuelle theoretische wie praktische Fragestellungen und eignen sich gleichzeitig eine berufsfeldorientierte Arbeitsweise an. Das erste Semester vermittelt zentrale medienökonomische, methodische und theoretische Grundkenntnisse. Das zweite und dritte Semester dienen einer Vertiefung dieser Inhalte und ermöglichen den Studierenden eine Spezialisierung in den Bereichen Medienmanagement, Medienökonomie sowie Marketing und Medien. Aber nicht nur die Forschungsthemen sind von zentraler Bedeutung. Selbstständiges Formulieren von Fragestellungen und deren methodisch angemessene Bearbeitung gehören ebenso zur Ausbildung der Studierenden. Nach erfolgreicher Anfertigung und Verteidigung der Masterarbeit verleiht die Fakultät Medien den akademischen Abschluss Master of Arts.

In this four-semester, research-oriented master's degree programme in Media Management, students participate in projects in which they learn basic fundamentals of economics, address current theoretical and practical issues, and adopt professionally oriented working methods. In the first semester, students are taught the fundamentals of Media Economics, methodology and theory. In the second and third semesters, the subject matter is examined in more depth and students are allowed to specialise in the areas of Media Management, Media Economics or Marketing and Media Research. Although research topics form an important central role; students are expected to independently formulate scientific problems and address them in a methodically appropriate way. After completing and presenting the master's thesis, students are awarded a Master of Arts degree from the Faculty of Media.

MARKETING UND MEDIEN
MARKETING AND MEDIA RESEARCH

Prof. Dr. JUTTA EMES



MARKETING

Schwerpunkte: Medieninnovationen, Medienkonsum, Soziale Netzwerke, Kreativwirtschaft, Konsumenten- und Werbeforschung

Main areas of research: Media innovation, media consumption, social networks, creative industry, consumer and advertising research

Medien transportieren Marken und beeinflussen so unsere Vorstellungen von Produkten und Unternehmen. Wurden Unternehmensleistungen in der Vergangenheit einseitig massenmedial verbreitet, können Konsumenten durch digitale, interaktive Kommunikationsformate mit Anbietern in einen individuellen Austausch treten und sich untereinander vernetzen. Medien verleihen dem Konsumenten eine aktive Rolle und ermöglichen dessen Integration in die Marktprozesse. Aufgrund der stetigen technologischen Weiterentwicklung verändern sich nicht nur der Medienkonsum, sondern vor allem auch die Geschäftsmodelle und Vermarktungsprozesse einer ganzen Industrie. Welchen Einfluss das Marketing auf Medienprodukte hat, wie es sich verändert und welche Auswirkungen sich daraus für die Medienbranche und Nutzer ergeben, untersuchen wir an unserer Professur. Marketing und Medien analysiert die Prozesse und Zusammenhänge aktueller, marktorientierter Unternehmensführung im medialen Kontext. Im Mittelpunkt unserer Forschungsarbeit steht darum stets der Konsument im Kontext neuer medialer Entwicklungen und daraus resultierender neuer Herausforderungen für das Marketing.

Media can convey brands and influence our attitudes toward products and companies. In the past, corporate activities were presented unilaterally in mass media. Nowadays, consumers engage in individual dialogue with providers and communicate amongst themselves via digital, interactive communication formats. Media enable consumers to take an active role and also integrate them into market processes. Because of constant, technological innovation, not only is our media consumption changing, but also the business models and marketing processes of an entire industry. The chair for Marketing and Media Research examines the influences of marketing on media products, how it is changing and what effects this has on the media branch and its users. We also analyse the processes and connections of current, market-oriented business administration in a media context. Our research activities focus on the consumer in the context of new media developments and the resulting challenges these pose for marketing.

jutta.emes@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/marketing

MEDIENMANAGEMENT
MEDIA MANAGEMENT

Prof. Dr. MATTHIAS MAIER



ORGANISATION

Schwerpunkte: Diskurse und Praktiken im Medienmanagement, Netzökonomie am Beispiel des E-Books, Management in der Kreativwirtschaft, Dilemmata des strategischen Managements, Management als historisch, kulturell und medial geprägte Praxis

Main areas of research: Discourses and practices in media management, network economics based on the example of e-books, management in the creative sector, dilemmas of strategic management, management as an historic, cultural and media-characterised practice

Zentrale Fragestellungen des Medienmanagements beziehen sich auf Medien und Medienunternehmen. Dazu zählen Massenmedien und Medien, die sich im Zuge der digitalen Konvergenz der Telekommunikations-, Informations- und Unterhaltungsindustrie herausbilden und innovative sowie interdisziplinäre Managementansätze erforderlich machen. Fragen der Organisation und Führung, Wettbewerbsstrategien, verschiedene Grade der horizontalen und vertikalen Integration und das Management von Innovationen werden dabei genauer untersucht. Die kritische Reflexion von Methoden und Praktiken des Managements mithilfe von historischen, medien- und kulturwissenschaftlichen Perspektiven gehört zu unseren zentralen wissenschaftlichen Projekten. Management wird somit als historisch, kulturell und medial geprägte Praxis begriffen, die sich verschiedener Kulturtechniken und damit auch verschiedener Medien bedient, um Aktivitäten in Projekten, Unternehmen oder Netzwerken zu koordinieren.

Media Management predominantly focuses on matters of media and media companies. These include mass media and types of media that have resulted from the digital convergence of the telecommunication, information and entertainment industries, which have made innovative, interdisciplinary management approaches indispensable. We closely examine issues of organisation and management, competitive strategies, various degrees of horizontal and vertical integration and innovation management. One of our central scientific projects consists of critically reflecting on the methods and practices of management from the perspective of history, media studies and cultural studies. In this way, we regard management as an historic, cultural and media-characterised practice which plays an integral role in various cultural techniques and, by extension, various media for coordinating activities in projects, companies and networks.

matthias.maier@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/management

INTERNATIONALES MANAGEMENT UND MEDIEN

INTERNATIONAL MANAGEMENT AND MEDIA

Junior Prof. Dr. ANKE TROMMERSHAUSEN



INTERNATIONAL MANAGEMENT AND MEDIA

IN A NETWORKED SOCIETY

Schwerpunkte: Corporate Social Responsibility, interkulturelles (Stakeholder-) Management, vernetztes Arbeiten und Management, Cultural Studies, Organisationstheorie, empirische Medien- und Managementforschung im internationalen Kontext

Main areas of research: Corporate social responsibility, intercultural (stakeholder) management, networked business and management, cultural studies, organisational theory, empirical media and management research in an international context

Die globale Vernetzung von Individuen und Unternehmen durch digitale Netzwerkmedien stellt das Management internationaler Medienunternehmen vor neue Herausforderungen. Daher erforschen wir aus kulturwissenschaftlicher und betriebswirtschaftlicher Perspektive den Wandel von Organisationsstrukturen und Management. Dabei steht nicht nur die Relevanz dieses Wandels für das Management privater und öffentlich-rechtlicher Medienunternehmen im Mittelpunkt unserer Forschung und Lehre, sondern auch dessen soziale und kulturelle Auswirkungen. Wir betrachten daher die zunehmend vernetzte Gesellschaft, in der globale Medien und Inhalte lokal und kontextspezifisch genutzt werden. Dabei fokussieren wir unsere Analysen auf medienvermittelte Beziehungen im Management sowie auf die gesamtgesellschaftliche Bedeutung dieser Beziehungen und daraus entstehende Verantwortungsbereiche von Medienunternehmen. Wir entwickeln neue transdisziplinäre Zugangsweisen, um diesen umfassenden Wandel globaler Reichweite besser analysieren zu können. Dies geschieht durch ein fundiertes Theoriestudium sowie durch die empirische Analyse aktueller Phänomene dieses Wandels.

global networking between individuals and companies through digital networking media has presented new challenges to managers of international media companies. As a result, we wish to examine the changes in organisational structures and management from a cultural studies and business management perspective. Our research and instruction not only focuses on the relevance of this change for management in the private and public media sectors, but also its social and cultural impact. Consequently, we examine how our increasingly interconnected society uses global media and content in locally and contextually specific ways. Our analyses focus on media-based relationships in management, as well as the social significance of these relationships and the resulting areas of responsibility of media companies. We also develop new transdisciplinary approaches to better analyse these extensive changes on a global scope. Our students are prepared for this by building on a foundation of theoretical knowledge and applying empirical analysis of the current phenomena of this change.

anke.trommershausen@uni-weimar.de
www.uni-weimar.de/medien/
internationales-management

MEDIENÖKONOMIE

MEDIA ECONOMICS

N.N.

ECONOMICS OF NETWORKED MEDIA

Schwerpunkte: Vernetzte Medien, Medienwandel, Media Governance, Regulierung

Main areas of research: Networked media, media change, media governance, regulation

Leitidee der Professur Medienökonomie ist eine neue Auseinandersetzung mit medienökonomischen und medienpolitischen Theorien im Rahmen des Wandels von Grenzziehungen und der zunehmenden Heterogenität von Medien. Wir fokussieren insbesondere auf digitale und vernetzte Medien und legen den Schwerpunkt in Forschung und Lehre auf „Medienwandel“ und „Media Governance“. Der quantitativen und qualitativen empirischen Analyse von Fragestellungen zu Medienwandel und Media Governance kommt neben den theoretischen Auseinandersetzungen besondere Bedeutung zu. Die interdisziplinäre Zusammenarbeit mit den Professuren der Fakultät Medien sorgt unserer Meinung nach hervorragend für einen erschöpfenden Zugang zu Forschungsfragen und findet sich in den projekt- und praxisorientierten Veranstaltungen für den Bachelor-Studiengang Medienwissenschaft und den Master-Studiengang Medienmanagement wieder.

The central aim of the chair for Media Economics is to re-examine media-economic and media-political theories with regard to changes to the demarcations and increasing heterogeneity of media. We focus especially on digital and network media and emphasise media change and media governance in research and study. The quantitative and qualitative analyses of questions regarding media change and media governance along with the theoretical discussions of economic approaches are of great importance. We are convinced that interdisciplinary cooperation with other chairs of the Faculty of Media offer great opportunity to explore research questions reflected in our own project- and practice-oriented courses in the master's degree programme Media Management and the bachelor's degree programme Media Studies.

MEDIENTERRASSE

Im Sommersemester 2012 startete die Vortragsreihe Medienterrasse des Master-Studiengangs Medienmanagement. Interessante Persönlichkeiten aus Wissenschaft und Praxis sprechen über aktuelle Entwicklungen der Medienbranche und thematisieren derzeitige Diskussionen in der Forschung. Im Anschluss an die Vorträge können die Themen auf der Terrasse unseres Gebäudes in der Albrecht-Dürer-Straße gemeinsam mit den Experten weiter diskutiert werden.



Dr. Peter Frey, ZDF, Die Rolle des Fernsehens in der digitalen Welt



Dr. Miguel Vidal, Deutsche Telekom, Competition and Regulation in Telecommunications



Dr. Bernhard Engel, ZDF, Alles wird Fernsehen – die Bewegtbildstrategie in der Einschaltquotenmessung



Enrique Tarragona, ZEIT online, Im Wandel der ZEIT: Herausforderungen und Chancen der digitalen Transformation



Thorben Rothe, DuMont Venture, Venture Capital im Medienumfeld

Organised by the master's degree programme in Media Management, the lecture series Medienterrasse [Media Terrace] began in the 2012 summer semester. Interesting researchers and professionals were invited to speak about trends in the media branch and current discussions in the research sector. Following the lectures, the public had the chance to discuss the topics with the experts on the terrace of our building in Albrecht-Dürer-Straße.

Dr. Peter Frey, ZDF, The Role of Television in the Digital World

Dr. Miguel Vidal, Deutsche Telekom, Competition and Regulation in Telecommunications

Dr. Bernhard Engel, ZDF, Moving-Image Strategy for Measuring Audience Share

Enrique Tarragona, ZEIT online, Changing TIMES – Challenges and Opportunities of Digital Transformation

Thorben Rothe, DuMont Venture, Venture Capital in the Media Sector

NEUDEL

neudeli ist die Gründerwerkstatt der Bauhaus-Universität Weimar. neodeli hat sich seit seiner Eröffnung 2001 zum Ziel gesetzt, kreative findige Tüftler und Macher zu begleiten, die eine selbstständige Existenz aus dem Umfeld der Universität heraus aufbauen wollen. neodeli arbeitet wissenschaftlich eng mit dem Studiengang Medienmanagement zusammen.

neudeli is the entrepreneurial workshop of the Bauhaus-Universität Weimar. Since it was established in 2001, neodeli has helped creative and innovative individuals, who have a connection to the university, start businesses of their own. The workshop cooperates closely with the Department of Media Management.



Die Türen der Gründerwerkstatt sind offen für alle Studierenden, Alumni und Mitarbeiterinnen aller Fakultäten

The doors of the entrepreneurial workshop are open to all students, graduates and employees in all faculties of the Bauhaus-Universität Weimar



neudeli ist nicht nur ein physischer Ort für kreative, findige Macher, ein Ort des Austausches und der Begegnung, sondern hinter neodeli stehen auch eine besondere Haltung, unkonventionelles Denken und Professionalität

neudeli is not just a place of exchange and encounter for creative minds. It also represents a unique attitude, unconventional thinking and professionalism



Über 70 Gründungsteams hat neodeli bereits unterstützt

neudeli has supported over 70 entrepreneurial teams since it was founded



Das Gründungsteam Apphoria hat ein eigenes Framework zur schnellen Programmierung von Apps entwickelt (www.apphoria.com)

The start up Apphoria developed a framework allowing the rapid realisation of apps (www.apphoria.com)



Hier wird nicht nur nach Plan gebaut, sondern es wird gemeinsam verändert, entwickelt, neu konstruiert, an Konzepten gedreht und über Visionen diskutiert

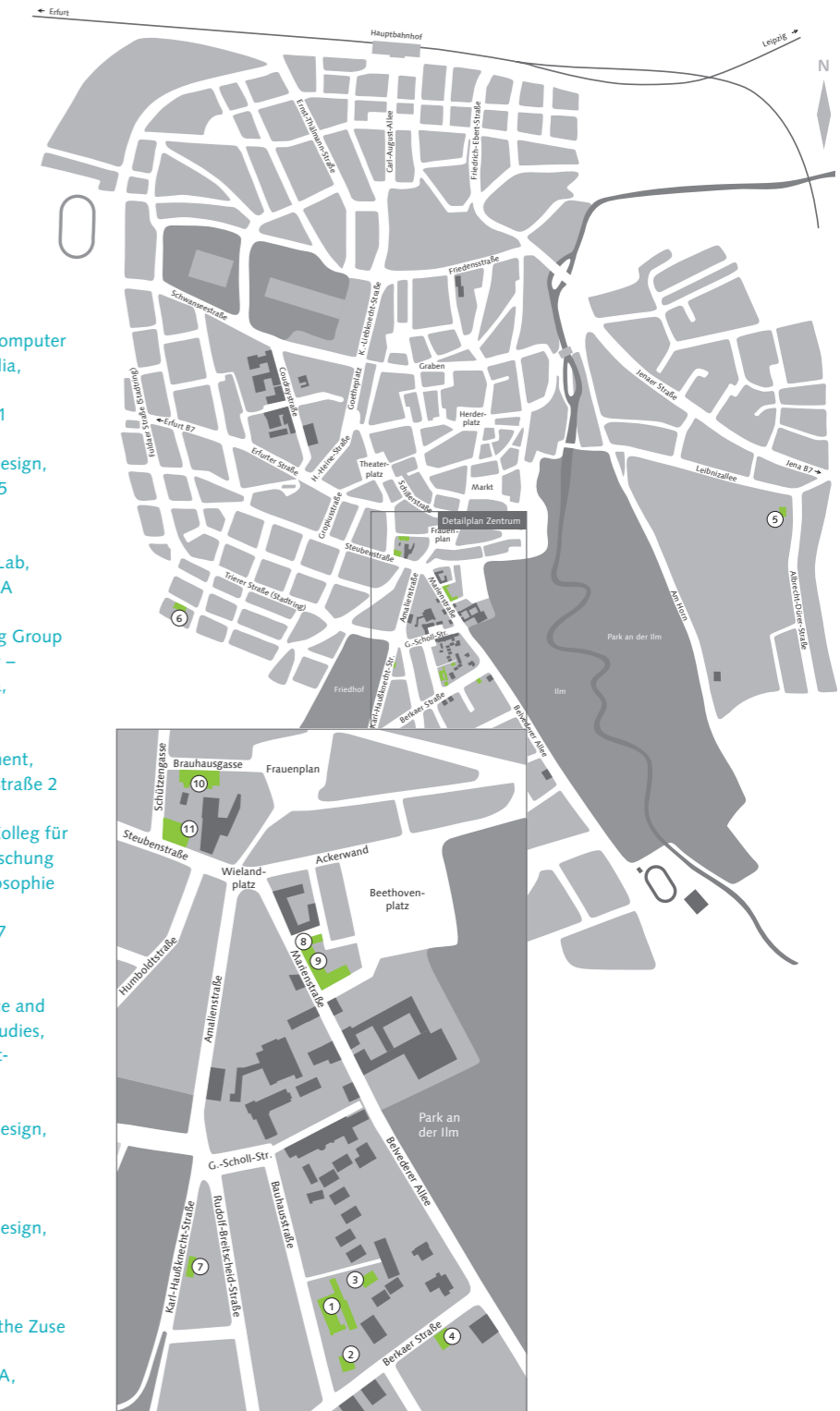
At neodeli, we do not only build according to plan – we work together with you to change, develop, restructure and tweak your concepts and discuss your visions



ZAHLEN UND FAKTEN
FACTS AND FIGURES

3 Bachelor-Studiengänge bachelor's degree programmes	19 Professuren chairs
4 Master-Studiengänge master's degree programmes	9 Juniorprofessuren junior chairs
797 Bewerbungen für das Wintersemester 2012/2013 applications for the 2012/2013 winter semester	65 akademische Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter academic staff members
953 eingeschriebene Studierende, davon 502 weiblich* ¹⁾ enrolled students, 502 female* ¹⁾	23 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter in Verwaltung und Administration staff members in administration
153 internationale Studierende aus über 50 Nationen* ¹⁾ international students from over 50 nations* ¹⁾	159 Absolventinnen und Absolventen* ²⁾ graduates* ²⁾
35 Studierende der Fakultät Medien absolvieren ein Auslandsstudium* ¹⁾ students of the Faculty of Media studied abroad* ¹⁾	Haushaltsmittel* ¹⁾ : 3.734.034 Euro budget resources* ¹⁾ : 3,734,034 euros
54 internationale Hochschulkooperationen international partner universities	Drittmittel* ²⁾ : 4.059.578 Euro external funding* ²⁾ : 4,059,578 euros
100 an der Fakultät Medien betreute Promovendinnen und Promovenden* ¹⁾ PhD students supervised at the Faculty of Media* ¹⁾	* ¹⁾ 2012 * ²⁾ 2011

LAGEPLAN
CAMPUS MAP



- 1 Dekanat,
Medieninformatik,
Medienwissenschaft,
Bauhausstraße 11
Dean's Office, Computer
Science and Media,
Media Studies,
Bauhausstraße 11
- 2 Medienkunst/
Mediengestaltung,
Bauhausstraße 15
Media Art and Design,
Bauhausstraße 15
- 3 Digital Bauhaus Lab,
Bauhausstraße 9A
Digital Bauhaus Lab,
Bauhausstraße 9A
- 4 Graduiertenkolleg Medi-
ale Historiographien,
Berkaer Straße 1
Research Training Group
Media of History –
History of Media,
Berkaer Straße 1
- 5 Medienmanagement,
Albrecht-Dürer-Straße 2
Media Management,
Albrecht-Dürer-Straße 2
- 6 Internationales Kolleg für
Kulturtechnikforschung
und Medienphilosophie
(IKKM),
Cranachstraße 47
Internationales Kolleg für
Kulturtechnikforschung
und Medienphilosophie
(IKKM),
Cranachstraße 47
- 7 Seminarräume
Medieninformatik,
Medienwissenschaft,
Karl-Haußknecht-
Straße 7
Seminar rooms,
Computer Science and
Media, Media Studies,
Karl-Haußknecht-
Straße 7
- 8 Medienkunst/
Mediengestaltung,
Marienstraße 5
Media Art and Design,
Marienstraße 5
- 9 Medienkunst/
Mediengestaltung,
Marienstraße 7B
Media Art and Design,
Marienstraße 7B
- 10 Medienhaus im Zuse-
Medienzentrum,
Steubenstraße 6A,
Haus D
Media House at the Zuse
Media Centre,
Steubenstraße 6A,
Haus D
- 11 Limona Zweigbibliothek
Medien,
Steubenstraße 8A
Limona Branch Library of
the Faculty of Media,
Steubenstraße 8A

IMPRESSUM

IMPRINT

Imagebroschüre Fakultät Medien 2012, Bauhaus-Universität Weimar Herausgeber: Prof. Dr. ANDREAS ZIEMANN, Dekan Konzept und Redaktion: TINA MEINHARDT, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Englische Übersetzung: ROBERT BRAMBEER Englisches Lektorat: JULIAN POTTIER Gestaltung, Satz und Layout: THEES DOHRN und PHILIPP VON ROHDEN, Zitromat Berlin Bildnachweise: HENDRIK BREITBARTH: S. 90 (1. und 3. von oben), CHRISTOPH EDER: S. 79 (1. und 4. von oben), TINA ENGELMANN: S. 77, ANJA ERDMANN und MAXIE GÖTZE: S. 72, CLARA FROST: S. 90 (2. von oben), GESTALTUNG MEDIALER UMGEBUNGEN: S. 74, FRIEDERIKE GÜNTHER: S. 52, JENS HAUSPURG: S. 24 – 30, S. 42 – 50, S. 64 – 71, S. 86 – 88, JÖRG HEISS: S. 76 (1. von oben), ALINE HELMCKE: S. 78 (1. und 3. – 5. von oben), INTERFACE DESIGN: S. 75 (2. von oben), KLASSIK STIFTUNG WEIMAR: S. 75 (1. von oben), MANUELA KLAUT: S. 53 (4. von oben), INGA KUBITZKY: S. 90 (5. von oben), BENJAMIN LECHNER: S. 76 (4. von oben), MIRIAM MISCHKE: S. 90 (4. von oben), NATHALIE MOHADJER: S. 40f., THOMAS MÜLLER: Titelbild, S. 31 f., S. 33 (2. und 3. von oben), S. 53 (1. bis 3. von oben), S. 75 (3. und 4. von oben), S. 91, KATHARINA SCHWARZ: S. 76 (3. von oben), CHRISTIAN SOHN: S. 78 (2. von oben), KATRIN STEIGER: S. 79 (2. von oben), TIMEA TOFALVI: S. 76 (2. von oben), ANKE TROJAN: S. 79 (3. von oben), CANDY WELZ: Titel (innen), S. 6 – 9, S. 12 f., S. 18 f., S. 22 f., S. 33 (1. von oben), S. 36 f., S. 58 f., S. 62 f., S. 80 f., S. 84 f., S. 92 f., DOMINIQUE WOLLNIOK: S. 73 Druck: Ruksaldruck GmbH + Co. KG, Die Imagebroschüre der Fakultät Medien ist erhältlich bei: Presse- und Öffentlichkeitsarbeit Fakultät Medien, Bauhausstraße 11, 99423 Weimar, Tel.: +49 (0) 36 43/58 37 06, Fax: +49 (0) 36 43/58 37 01, E-Mail: media@medien.uni-weimar.de, www.uni-weimar.de/medien

Image Brochure Faculty of Media 2012, Bauhaus-Universität Weimar Publisher: Prof. Dr. ANDREAS ZIEMANN, Dean Concept und Editorial department: TINA MEINHARDT, Public Relations English translation: ROBERT BRAMBEER English proof reading: JULIAN POTTIER Design, typesetting and layout: THEES DOHRN and PHILIPP VON ROHDEN, Zitromat Berlin Photo sources: HENDRIK BREITBARTH: p. 90 (1st and 3rd from the top), CHRISTOPH EDER: p. 79 (1st and 4th from the top), TINA ENGELMANN: p. 77, ANJA ERDMANN und MAXIE GÖTZE: p. 72, CLARA FROST: p. 90 (2nd from the top), FRIEDERIKE GÜNTHER: p. 52, JENS HAUSPURG: p. 24 – 30, p. 42 – 50, p. 64 – 71, p. 86 – 88, JÖRG HEISS: p. 76 (1st from the top), ALINE HELMCKE: p. 78 (1st and 3rd – 5th from the top), INTERFACE DESIGN: p. 75 (2nd from the top), KLASSIK STIFTUNG WEIMAR: p. 75 (1st from the top), MANUELA KLAUT: p. 53 (4th from the top), INGA KUBITZKY: p. 90 (5th from the top), BENJAMIN LECHNER: p. 76 (4th from the top), MEDIA ENVIRONMENTS: p. 74, MIRIAM MISCHKE: p. 90 (4th from the top), NATHALIE MOHADJER: p. 40f., THOMAS MÜLLER: Cover, p. 31 f., p. 33 (2nd and 3rd from the top), p. 53 (1st, 2nd, and 3rd from the top), p. 75 (3rd and 4th from the top), p. 91, KATHARINA SCHWARZ: p. 76 (3rd from the top), CHRISTIAN SOHN: p. 78 (2nd from the top), KATRIN STEIGER: p. 79 (2nd from the top), TIMEA TOFALVI: p. 76 (2nd from the top), ANKE TROJAN: p. 79 (3rd from the top), CANDY WELZ: Cover (inside), p. 6 – 9, p. 12 f., p. 18 f., p. 22 f., p. 33 (1st from the top), p. 36 f., p. 58 f., p. 62 f., p. 80 f., p. 84 f., p. 92 f., DOMINIQUE WOLLNIOK: p. 73 Printed by: Ruksaldruck GmbH + Co. KG The image brochure of the Faculty of Media is available at: Public Relations Faculty of Media, Bauhausstraße 11, 99423 Weimar, phone: +49 (0) 36 43/58 37 06, fax: +49 (0) 36 43/58 37 01, e-mail: media@medien.uni-weimar.de, www.uni-weimar.de/medien