

Forum 1.18

Das Magazin der Hochschule Mainz

<http://forum.hs-mainz.de>

Ausgabe: 1/18

Weit weg von Brüssel
Portraits und Lebensgeschichten
aus den Grenzregionen der EU

Ausstellung FRAU ARCHITEKT
Pionierinnen in einem noch immer
männlich dominierten Beruf

Forschung
Ein Überblick über beispielhafte
interdisziplinäre Projektvorhaben

Man Mouse Maschine
Was bedeutet die zunehmende
Digitalisierung für den Menschen?



Editorial

Liebe Leserinnen und Leser,

in einer siebenmonatigen Reise hat Stefan Enders in seinem Forschungssemester die Außengrenzen der Europäischen Union erkundet, um – „Weit weg von Brüssel“ – die Menschen in den Grenzregionen der EU in den fotografischen Fokus zu nehmen. Im Leitartikel dieser „Forum“-Ausgabe präsentiert er eine Auswahl der 151 Porträts, die dabei entstanden sind – so unter anderem, auf dem Titelbild des Heftes, das Porträt der Sängerin Angela Gaber, die in Sanok im äußersten Osten Polens lebt, dort, wo Polen, die Slowakei, Ungarn, die Ukraine und Rumänien zusammenstoßen. In ihrer Musik lässt sie sich durch die verschiedenen Kulturen inspirieren, über alle Grenzen hinweg. Enders stellte fest, dass er sich an diesem Ort, den er zuvor für den äußersten Rand Europas gehalten hatte, mitten in einem grenzüberschreitenden Zentrum der europäischen Kulturen befand.

Ein starker Anwendungsbezug sowie der interdisziplinäre Austausch über die Fachbereichsgrenzen hinweg gehören seit je zu den Stärken der Hochschule Mainz. Durch die gezielte Zusammenführung einzelner agierender Forschungsbereiche hat die Hochschule in den vergangenen Jahren ihr Forschungsprofil weiter geschärft. Die vorliegende Ausgabe bietet einen Überblick über beispielhafte interdisziplinäre Projektvorhaben mit externen Partnern, die mit öffentlichen Geldern des Bundes oder der EU gefördert werden.

Die fortschreitende Digitalisierung gehört zu den größten Herausforderungen unserer Gesellschaft, in der den Hochschulen – als Nutzern, aber auch als Motoren und Gestaltern dieser Entwicklung – eine entscheidende Aufgabe zukommt, die nicht zuletzt auch die Erforschung der individuellen und gesellschaftlichen Konsequenzen dieser Entwicklung umfasst. Unter dem Dach des „Mainzer Zentrums für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften“ mainzed haben sich im November 2015 sechs namhafte wissenschaftliche Einrichtungen zusammengeschlossen, die gemeinsam neue methodische Ansätze etablieren und neue Forschungsfelder erschließen wollen. Im Gespräch äußert sich Prof. Dr. Kai-Christian Bruhn, Gründungsdirektor von mainzed, zu den Chancen und Herausforderungen, die die digitale Transformation mit sich bringt.

Ich wünsche Ihnen eine anregende Lektüre



Prof. Dr.-Ing. Gerhard Muth
Präsident der Hochschule Mainz

Forum 1.18: Inhalt

Forum

04: Weit weg von Brüssel. Auf der Suche nach Europa



Niemand ahnte, welche Aktualität dieses Projekt bekommen würde, als *Stefan Enders* im März 2015 zu seiner 7-monatigen Reise aufbrach, um Menschen in den Grenzregionen der EU in den fotografischen Fokus zu nehmen. Entstanden sind in diesen Monaten 151 Portraits in 15 europäischen Staaten, verbunden mit 151 Lebensgeschichten: vom Politiker, über den Fabrikdirektor, den Gewerkschaftsboss, die Arbeiterin, den Arbeitslosen bis hin zu den in Europa gelandeten Flüchtlingen. Eine Serie von europäischen Portraits, die auf ihre eigene Art und Weise den Zustand unseres Kontinents beschreiben.

14: Über die eigene Lehre spricht man nicht?

Andrea Beyer, Mechthild Dreyer – In einem Verbundprojekt von Johannes Gutenberg-Universität und Hochschule Mainz wurde Anfang Januar die gemeinsame Plattform „Lehrideen vernetzen“ eröffnet, die mit 50 kreativen Lehrideen an den Start ging.

16: Frauen bauen

Mary Pepchinski über die Ausstellung FRAU ARCHITEKT, die zeigt, wie 22 Frauen die gewohnten Standards von Weiblichkeit in Frage stellten und sich im Architektenberuf etablierten. Eine von ihnen war Lucy Hillebrand.

Aus den Fachbereichen

20: Von Lichtwerkstatt bis Motion Bank

Lydia Bals, Sabine Hartel-Schenk, Anett Mehler-Bicher – Durch die gezielte Zusammenführung einzelner Forschungsbereiche hat sich die Hochschule Mainz in den vergangenen Jahren weiter profiliert. Ein Überblick über beispielhafte interdisziplinäre Projektvorhaben aus allen drei Fachbereichen, die mit öffentlichen Geldern gefördert werden.

26: Digitale Haltestelle für Mainzer Busfahrer *Sven Pagel* über das Königsprojekt für den Abschlussjahrgang im Bachelor „Medien, IT & Management“

28: Corporate Compliance

Kai Wiltinger – Warum es für Unternehmen lohnend ist, sich selbst strenge Regeln zu geben und an diese zu halten.

30: Positive Grenzerfahrung

Anne Klammt – International Summerschool „Linked Open Data and Semantic Web: A New Frontier for Digital Humanities.“

32: Satzbau und Grammatik der Mainzer Rheintore



Emil Hädler – Die 20 Rheintore, die ab den 1870er Jahren zwischen Zoll- und Winterhafen gebaut wurden, sind Meisterwerke städtebaulicher Inszenierung. Im Rahmen von zwei Praxisseminaren in Kooperation mit dem Architekturinstitut ai-mainz sind sie einer genauen Untersuchung unterzogen worden, die nun in eine Veröffentlichung mündet.

36: Man Mouse Machine



Karen Knoll – Was bedeutet die zunehmende Vernetzung von Daten, Prozessen und selbstlernenden Systemen für den Menschen und seine Wahrnehmung der Wirklichkeit? Diese Frage stand im Zentrum des Interdisziplinären Seminars „Illustration und Kulturtheorie“, das die sozialen Verwerfungen durch Digitalisierung und Künstliche Intelligenz zeichnerisch ins Visier nahm.

40: Experten vor der Kamera

Thomas Meder – „Blended Learning“ mit Antonionis Filmklassiker „Blow-up“. Ein Kooperationsprojekt mit den Filmwissenschaftlern der Johannes Gutenberg-Universität.

Hochschule Mainz international

42: Porto mapping – urbane Klänge und Bilder

Paulo Ferreira-Lopes, Hartmut Jahn – Eine audio-visuelle Untersuchung der Stadtlandschaft von Porto zwischen Planung und Zerfall, Spekulation und Tourismus.

46: Prag – Na zdraví!

Franziska Engelhardt und Alexandra Dünnes über ein Auslandssemester an der University of Economics, Prague

Interview

48: „Daten sind wie Wein, Software wie Fisch.“

Bereits in den 1990er Jahren leistete er Pionierarbeit als Vermittler zwischen Geisteswissenschaften und Informatik. Im vergangenen Jahr wurde der studierte Archäologe mit dem Akademiepreis des Landes Rheinland-Pfalz ausgezeichnet. *Kai-Christian Bruhn*, Professor am i3mainz und Honorarprofessor an der JGU, ist seit 2015 Gründungsdirektor von mainzed, dem Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften. *Gerd Blase* sprach mit ihm über die Halbwertszeit von Daten, die digitale Transformation und die Chancen der Vernetzung.

Personalien

52: Prof. Gregor Ade

53: Prof. Dr. Ilka Becker

54: Prof. Daniel Schwarz

56: Prof. Dr. Stefan Uebensee

57: Prof. Dr. Nicolai Kuntze

58: Prof. Jürgen Rustler

Kleine Nachrichten

59-63: Haus des Erinnerns / Dokumentarfilm über das KZ Hinzert / Van Gogh TV / Lucky Strike Junior Design Award 2017 / EXPO REAL 2017 / Digitaler Tag 2018 / Kinderuni mit Picasso und Niki de St. Phalle

64: Impressum

65: Autorinnen / Autoren

WEIT WEG VON BRÜSSEL

AUF DER SUCHE NACH EUROPA

TEXT UND FOTOS: STEFAN ENDERS

Das Thema der Flüchtlinge und Immigranten, das heute den politischen Diskurs in Europa bestimmt, der Austritt Großbritanniens aus der EU, das Unabhängigkeitsstreben von Regionen wie Katalonien, was die bisherigen Nationalstaaten mehr und mehr in Frage stellt, rechtspopulistische Parteien in ganz Europa – alle diese brennenden europäischen Fragestellungen waren nicht absehbar, als ich mich im März 2015 im Rahmen meines Forschungssemesters auf den Weg machte, die Europäische Union fotografisch zu erkunden. 25 Jahre, nachdem die Trennung Europas in Ost und West Geschichte geworden war und man ohne Kontrollen durch die Europäische Union reisen konnte, wollte ich etwas über die Menschen erzählen – aber nicht dort, wo man alles schon kennt, in den Zentren und Metropolen, sondern in den Grenz- und Randgebieten: Weit weg von Brüssel.

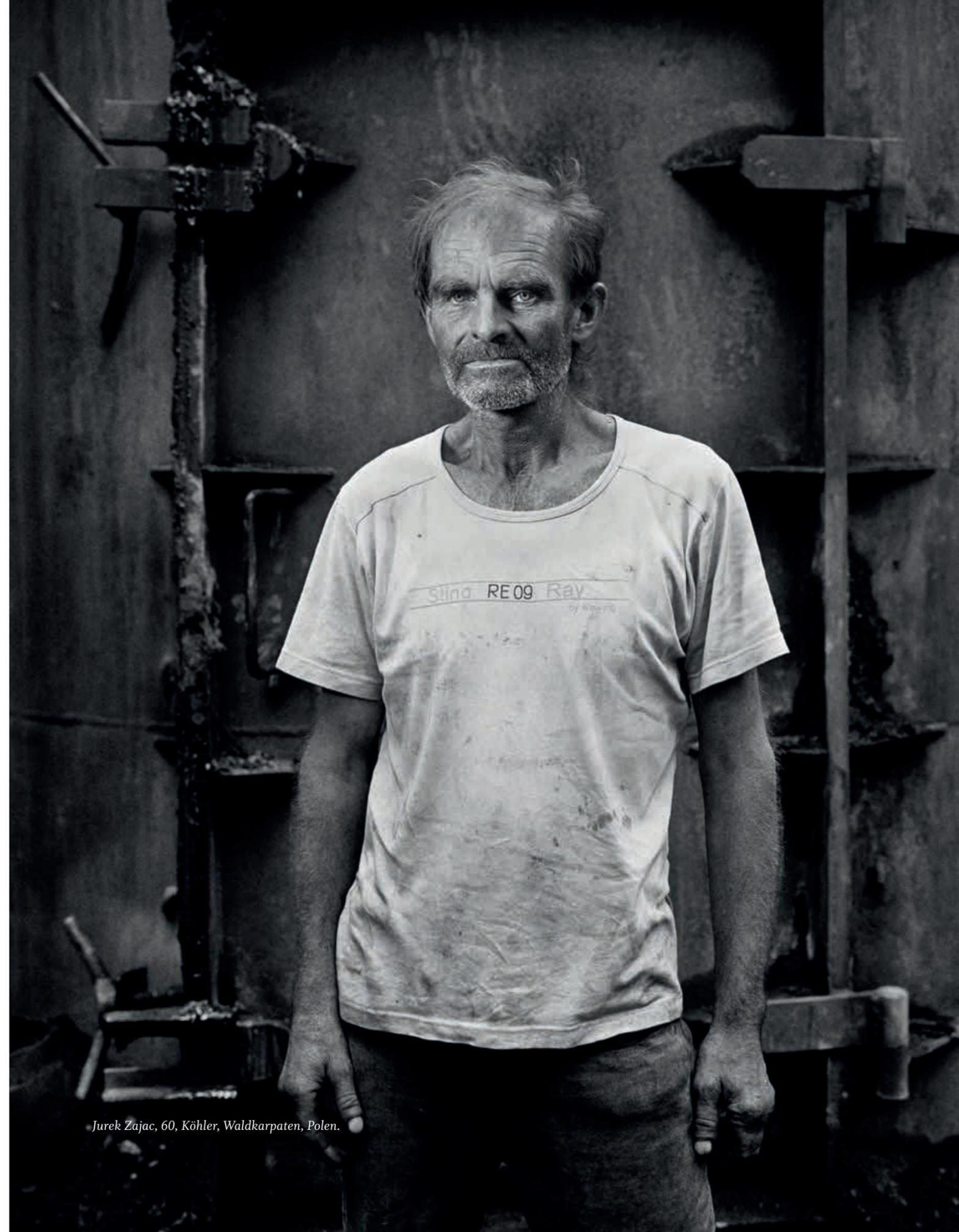


■ Als ich mit meinem Caravan nach Schottland aufbrach, um dort meine siebenmonatige Reise entlang der Außengrenze der Europäischen Union zu beginnen, war mir nicht klar, welche Brisanz und Aktualität das Thema Europa noch in demselben Jahr bekommen würde. So stand ich Monate später in der spanischen Exklave Melilla auf afrikanischem Boden, wo ein riesiger Grenzzaun die Europäische Union vor dem Ansturm von Immigranten schützen soll, ich stand im Hafen von Catania, als ein britisches Kriegsschiff 1.100 aus Seenot gerettete Flüchtlinge an Land brachte. Zwei Wochen später porträtierte ich zum Zeitpunkt des griechischen Volksentscheids über den Verbleib im Euroraum obdachlose Menschen in einem Athener Nachtasyl. In Bulgarien erlebte ich die Situation von Sinti

und Roma in einem Dorf an der Grenze zur Türkei. Ende September schloss sich für mich der Kreis – ich hatte Europa einmal umrundet –, als ich im nördlichsten Dorf der Europäischen Union, dem finnischen Nuorgam, eine Schulklasse fotografierte. Zu diesem Zeitpunkt waren bereits die ersten Grenzen innerhalb der EU wieder geschlossen.

Entstanden sind in diesen Monaten 151 Portraits in 15 europäischen Staaten. Verbunden mit 151 Lebensgeschichten: vom Politiker, über den Fabrikdirektor, den Gewerkschaftsboss, die Arbeiterin, den Arbeitslosen bis hin zu den in Europa gelandeten Flüchtlingen.

Eine Serie von europäischen Portraits, die auf ihre eigene Art und Weise den Zustand unseres Kontinents beschreiben.



Jurek Zajac, 60, Köhler, Waldkarpaten, Polen.



Denkmal zu Ehren der bulgarischen Luftwaffe,
Omurtag, Bulgarien



„Seit Jahrhunderten spüren wir hier die Gefahr, die von Afrika ausgeht! Ich zweifle daran, dass der Frieden erhalten bliebe, wenn die Legión nicht da wäre.“

Brigada Miguel Angel Pascual Villalobos, 51, Spanische Exklave Melilla, Afrika
Miguel ist seit 32 Jahren bei der Legión, der Eliteeinheit der spanischen Streitkräfte. Er war in Kampfeinsätzen auf dem Balkan, im Irak und zuletzt noch im Kosovo. Er

stammt aus Melilla. „Seit ich sprechen kann, wollte ich zur Legión. Wenn man in solch einer militärischen Grenzsituation aufwächst, prägt einen das als Kind. Ich hatte immer schon den Wunsch, mein Land zu verteidigen.“

„Seit 10 Monaten habe ich keinen Lohn mehr bekommen. Am Schluss hatten wir nicht einmal mehr Geld für das Essen der Flüchtlinge. Ich frage mich, wohin das viele Geld der

EU geflossen ist. Das Ganze ist ein riesiges Geschäft!“

Lella Pennisi, 42, mit ihrem Sohn Okada Buluma, 7, Acireale, Sizilien, Italien
Als Sozialarbeiterin betreute sie für eine private Hilfsorganisation Flüchtlinge aus Nordafrika. Doch jetzt hat sie gekündigt, nachdem sie die Geschäftshintergründe der Organisation durchschaut hat. Beinahe zehn Millionen Euro seien verschwunden.

„Seitdem ich die Wasserrechnungen nicht mehr bezahlen konnte, müssen wir das ganze Wasser für zehn Personen in Flaschen vom nächsten Brunnen holen.“

Stefan Dimitrov, 59, Zvezdets, Bulgarien
Früher gab es hier eine große Militär-Garnison. Die türkische Grenze ist gerade mal zehn Kilometer entfernt. In den verfallenen Miets-Kasernen der Soldaten leben heute viele Sinti und Roma. Stefan Dimitrovs zehnköpfige Familie teilt sich eine feuchte, verschimmelte Militärwohnung. Das Dach ist kaputt, es regnet rein. Zwei der kleinen Kinder sind krank. Eine Möglichkeit, zu einem Arzt zu gehen, haben sie nicht.

Es ist ein großes Volksfest, das am St. Patrick's Day in Derry gefeiert wird. Zu Ehren des irischen Schutzpatrons. Auch in Nordirland sieht man überall die irischen Nationalfarben. Sie sollen die verschiedenen Bevölkerungsgruppen des Landes repräsentieren: Die Katholiken mit dem Grün, die Protestanten mit dem Orange. – Das Weiß steht für den Frieden zwischen den Konfessionen.
Derry/Londonderry, Nordirland

„Ich wollte nie nach Europa. Ich hatte einen Job und meine Frau war schwanger. Doch die libyschen Polizisten haben mich mit der Waffe auf ein Boot getrieben.“

Chuks und Larry Elisabeth Otuya, 33 und 27, mit den Zwillingen Mary und Mercy, 8 Monate, Ragusa, Sizilien, Italien
Der Mechaniker aus Nigeria arbeitete jahrelang in Libyen. Die italienischen Hilfsorganisationen sprechen von „Target-Boats“: Die Libyer testen, was passiert, wenn sie alle Menschen, die sie loswerden wollen, auf Boote packen. Chucks Frau Larry Elisabeth folgt ihm später, im achten Monat hochschwanger. Auch sie wird auf hoher See gerettet und in ein sizilianisches Krankenhaus gebracht, wo sie kurze Zeit später Zwillinge zur Welt bringt.





„In der Schule reden sie mit uns nicht darüber, alle haben Angst vor der Vergangenheit.“
Konstantin, 15, und Krasimir, 20, Buzludzha, Bulgarien. An den Wänden des riesigen, halb verfallenen Plenarsaals prangen noch die überdimensionierten Mosaik-Portraits der kommunistischen Führer. Diktator Todor Schivkov ließ einst das futuristische Beton-Monument auf einem Gebirgsgipfel errichten, um den Ruhm der Partei zu feiern.

„Wenn mein Freund nicht an Lissabon gebunden wäre, würde ich auch gehen, am liebsten nach Skandinavien. Das hat hier für uns Junge doch alles keine Perspektive mehr.“
Ines Costa, 30, Krankenschwester, Lissabon, Portugal
 Ines arbeitet in der Notaufnahme einer großen Klinik. Sie ist hochqualifiziert und für die schwersten Fälle verantwortlich. Obwohl sie einen Master in Notfallmedizin

hat, obwohl sie seit Jahren selbst Krankenschwestern ausbildet, verdient sie gerade mal 1.000 Euro im Monat.

„Wenn Du dann keine Familie mehr hast, die Dich unterstützt, landest Du in der Krise im Obdachlosenheim.“
Giorgos Dimopoulos, 64, Nachtasyl Médecins du Monde, Athen, Griechenland
 Giorgos hat Job und Wohnung verloren.



Drei Stunden später finde ich sie am heruntergekommenen Bahnhof der Stadt neben dem Billa-Supermarkt. Daniel, mit dem ich am Morgen im Sozialzentrum lange gesprochen habe, den ich porträtiert habe, erkennt mich nicht mehr. Der Kleber hat ihnen das Bewusstsein weggeblasen. Sozialarbeiterin Saskia: »Sie werden nicht nur abhängig. Der Kleber zerstört ihre Gesundheit, ihr Gehirn, ihre Organe, alles. Wir haben einen zehnjährigen Straßenjungen, der seit Jahren schnüffelt, er wächst einfach nicht mehr.«
Onesti, Rumänien

„Makedonien – Griechisches Land.“ Blut und Boden. Darüber die rote Flagge der Partei mit dem an das Hakenkreuz erinnernden Symbol. Die Demonstranten erzählen mir später: „Wir lieben doch nur unser Land.“ Ob ich denn etwa mein Land nicht lieben würde? – Die Anhänger der Partei Chrysi Avgi (Goldene Morgenröte) strecken die Hand zum Hitlergruß und machen mit Schlägertrupps Jagd auf Immigranten. Und sitzen als drittstärkste Kraft im griechischen Parlament.
Thessaloniki, Griechenland

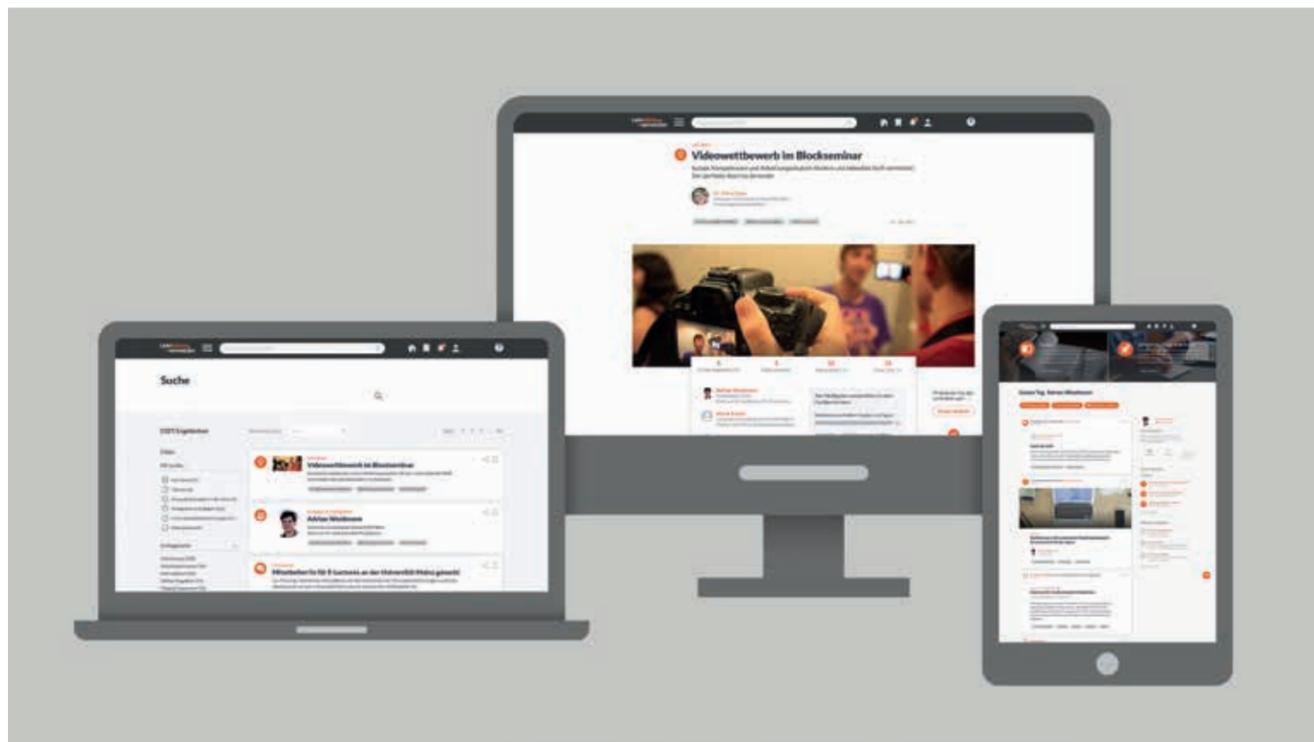
„Im Winter ist das nicht so einfach hier. Da gibt es überhaupt keine Farben. Da sieht man nur noch Grau-Schattierungen. Das ist das Einzige.“
Venla, 11, Riine, 11, Tuuni, 12, Valtteri, 13, Schule Nuorgam, Finnland
 Nuorgam ist der nördlichste Ort der Europäischen Union, 500 Kilometer nördlich des Polarkreises, 30 Kilometer sind es noch bis zum Eismeer. Obwohl nur 200 Menschen hier leben, gibt es noch eine Schule. Die Grenze zu Norwegen war hier immer offen. Die Sami, die Urbevölkerung Lapplands, leben sowieso auf beiden Seiten der Grenze. ■

Die Ausstellung mit großformatigen Arbeiten wurde unter der Schirmherrschaft des Ausschusses der Regionen in Brüssel vor dem Europäischen Parlament präsentiert und wird nun durch verschiedene europäische Länder geschickt. – Das gleichnamige, 336-seitige Buch WEIT WEG VON BRÜSSEL ist in der Edition Lammerhuber erschienen. <http://edition.lammerhuber.at/buecher/weit-weg-von-bruessel>





Am Hafen liegen sie gestapelt: Boote mit arabischen Schriftzeichen. Ein riesiger Schiffs-Friedhof. Eigentlich sollen die zurückgelassenen Boote der Immigranten »vernichtet« werden, doch die Behörden kommen damit nicht mehr nach.
Portopalo di Capo Passero, Sizilien, Italien



Innovative Plattform mit Service- und Kommunikationscharakter – mehr als 50 Lehrideen sind bereits aufgenommen worden

ÜBER DIE EIGENE LEHRE SPRICHT MAN NICHT? WIR SCHON!

„Lehrideen vernetzen“, die gemeinsame Plattform der Johannes Gutenberg-Universität und der Hochschule Mainz ist online

TEXT: ANDREA BEYER, MECHTHILD DREYER

FOTOS: BJÖRN HIRTE

■ Es ist schon seltsam. Gute Lehrideen verbreiten sich im eigenen Fach schnell, selbst über die Grenzen einer Hochschule hinweg. Vorträge oder Posterpräsentationen tragen dazu ebenso bei wie Publikationen oder das Gespräch unter Fachkolleginnen und Fachkollegen. Dagegen scheint der Transfer in ein anderes Fach, und mag es im wörtlichen Sinn benachbart sein, womöglich gar auf demselben Flur und im selben Fachbereich, mit geradezu unüberwindlichen Schwierigkeiten verbunden zu sein. Denn er erfolgt nicht oder zumindest höchst selten.

Vor vier Jahren entstand die Idee – noch unkonkret, aber charmant – daran etwas ändern zu wollen, und zwar gemeinsam, im Verbund von Universität und Hochschule Mainz.

Jetzt ist das Projekt realisiert und mehr als nur charmant, es überzeugt: Am 18. Januar 2018 ging die Plattform „Lehrideen vernetzen“ mit rund 50 Lehrideen aus der Hochschule und der Universität Mainz an den Start. Durch Diskussionen und mehrere Entwicklungsphasen, durch die Finanzierung aus Hochschulpakt-Mitteln und durch das Engagement

der Lehrenden und Projektmitarbeiterinnen und -mitarbeiter ist eine innovative Plattform mit Service- und Kommunikationscharakter entstanden. Die Attraktivität von „Lehrideen vernetzen“ bestätigt sich auch durch mehrere Anfragen von Institutionen und Unternehmen, die sich beteiligen oder das System für ihre Zwecke übernehmen möchten. In einer ersten Phase bleibt der Zugang zur Plattform jedoch auf die Lehrenden der Johannes Gutenberg-Universität und der Hochschule Mainz beschränkt. Eine Öffnung für weitere Hochschulen bzw. ein Franchisingssystem ist in Planung.

Die Zielsetzung*

Der Transfer guter Lehrideen zwischen Fächern und Hochschulen und damit die Verbesserung der Hochschullehre sollen gefördert werden. Im Einzelnen beinhaltet dies folgende Ziele:

- Lehrideen, die erfolgreich erprobt wurden, werden anschaulich und informativ so präsentiert, dass sie fächer- und hochschulübergreifend rezipiert werden können.
- Lehrende finden praktische Lösungen für aktuelle Schwierigkeiten in ihren Lehrveranstaltungen, auch jenseits ihrer eigenen Fachgrenzen.
- Lehrende lernen ohne großen Aufwand neue Lehrformen und ihre praktische Umsetzung kennen und auf diesem Wege auch neue didaktische Methoden sowie den Einsatz neuer Medien.
- Lehrende werden angeregt, sich, unabhängig vom jeweiligen Fach- und Hochschulkontext, über ihre Erfahrungen mit guten Lehrideen aufgrund der räumlichen Nähe weit über den virtuellen Kontakt hinaus persönlich auszutauschen und sich gegenseitig zu unterstützen.
- Lehrende erhalten Informationen zu zentralen Einrichtungen beider Hochschulen, die bei der Konzeption und Produktion, ebenso wie bei der didaktischen Aufbereitung adäquater Lehr- und Lernmedien behilflich sind.

Die Akteure

„Lehrideen vernetzen“ ist ein Kooperationsprojekt der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, der Hochschule Mainz, des Virtuellen Campus Rheinland-Pfalz, des Gutenberg Lehrkollegs, des Zentrums für Audiovisuelle Produktion und des Zentrums für Qualitätssicherung und -entwicklung.

Warum diese Kooperationen? Der Austausch der Lehrenden beider Hochschule ist der Kern des Projektes. Universität und Hochschule haben unterschiedliche Lehr- und Lernsysteme und überschneiden sich bei ihren Fächern und Studiengängen nur zu einem geringen Teil. Das bietet die Möglichkeit, ein großes und vielfältiges Reservoir an Lehrideen zu erschließen und über Fach-

und Systemgrenzen hinweg auszutauschen, ja auch zu übertragen. Durch die räumliche Nähe beider Hochschulen ist darüber hinaus ein persönlicher Kontakt zwischen den Lehrenden problemlos möglich. Das ist ein wichtiges und im Vergleich zu anderen Plattformen herausgehobenes Element, das das Projekt entscheidend prägt.

Der Virtuelle Campus Rheinland-Pfalz ist für das technische System der Plattform zuständig. Das ergibt sich aus seinen Erfahrungen mit Plattformen und seiner Zielsetzung, neue Ideen durch neue Medien für die Lehre anzubieten und zu etablieren. Allerdings ist „Lehrideen vernetzen“ nicht auf digitale oder neue Medien fokussiert. Die Plattform schließt alle didaktischen Ansätze ein. Das Zentrum für Audiovisuelle Produktion steht für die attraktive Ausgestaltung der Plattform. Das Gutenberg Lehrkolleg mit seinen Möglichkeiten zur Förderung guter Lehre und das Zentrum für Qualitätssicherung und -entwicklung mit seinen hochschuldidaktischen Angeboten sind ausgezeichnete Orte, die auf innovative Lehrideen hinweisen und so helfen können, den Input für die Plattform zu finden. Alle vier Institutionen sind nicht nur für das Projekt wichtige und kompetente Berater. Sie gehören auch zu den Einrichtungen, die Lehrende in ihrer Arbeit unterstützen.

Das Plattform-Angebot*

Die Plattform bietet Möglichkeiten für den Austausch mit Kolleginnen und Kollegen, redaktionelle Inhalte, um sich in didaktische Themen einzuarbeiten sowie Informationen zu den die Lehre unterstützenden zentralen Einrichtungen. Suchfunktion und automatisierte Vorschläge zu sachlich relevanten Personen und zu Inhalten sollen die Nutzerinnen und Nutzer möglichst schnell zum Ziel führen. Im Einzelnen finden sich folgende Bereiche auf der Plattform:

- Lehrideen
Sie bilden das Kernstück der Plattform. Hier finden sich die Übersichtsseiten zu didaktischen Konzepten und die Möglichkeiten, mit den jeweiligen Akteuren in Kontakt zu kommen.
- Themen
Nicht immer geht es für den Nutzer von Plattformen um ein konkretes Anliegen.



Vizepräsidentin Andrea Beyer moderiert den Digitalen Tag

Im Bereich „Themen“ finden sich aufbereitete Einführungen zu wichtigen didaktischen Begriffen und Verweise auf dazu passende Projekte auf der Plattform.

- Herausforderungen in der Lehre
Ausgangspunkt und Ordnungskriterium in diesem Bereich orientieren sich an didaktisch-methodischen Problemen und zeigen hierfür Lösungsmöglichkeiten durch entsprechende Projekte.
- Diskussionen
Hier findet der Nutzer ein klassisches Online-Forum, um mit Kolleginnen und Kollegen zu diskutieren oder um im Fall von Fragen mit ihnen in Kontakt zu kommen.
- Unterstützende Einrichtungen
Auf der Plattform finden sich Hinweise auf den VCRP sowie auf alle Einrichtungen der beiden Hochschulen, die Nutzerinnen und Pioniere bei der Entwicklung ihrer Lehrideen und vor allem bei deren Realisierung unterstützen.

Neugierig geworden?
Wir freuen uns, wenn Sie die Plattform besuchen und ganz besonders, wenn Sie Ihre Lehridee auf der neuen Plattform auch kommunizieren. <https://www.lehrideen-ernetzen.rlp.de>

* Vgl. zum Folgenden ausführlicher: <https://www.lehrideen-ernetzen.rlp.de>. ■



Selbstbewusste Pionierin: Margarete Schütte-Lihotzky auf einem Porträt von Lino Salini aus dem Jahr 1927 / DAM

FRAUEN BAUEN

Die Ausstellung FRAU ARCHITEKT sensibilisiert für Geschlechterverhältnisse in einem noch immer männlich dominierten Beruf

TEXT: MARY PEPCHINSKI UND CHRISTINA BUDE FOTOS: DEUTSCHES ARCHITEKTURMUSEUM DAM

■ Gender-Politik und Emanzipationsbewegungen waren treibende Kräfte im 20. Jahrhundert. Frauen machten sich in die Moderne auf, indem sie für sie verschlossene Berufe eroberten, sich politisch engagierten und neue Geschlechterverhältnisse erprobten. Die Ausstellung FRAU ARCHITEKT, die vom 30. September 2017 bis 9. März 2018 im Deutschen Architekturmuseum (DAM) zu sehen war, zeigt, wie 22 Frauen den vielfältigen

Umbrüchen begegneten, indem sie die gewohnten Standards von Weiblichkeit in Frage stellten und sich im Architektenberuf etablierten. – Ein Bericht von Mary Pepchinski, der wissenschaftlichen Leiterin der Ausstellung, die im Wintersemester 2017/18 die Klara Marie Faßbinder-Gastprofessur für Frauen- und Geschlechterforschung an der Hochschule Mainz innehatte, und von Christina Budde, der Co-Kuratorin der Ausstellung.

Viele Studentinnen, wenige Architektinnen

Warum hat das DAM diese Ausstellung veranstaltet? Ein Grund dafür war die Tatsache, dass in den letzten Jahren, mit anhaltend steigender Tendenz, deutlich mehr Frauen als Männer Architektur studieren. Aber längst nicht alle dieser Frauen kommen auch tatsächlich im Beruf an – sie steigen entweder erst gar nicht ein oder brechen nach kurzer Zeit wieder ab. Die Diskrepanz

zwischen der Anzahl der weiblichen Studierenden und der Anzahl der Frauen, die als Architektinnen in den Architektenkammern als Mitglieder geführt werden, beträgt rund 20 Prozent. Relativ wenige gründen ein eigenes Büro oder übernehmen führende Rollen in Baukultur, Bauverwaltungen oder an den Hochschulen.

Ein zweiter Grund: Unter etwa 370 Ausstellungen, die seit der Gründung des Deutschen Architekturmuseums in Frankfurt im Jahre 1984 auf dem Programm standen, galten etwa 100 Ausstellungen einzelnen Architekten; darunter zeigten nur vier das monografische Werk jeweils einer Architektin. FRAU ARCHITEKT hat dieses Missverhältnis zum Anlass genommen, den Blick erstmals auf die Architektinnen in Deutschland insgesamt zu richten, in Bezug auf Geschichte und Gegenwart, auf ihre Leistungen in der Architektur und auf ihre Lebenswirklichkeit.

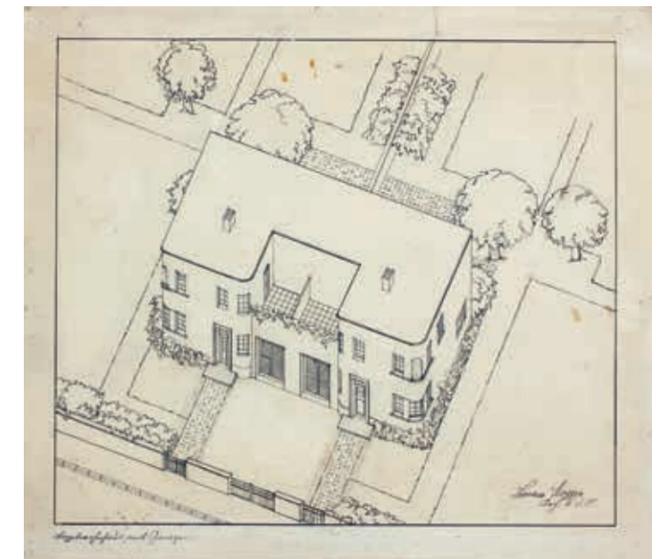
22 Porträts

Um zu verstehen, warum manche Frauen doch im Architektenberuf bleiben und eine erfolgreiche Karriere durchlaufen, ist die Ausstellung FRAU ARCHITEKT in drei Abschnitte gegliedert. Der Hauptteil besteht aus einer kleinen Werkschau für jede der 22 Architektinnen in Deutschland, die seit 1900 entweder Architektur maßgeblich beeinflusst haben oder diese bis in die heutige Zeit prägen. Die Geschichte beginnt mit Emilie Winkelmann, die 1907 in Berlin als erste Frau ein Architekturbüro gründete, und führt über das Kaiserreich, die Weimarer Republik und das Dritte Reich, über die deutsche Teilung und die Wiedervereinigung hinweg ins 21. Jahrhundert. Analog zu der von Brüchen geprägten Geschichte präsentiert FRAU ARCHITEKT ein breites Spektrum von Architektinnen, die nicht nur aus verschiedenen sozialen Milieus stammen, sondern auch konträren Gender-Positionen und entgegengesetzten Lagern in der Architektur und in der Politik entstammen.

Drei exemplarische Beispiele zeigen sowohl die Vielfalt und Komplexität dieser Biographien, als auch die unterschiedlichen Strategien, die die Frauen anwandten, um eine erfolgreiche Karriere in der Architektur zu machen.



Therese Mogger gab eine Zeitschrift heraus, in der sie ihre eigenen Entwürfe publizierte. Porträt von Karla Lehr um 1930. Foto: Uwe Dettmar / DAM



Doppelwohnhaus mit Garagen – Entwurf von Therese Mogger. Foto: Uwe Dettmar / DAM



Rollenwandel: Die Architektinnen Elisabeth von Knobelsdorff und Therese Mogger.
Foto: I. Weber-Pfleger / DAM ...



... und zwei Mitarbeiterinnen der Architektin Ingeborg Kuhler in ihrem
Mannheimer Büro um 1986. Foto: Marina Auder / DAM

Am Anfang der Ausstellung begegnen die Besucher Therese Mogger (1875-1956). Um 1900 ließ sie sich von ihrem Ehemann scheiden, brachte ihre drei Söhne in einem Internat unter und begann um 1907, als Gasthörerin an der Technischen Hochschule in München Architektur zu studieren. Um 1910 siedelte sie nach Düsseldorf über, wo sie Grundstücke in Düsseldorf-Gerresheim kaufte und auf diesen Mietshäuser baute. Sie gab auch eine kleine Zeitschrift heraus, in der sie zur Akquisition Zeichnungen von ihren eigenen Entwürfen für Einfamilienhäuser publizierte.

Lucy Hillebrand

In der Mitte der Ausstellung ist Lucy Hillebrand (1906-1997) vertreten. Hillebrand, geboren in Mainz, studierte in Offenbach und Köln und betrieb ab 1927 ein eigenes Büro in Frankfurt/Main. Nach einer 10-jährigen Ehe ließ sie sich 1938 scheiden und wurde alleinerziehend. Während des Dritten Reiches erhielt sie als sogenannte „Halb-Jüdin“ eine Sondergenehmigung, als Architektin zu arbeiten. Persönliche Tragödien erschwerten ihre Situation, insbesondere, als ihre jüdische Mutter 1942 Selbstmord beging, um der Deportation nach Theresienstadt zu entgehen. 1945 heiratete sie erneut, und zwischen 1945 und 1970 betrieb sie ein florierendes Architekturbüro in Göttingen. In Hessen und Niedersachsen realisierte sie eine Vielzahl von Gebäuden, die vornehmlich sozialen Aufgaben dienten, wie Waisenhäuser, Jugendzentren und Schulen, die Kindern und jungen Menschen ein Gefühl für Orientierung und Geborgenheit vermitteln konnten.

Am Ende der Ausstellung werden noch lebende Architektinnen präsentiert. Zu diesen gehört Ingeborg Kuhler, geboren 1943 in Dachau und Tochter einer alleinerziehenden Mutter. Sie studierte in Krefeld und Berlin. 1983, mit 39 Jahren, gewann Ingeborg Kuhler den Wettbewerb mit mehr als einhundert Teilnehmern für das sehr große Museum für Technik und Arbeit (heute Technoseum) in Mannheim. Ein Jahr später wurde sie als erste Entwurfsprofessorin an die Architektur fakultät einer Universität in der BRD berufen – an die Hochschule der Künste (heute: UdK) im damaligen West-Berlin, wo sie bis 2007 gelehrt hat.



Die Ausstellung zeigt ein breites Spektrum von Architektinnen, die nicht nur aus verschiedenen sozialen Milieus stammen, sondern auch konträren Gender-Positionen und entgegengesetzten Lagern in der Architektur und in der Politik entstammen. Foto: Moritz Bernouilly / DAM

Im „Frauenzimmer“

Neben den 22 Porträts kommen in der Ausstellung Architektinnen beispielhaft auch selbst zu Wort. Im Zentrum der Ausstellung ist dafür ein „Frauenzimmer“ eingerichtet, das als Kino für neun Filmporträts fungiert. Diese Kurzfilme zeigen Architektinnen, geboren zwischen 1930 und 1995, die über ihre Erlebnisse in der Nachkriegszeit, der DDR, der BRD, nach der Wiedervereinigung bis in die Gegenwart hinein berichten. Hier wird ein breites Spektrum ganz unterschiedlicher beruflicher Schwerpunkte und eine über Jahrzehnte gewachsene Berufs- und Lebenserfahrung im Architektenberuf gezeigt.

Am Ende der Ausstellung befindet sich eine Wand, die mit einer Vielzahl leerer Karten bedeckt ist. Hier können die Besucher ihre Reaktion zur Ausstellung oder einfach zur

Lage der Frauen in der Architektur aufschreiben. Diese Karten werden für kurze Zeit ausgestellt, dann gesammelt und manchmal im Internet über die Website des DAM gepostet, um eine möglichst breite Diskussion zu den Themen der Ausstellung anzuregen, weit über die Grenzen des Museums hinaus.

Katalog und Filme

Des Weiteren gibt es einen 300-seitigen Katalog, der die Geschichten der ausgestellten Architektinnen vertieft und mit zusätzlichen Essays ergänzt, sowie ein reich illustriertes Kinderbuch mit dem Titel „Frauen Bauen. Kinder entdecken Architektinnen“. Die Ausstellung im DAM wurde von einem breiten Veranstaltungsprogramm im DAM oder auch andernorts begleitet: Vorträge, wissenschaftliche Konferenzen, aber auch Filmvorführungen im benachbarten Filmmuseum oder

auch Veranstaltungen an den Hochschulen im Rhein-Main-Gebiet.

Die Resonanz auf FRAU ARCHITEKT war erfreulich groß und erfreulich positiv. Es ist das Ziel, dass die Ausstellung nach Beendigung im DAM weiter wandert, um sowohl Frauen in der Architektur besser sichtbar zu machen als auch Ideen und Lösungen anzuregen, damit künftig nicht nur mehr Frauen dauerhaft in der Architektur bleiben, sondern auch deutlich mehr führende Positionen einnehmen. ■



Das im Aufbau befindliche Robotik-Labor „Robolab“ ist beispielhaft für eine gelungene Vernetzung bisher einzeln agierender Forschungsbereiche – Blick in das „Robolab“-Labor der Fachrichtung Innenarchitektur, wo der Bereich „Digitale Fertigungstechnologien“ angesiedelt ist.

VON LICHTWERKSTATT BIS MOTION BANK

Forschung an der Hochschule Mainz – anwendungsorientiert und interdisziplinär

TEXT: LYDIA BALS, SABINE HARTEL-SCHENK, ANETT MEHLER-BICHER

FOTOS: TATJANA GLUHAK, CHRISTIAN HANSEN, OLIVER MAURONER, MARTINA PIPPRICH, TOBIAS REICH, JESSICA SCHÄFER, STEFANIE WEFERS

Die anwendungsorientierte Forschung und Entwicklung in den drei Fachbereichen Technik, Gestaltung und Wirtschaft gehört zu den Stärken der Hochschule Mainz. Aufbauend auf die bisherigen Forschungserfolge, hat die Hochschule bereits im Jahr 2010 die Bereiche „Informationstechnik und Kommunikation“ sowie „Material und Werkstoffe in Architektur, Bauingenieurwesen und Gestaltung“ als zentrale Forschungsschwerpunkte definiert. Mit dieser Profilierung konnte das Thema Forschung breit in die Hochschule hineingetragen werden – insofern stellt die Forschungsprofilierung im Verlauf der vergangenen Jahre eine Erfolgsgeschichte für die Hochschule Mainz dar.

Dabei hat die Hochschule insbesondere auf die gezielte Zusammenführung einzeln agierender Forschungsbereiche gesetzt. Bereits bestehende starke Forschungsfelder wurden unter Nutzung vorhandener interner Kompetenzen weiter ausgebaut und im internen Verbund neu ausgerichtet. Der interdisziplinäre Austausch über die Fachbereichsgrenzen hinweg wird durch das hochschulinterne Diskussionsforum „Forschung im Dialog“ gefördert. Durch dieses Format können die Forschungsbereiche der Professorenschaft für alle sichtbar gemacht und gemeinsame Vorhaben im Verbund angestoßen werden. Derzeit werden schwerpunktmäßig Forschungskompetenzen im Bereich Digitalisierung

zusammengeführt und ausgebaut, um die Profilierung der Hochschule Mainz im Bereich Forschung weiter voranzubringen.

Beispielhaft für eine gelungene interne Vernetzung bisher einzeln agierender Forschungsbereiche ist das im Aufbau befindliche Robotik-Labor „Robolab“, durch welches eine enge Zusammenarbeit zwischen den Bereichen der digitalen Messtechnik, der digitalen Fertigung und der Mensch-Maschine-Interaktion stattfindet. Die Maßnahmen zum Aufbau und zur Profilierung der Forschungsschwerpunkte werden seit 2010 durch das Ministerium für Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur (MWWK) mit 365.000 € jährlich gefördert.

Darüber hinaus pflegt die Hochschule Mainz die intensive Zusammenarbeit mit externen Partnern. In Mainz ist sie wesentlicher Teil der MAINZER WISSENSCHAFTSALLIANZ, deren erster Vorsitzender der Präsident der Hochschule ist, sowie des 2015 gegründeten Mainzer Zentrums für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften – mainzed –, dessen Geschäftsstelle an der Hochschule Mainz angesiedelt ist. Mit den Partnern dieser beiden Allianzen wird seit vielen Jahren eine erfolgreiche Forschungsarbeit betrieben, die zum großen Teil auch aus öffentlichen Mitteln gefördert wird. Ebenso nimmt die Hochschule eine wesentliche Rolle als Partner in der IT- und Medienstadt Mainz ein, was sich in gemeinsamen Vorhaben mit Partnern aus Wirtschaft, öffentlichen Einrichtungen, Sendeanstalten, Wissenschaft sowie auch insbesondere mit hiesigen Museen zeigt.

Ausbau der Forschungsaktivitäten des Fachbereichs Wirtschaft

Seit 2012 baut der Fachbereich Wirtschaft seine Forschungsaktivitäten mit strukturellen Veränderungen stetig aus. Möglich

machte dies u.a. die Berufung vieler jüngerer Professorinnen und Professoren, die sehr forschungsaffin sind. 2014 wurde die Arbeitsgruppe Forschung initiiert, mit Prof. Dr. Lydia Bals als Forschungsbeauftragte. Zweimal pro Semester werden neueste Informationen zu Forschungsprojekten, -bedingungen und -antragsmöglichkeiten im Kreise Interessierter diskutiert. Ebenso haben die Mitglieder der Arbeitsgruppe nach erfolgreicher Bestandsaufnahme und Analyse der Forschungsaktivitäten ein Modell zur Forschungsincentivierung entwickelt, um Forschungsleistungen zu ermitteln, transparent abzubilden und – zumindest ideell – zu honorieren, was von der Professorenschaft im Fachbereich sehr gut angenommen wird. Etwa 20 Personen nehmen regelmäßig an der Arbeitsgruppe Forschung teil. Die Sitzungen sind hochschulöffentlich; Interessierte sind jederzeit zum Austausch willkommen.

In Ergänzung zu diesen Aktivitäten wurde Ende 2014 ein Promotionsausschuss am Fachbereich eingerichtet, da es zunehmend Nachfrage nach kooperativen Promotionsmöglichkeiten gab und der Fachbereich eine entsprechende Infra-

struktur institutionalisieren und professionalisieren wollte – auch im Hinblick auf ein mögliches künftiges Promotionsrecht. Dieser Ausschuss tagt zweimal pro Semester. Die Mitglieder werden im Turnus von drei Jahren vom Fachbereichsrat gewählt. Aufgrund der Vielzahl kooperativer Promotionen am Fachbereich fand am 19. Juni 2017 das erste Forschungskolloquium des Fachbereichs Wirtschaft statt. Es diente dem fachlichen und persönlichen Austausch der Promovierenden und erzeugte ein großes Echo.

An der Hochschule Mainz hat sich eine „Kultur des Austauschs“ entwickelt, die einen hohen Ertrag liefert hinsichtlich der Konzeption gemeinsamer Projekte, eingeworbener Drittmittel, der Qualifikation des Personals und der Promotionsmöglichkeiten. In dieser „Forum“-Ausgabe stellen wir beispielhafte interdisziplinäre Projektvorhaben aus allen drei Fachbereichen mit externen Partnern vor, die mit öffentlichen Geldern des Bundes oder der EU gefördert werden. Die Darstellungen wurden von den Projektleiterinnen und -leitern verfasst. ■

Lichtwerkstatt – Open Photonik Innovationsprozesse in der Lichtregion Jena

Projektleitung: Prof. Dr. Oliver Mauroner, Fachbereich Wirtschaft
Gesamtleitung: Friedrich-Schiller-Universität Jena

Das Projekt „Lichtwerkstatt“ ist ein BMBF-gefördertes Verbundprojekt der Friedrich-Schiller-Universität Jena (Koordinator), der Hochschule Mainz und des Fraunhofer-Instituts für Angewandte Optik und Feinmechanik IOF Jena. Das Projekt ist zum 1. März 2017 gestartet und zunächst auf drei Jahre angelegt. Neben Prof. Dr. Oliver Mauroner (Projektleitung) sind David Zakoth und Sabine Best im Mainzer Teilvorhaben beteiligt, das mit 312.600 € gefördert wird.

Ziel der „Lichtwerkstatt“ ist es, neue Innovationspfade für die Photonik zu erschließen. Hierfür wurde eine offen zugängliche Werkstatt, ein sog. „Makerspace“, geschaffen, um interessierten Bürgern einen niederschweligen Zugang zu technischen Geräten (z.B. 3D-Druckern) zu ermöglichen. Der Ansatz sieht vor, Tüftler und Bastler mit Unterneh-

men zusammen zu bringen, um ungenutztes Innovations- und Kreativpotential zu erschließen und offene Innovationsprozesse (Open Innovation) zu fördern. Unternehmen können die „Lichtwerkstatt“ nutzen, um neue Produktideen zu entwickeln und alternative Anwendungsszenarien zu testen oder auch um versierte Mitarbeiter zu finden. Erste Unternehmen beteiligen sich bereits daran, so z.B. die Carl Zeiss AG oder die Edmund Optics GmbH. Ganz im Sinne von Open Innovation strebt die „Lichtwerkstatt“ im Projektverlauf zahlreiche weitere Kooperationen an.

Weitere Infos unter:
www.lichtwerkstatt-jena.de
www.facebook.de/LichtwerkstattJena
www.twitter.de/LichtwerkstattJ



„Makerspace“ des Verbundprojekts „Lichtwerkstatt“, der offene Innovationsprozesse fördern soll

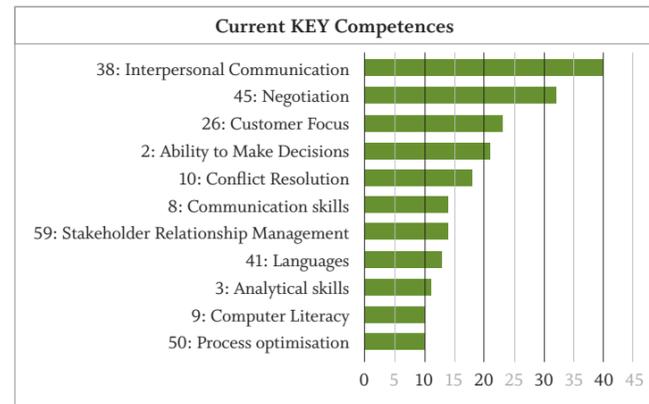


Abb. 1

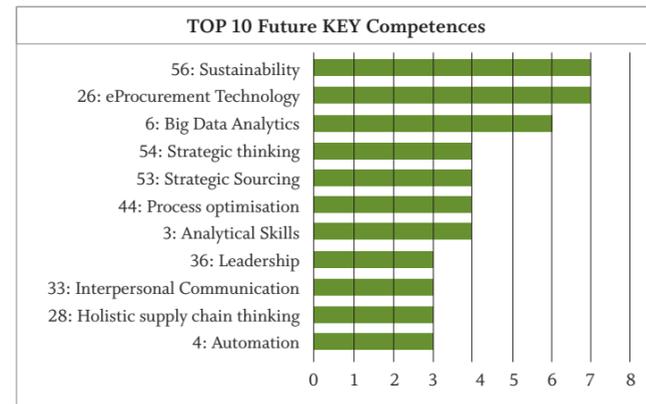


Abb. 2



Purchasing Education and Research for European Competence Transfer (PERFECT)

Projektleitung: Prof. Dr. Lydia Bals, Fachbereich Wirtschaft. Gesamtleitung: TU Dortmund

Einkaufsbereiche in Unternehmen verantworten heute durchschnittlich Aufträge an Lieferanten im Wert von mehr als der Hälfte des Umsatzes und stehen vor aktuellen Herausforderungen im globalen Wettbewerb. Damit Hochschulen und Universitäten in Europa Nachwuchskräfte richtig auf Aufgaben in diesem Kontext vorbereiten, entwickelt das von der Europäischen Kommission im Rahmen des ERASMUS+ Programms mit ca. 430.000 Euro (75.820 Euro Anteil Hochschule Mainz) geförderte Projekt PERFECT (Purchasing Education Research and Competence Transfer) ein harmonisiertes Curriculum Purchasing & Supply Management.

Seit September 2015 arbeiten Prof. Dr. Lydia Bals, Projektleiterin, und Heike Schulze am Fachbereich Wirtschaft an der Hochschule Mainz gemeinsam mit der Technischen Universität Dortmund (Projektleitung) und den Universitäten Lappeenranta in Finnland, Twente in den Niederlanden und Staffordshire in Großbritannien an der Entwicklung eines paneuropäischen Einkaufscurriculums für den Hochschulbereich. Das Projekt endet im August 2018.

Das Projekt ist in sechs Teilprojekte, sogenannte „Intellectual Outputs – IO“ strukturiert. Jeder Partner im Projektkonsortium hat die Verantwortung für einen dieser Bau-

steine. Die Hochschule Mainz war in 2016 verantwortlich für das zweite Teilprojekt, die Durchführung einer Fallstudienenerhebung mit Unternehmen. Ein Einblick in die ermittelten wichtigsten Kompetenzen heute und künftig findet sich in den Abbildungen 1 und 2. Für die akademische und auch professionelle innerbetriebliche Qualifikation heißt das, beide Schwerpunkte, also Fachwissen und Kommunikationsfähigkeit, mit passenden Methoden zu vermitteln sowie die Themen Nachhaltigkeit und Digitalisierung stärker in den Fokus zu nehmen. Der vollständige Fallstudienbericht steht auf der Website des Projekts öffentlich zur Verfügung: <http://www.project-perfect.eu>.

Semi-autonomes maschinelles Lernen für kleine und mittlere Unternehmen

Projektleitung: Prof. Dr. Gunther Piller, Fachbereich Wirtschaft, in Kooperation mit der CubeServ GmbH

Innovative Methoden aus dem Bereich Data Mining und Machine Learning auch kleineren Unternehmen für betrieblich wichtige Fragestellungen zugänglich zu machen, ist Ziel des am 1. Juli 2017 gestarteten Forschungsprojekts „Semi-autonomes maschinelles Lernen für kleine und mittlere Unternehmen“. Das Kooperationsprojekt der CubeServ GmbH und der Hochschule Mainz ist auf 21 Monate ausgelegt und wird vom Bundesministerium für Wirtschaft und Energie gefördert. Die Fördersumme für die Hochschule beträgt 118.600 €.

Auf Hochschuleseite ist Prof. Dr. Gunther Piller vom Fachbereich Wirtschaft für das Projekt verantwortlich. Er und sein wissenschaftlicher Mitarbeiter Matthias Scholz sind vornehmlich für die Entwicklung von Prozessvorlagen für maschinelles Lernen durch Nicht-Experten ohne Data Science-Kenntnisse, sowie für die Bereitstellung von Echtzeitanalysen für exploratives Data Mining zuständig. Komponenten zur automatischen Datenaufbereitung und mittelstandsgerechte Visualisierungen der neuen Verfahren werden von der CubeServ GmbH

entwickelt, ein auf strategisches Informationsmanagement spezialisiertes Beratungsunternehmen.

Erstes Ziel ist die Entwicklung der Softwareanwendung „Guided Machine Learning for Predictive Maintenance“. Durch sie sollen mittelständische Unternehmen in die Lage versetzt werden, aus betriebswirtschaftlicher Sicht optimale Zeitfenster für die Wartung von Maschinenanlagen zu ermitteln.

Humanist Computer Interaction auf dem Prüfstand

Projektleitung: Prof. Dr. Sven Pagel, Fachbereich Wirtschaft, in Kooperation mit der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Gesamtleitung) und der TU Darmstadt

Beim Projekt „Humanist Computer Interaction auf dem Prüfstand“ handelt es sich um ein vom BMBF gefördertes Verbundprojekt, das als Kooperation der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Projektkoordination), der Technischen Universität Darmstadt und der Hochschule Mainz bearbeitet wird. Die Projektleitung für das Teilvorhaben „Methodik“ trägt auf Seiten der Hochschule Mainz Prof. Dr. Sven Pagel (Professur für Wirtschaftsinformatik und Medienmanagement).

Im Rahmen des BMBF-Förderprogramms „Validierung des technologischen und gesellschaftlichen Innovationspotenzials wissenschaftlicher Forschung – VIP+“ wird das Teilprojekt der Hochschule für einen Zeitraum von drei Jahren mit einer Gesamtsumme von 400.000 Euro finanziert. In dieser Förderlinie kommt dem Projekt als einem der ersten geisteswissenschaftlichen Forschungsanliegen eine Vorreiterrolle zu.

Ziel des Projekts ist die Untersuchung und Bewertung geisteswissenschaftlicher Arbeitsweisen in virtuellen Forschungsumgebungen. Dazu werden 19 internationale Forschungsgruppen an ausgewählte digitale Werkzeuge und Inhalte herangeführt und ihre konkreten Nutzungspraktiken und Forschungsprozesse innerhalb einer virtuellen Forschungsumgebung untersucht. Die Hochschule Mainz verantwortet im Rahmen des Projekts den stark methodisch geprägten Validierungs-Part, da ein breites Methodenrepertoire aus den Forschungsfeldern User Experience, Arbeitswissenschaften und Innovationsmanagement Anwendung findet. Zudem wird die Projekt-Website humanist.hs-mainz.de betreut.

Das Projekt im hochaktuellen Forschungsfeld der Digital Humanities versteht sich als Beitrag zu einer Optimierung der Humanist Computer Interaction von geisteswissenschaftlichen Arbeiten in digitalen Forschungsumgebungen.

Digitalisierung römischer Steinbrüche

Projektleitung: Dr. Stefanie Wefers, i3mainz, in Kooperation mit der Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Im Rahmen des vom BMBF geförderten Projekts „Digitalisierungskonzept für Steinbrüche – die römischen Mühl- und Bausteinbrüche der Osteifel“ wurde unter Leitung von Dr. Stefanie Wefers (i3mainz) und in Kooperation mit dem Institut für Geowissenschaften der Johannes Gutenberg-Universität Mainz im Jahr 2017 ein Digitalisierungskonzept erstellt.

Der Fokus lag auf fünf Steinbrüchen: Im Mayener Grubenfeld und Kottenheimer Winfeld wurden in römischer Zeit über 450 Jahre lang im Tagebau qualitativ hochwertige Mühlsteine produziert und in großer Zahl über den Rhein nach England und bis in den Alpenraum verhandelt. Im „Römerbergwerk Meurin“ wurden in zahlreichen Abbaukammern Bausteine aus Tuff unterirdisch gewonnen und überregional exportiert. Dieses Bergwerk dokumentiert mit dem Ubierno-

ment in Köln, dem ältesten Steinbau im römischen Deutschland, die Anfänge der Bausteinindustrie Mitteleuropas. Mit den Bausteinbrüchen der Mauerley und der Hohen Buche liegen zwei Areale vor, in denen obertägig Baumaterial für den regionalen Markt gewonnen wurde (z.B. für die älteste Steinbrücke im römischen Trier).

Die angestrebten Digitalisate sollen der wissenschaftlichen community zur Verfügung gestellt werden, um die wirtschaftliche Bedeutung in wirtschafts-archäologische Fragestellungen einbetten zu können. Das Konzept kombiniert 3D-Daten mit Fotos, Zeichnungen und weiteren archäologischen und geologischen Informationen zu einem Digitalisat. Das Projekt hat eine Laufzeit von neun Monaten und wird vom BMBF mit einer Fördersumme von 80.000 € unterstützt.



Bausteinbruch Hohe Buche (oben) mit Abbauspuren und Mayener Grubenfeld

Konzept zur forschungsrelevanten Digitalisierung römischer Diatretgläser

Projektleitung: Prof. Dr. Kai-Christian Bruhn, i3mainz



Wie wurden die Gläser hergestellt, wozu dienten sie? Das ist bis heute nicht geklärt

Den wenigsten Menschen ist es vergönnt, einmal ein sogenanntes Diatretglas gesehen zu haben. Von diesen römischen Prunkgläsern sind nur Fragmente von etwas über 80 Exemplaren bekannt, die über Museen und Forschungsinstitute auf der ganzen Welt verteilt sind. Die Herstellungsweise der Meisterwerke antiker Glaskunst, die aus einem inneren soliden, überwiegend farblosen Becher und einem umgebenden, nicht selten mehrfarbigen, filigranen Netz aus durchbrochenem Glas besteht, ist bis heute Gegenstand kontroverser Diskussionen: Wie sind die nur wenige Millimeter dünnen Glasstege, die die Gefäßteile verbinden, hergestellt worden?

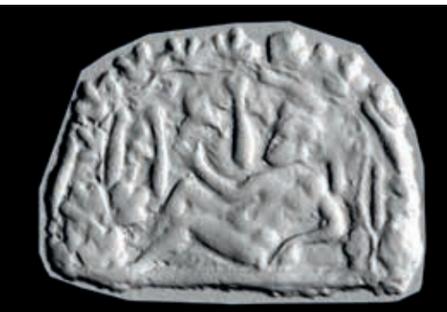
Neben den handwerklichen Fragen ist die kulturwissenschaftliche Einordnung der auch Netzbecher genannten Gläser von hohem Interesse. Ein Großteil der bekannten Exemplare stammt aus dem 3./4. Jahrhundert

nach Christus. Ihre Fundorte sind über das Römische Imperium verstreut. Wozu dienten diese sehr exklusiven Gläser, die häufig auch figürlich oder mit Inschriften verziert wurden?

In dem Projekt wird ein Konzept entwickelt, das eine verbesserte Grundlage für die Erforschung der Diatrete legen soll und dabei die Möglichkeiten der messtechnischen Erfassung und digitalen Wissensvermittlung auszuschöpfen versucht. Das BMBF hat dafür eine Fördersumme von 75.000 € zu Verfügung gestellt; die Laufzeit beträgt neun Monate.

African Red Slip Ware digital (ARS3D)

Projektleitung: Prof. Dr. Frank Boochs, i3mainz, in Kooperation mit dem Römisch-Germanischen Zentralmuseum RGZM



ARS-Applike, die die Ruhe des Propheten Jonas unter der Kürbisstaude zeigt. 2,5D Rasterbild (oben) und Visualisierung dieses Rasterbildes mit sog. Shading.

Die sogenannte „African Red Slip Ware (ARS)“ ist eine zentrale archäologische Objektgattung, um spätantike Vorstellungswelten und ihren Wandel, aber auch wirtschaftsarchäologische Aspekte besser zu verstehen. Das vom BMBF finanzierte dreijährige Projekt „African Red Slip Ware digital (ARS3D) – 3D-Dokumentation für die multiperspektivische Analyse einer zentralen Objektgattung der Spätantike“ unter Leitung von Prof. Dr.-Ing. Frank Boochs befasst sich mit der Digitalisierung der reliefverzierten ARS des Römisch-Germanischen Zentralmuseums RGZM. Insgesamt wurden dafür 600.000 € zur Verfügung gestellt.

Ziel des Projekts ist es, durch die präzise 3D-Digitalisierung der reliefverzierten ARS des RGZM und den Aufbau einer

Ontologie einen zum größten Teil noch unpublizierten Bestand auf eine innovative und nachhaltige Weise für die Forschung zu erschließen und damit nicht nur neue Forschungsfragen zu ermöglichen, sondern auch Dokumentationsstandards zu setzen.

Die notwendigen 3D-Analyse- und Visualisierungswerkzeuge, die Nutzung fachspezifischer Bezeichnungsstandards und die Einbindung externer Fachdatenbanken erfordern den Aufbau einer angepassten, virtuellen Plattform. Zur Referenzierung und Langzeitarchivierung werden die digitalen Master über die Objektdatenbank Arachne zugänglich gemacht. Das Projekt ist als Pilot gedacht, dem die Erschließung weiterer Bestände folgen soll.

digitanz – Digitalität und Tanz in der kulturellen Bildung

Projektleitung: Prof. Florian Jenett, Fachbereich Gestaltung, Institut Designlabor Gutenberg in Kooperation mit der Johannes Gutenberg-Universität Mainz (Gesamtprojektleitung)

Mit dem Forschungsvorhaben „#digitanz – Digitalität und Tanz in der kulturellen Bildung“ im Verbund mit der Sportwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz erhielt „Motion Bank“ unter der Leitung von Prof. Florian Jenett erneut eine Förderung durch das BMBF. Über drei Jahre hinweg wird das Verbundvorhaben Potenziale, die durch den Einsatz digitaler Technologien im Bereich Tanz in Schulen ermöglicht werden, empirisch erforschen. „Motion Bank“ greift dafür im Bereich des zeitgenössischen Tanzes bereits existierende Software-Tools auf und entwickelt sie für den spezifischen Anwendungskontext weiter. Dabei handelt es sich häufig um interaktive Medieninstallationen, die Tänzerinnen und Tänzer ein visuelles oder auditives Feedback zu ihren Bewegungen geben und so bei der Erkundung bestimmter Bewegungsqualitäten helfen können.

Die von „Motion Bank“ entwickelten Annotations- und Publikations-Systeme sollen im Projekt sowohl der Sportwissenschaft digitale ethnografische Aufzeichnungen ermöglichen, als auch den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit bieten, Sammlungen digitaler Medien für ihre Projektarbeit zu erstellen. Der Forschungsschwerpunkt liegt für „Motion Bank“ dabei auf dem Einfluss digitaler Technologien auf den Körper und die Ästhetik des Tanzes, sowie der Erforschung der digitalen Aufzeichnung kreativer Prozesse. Für die Projektdauer von drei Jahren wurden dafür 253.000 € bewilligt.



Erster Vor-Workshop an der Johannes Gutenberg-Universität

Sicherung, Erschließung und Öffnung des annotierten Proben-Archivs der Forsythe Company

Projektleitung: Prof. Florian Jenett, Fachbereich Gestaltung, Institut Designlabor Gutenberg

Das Forschungsprojekt „Motion Bank“ der Hochschule Mainz unter der Leitung von Prof. Florian Jenett hat seinen Ursprung in der Forsythe Company des berühmten Choreografen William Forsythe. Im Rahmen der Arbeit der Tanzkompanie entwickelte der Tänzer David Kern dort eine Webanwendung, die er „Piecemaker“ nannte und die dem Ensemble von 2008 bis 2014 zur Aufzeichnung von Proben und Aufführungen diente. Die Anwendung erlaubte es, bei den Proben gleichzeitig Video und dramaturgische Notizen aufzuzeichnen und verknüpfte beides automatisch miteinander. So entstand ein umfassendes Proben- und Aufführungsarchiv. „Motion Bank“ erhielt 2017 eine Förderung in Höhe von 95.000 € durch das BMBF, um in neun Monaten ein Konzept für den Erhalt und eine mögliche Öffnung

des Archivs als kulturelles Erbe zu erstellen. „Motion Bank“ konnte im Rahmen dieser Forschungsarbeit die einzigartigen Möglichkeiten des Materials für die Tanzforschung herausarbeiten und Lösungen für den Langzeiterhalt, die automatisierte Datenauswertung und die Softwaremigration aufzeigen.

„Motion Bank“ übernahm 2011 die Piecemaker-Anwendung und entwickelt sie bis heute weiter. Daher sind die Erkenntnisse aus dem Rückblick auf den Ursprung der Software auch für die zukünftige Forschungsarbeit von „Motion Bank“ von großem Interesse.



Aufzeichnung von Choreographien durch Motion Bank



Prototyp der digitalen Informationssäule M-Point – die Navigation funktioniert mittels Gestensteuerung

DIGITALE HALTESTELLE FÜR MAINZER BUSFAHRER

Königsprojekt für den Abschlussjahrgang im Bachelor „Medien, IT & Management“

TEXT: SVEN PAGEL, LENA AWENIUS, MARLEEN ACKERMANN

FOTOS: ANDREAS KALLA, ALEXANDER SCHMITT

■ Peter Wirth (Name erfunden) ist Busfahrer bei der Mainzer Mobilität, einem Tochterunternehmen der Mainzer Stadtwerke AG. Die Hälfte seines Dienstes hat er für heute bereits geschafft und betritt die Kantine zum Mittagessen. Kurz vor der Essenstheke biegt er noch einmal ab. Er steht vor einer rechteckigen Säule mit zwei integrierten Bildschirmen und der Aufschrift M-Point, geht frontal auf das Gerät zu und bewegt seine Hand in Richtung des großen Bildschirms. Die Anzeige reagiert sofort und zeigt ihm den heutigen Speiseplan: Es gibt Cordon bleu und Lachslasagne.

Verbesserung der internen Kommunikation
So oder ähnlich könnte die Mittagspause der MVG-Busfahrer in Mainz künftig aussehen. Denn woher wissen Außendienstmitarbeiter wie beispielsweise Busfahrer derzeit, welche Speisen es heute in der Mensa gibt? Wie erfahren sie, welche Baustelle ihnen auf ihrer Dienststrecke morgen einen Strich durch den Zeitplan machen könnte? Jeder Büroangestellte ist es gewohnt, betriebliche Informationen über das Intranet, einen Mail-Verteiler oder andere Kanäle zu erhalten. Busfahrer ohne stationären Arbeitsplatz, sprich ohne Schreibtisch und PC, haben diese Option nicht. Auch von betrieblichen

Neuheiten, Arbeitsanweisungen oder Veranstaltungen erfahren sie höchstens über Umwege.

Dieses Problem wurde Anton Kirmeier, Geschäftsbereichsleiter Organisation/IT, und Roman Benteler, Referent Digitale Transformation der Stadtwerke Mainz, vor wenigen Monaten bewusst. Sie ersannen die Idee einer digitalen Informationssäule, welche die interne Kommunikation vereinfachen soll. Zur Ausarbeitung dieses Grundgedankens kontaktierten sie Prof. Dr. Sven Pagel, Professor für Wirtschaftsinformatik und Medienmanagement, den sie über

den IT Klub Mainz und Rheinessen e.V. kennen. Für den Abschlussjahrgang im Bachelor „Medien, IT & Management“ sollte dies das Königsprojekt werden. Die Studierenden begannen unter der Anleitung von Sven Pagel samt zwei wissenschaftlichen Mitarbeitern und in Abstimmung mit Jens Grützner, Referent Kommunikation der Stadtwerke, das 10-wöchige Lehrprojekt „Prototypische Konzeption einer Benutzeroberfläche mittels Gestensteuerung für ein Interactive Digital Signage Device zur Mitarbeiterkommunikation“.

26 Studierende in sechs Arbeitsgruppen

Die Basis der Konzeption bildete ein physischer Prototyp, konstruiert von Auszubildenden der Stadtwerke in Zusammenarbeit mit der COUNT+CARE GmbH & Co. KG Darmstadt, dem strategischen IT Partner der Mainzer Stadtwerke, unter Leitung von Antonio Jorba, der dort ein eigenes Innovationslab aufgebaut hat.

Zur Entwicklung des Software-Prototyps und für die Gestaltung des Geräte-Prototyps 2.0 bildeten die 26 Studierenden sechs Arbeitsgruppen auf Basis der jeweiligen Kompetenzfelder und Ausbildungsberufe:

- Team Anforderungserhebung (Lena Awenius, Johannes Jung, Alexander Kaiser, Simon Schmitt) ermittelte mit Hilfe von Umfragen und Interviews die Bedürfnisse und die Interessen seitens der Busfahrer und des Managements.
- Team Informationsarchitektur (Jan Malte Berg, Sascha Domidian, Julia Kleiner, Lisa Povenz, Alexander Schmitt) entwickelte eine intuitive Navigationsstruktur, für die lediglich Handgesten in die vier Himmelsrichtungen nötig sind, sowie das Layout der Anwendung.
- Team Gestensteuerung (Steffanie Glöckner, Andreas Kalla, Christopher Kern, Alexander Mümpfer, Daniel Smint) war zuständig für die technische Umsetzung mittels Leap Motion, einer sensorgesteuerten Hardware-Lösung zur Realisierung der Navigation durch Handbewegungen. Hierzu wurde ein eigenständiges Modul für webbasierten Content entwickelt, das auf einem in der Leap Motion-Welt neuartigen Paradigma der Zonenanalyse basiert.
- Team Backend und Frontend (Thoma Alba, Christos Frantzis, David Lambauer, Andreas Panek, Gerrit von Seemen) war für die Auswahl und Implementierung des cloud-basierten (AWS-Cloud) und auf die Nutzeranforderungen bezüglich Usability, Skalierbarkeit und Sicherheit zugeschnittenen Backends zuständig. Außerdem galt es, das komplexe Gestensteuerungsmodule mit den allgemeinen Navigationsanforderungen in einem Standard-Content-Management-System-System (WordPress) zu vereinen.
- Team Tutorial (Marleen Ackermann, Jessica Kerr, Lucas Lenhart) produzierte Kurzvideos, welche die nötigen Handbewegungen und die daraus resultierenden Funktionen visuell erklären. Zudem wurden Making-of-Videos für die Hochschul-Website produziert.
- Team Projektmanagement (Monique Fonfara-Weinberg, Dennis König, Klaus Pagel, Melanie Petry) sorgte für einen organisierten und reibungslosen Projektablauf, das Einhalten des Zeitplans und die Koordination der Teams unter dem Einsatz moderner SaaS-Tools (u.a. Trello) und Best-Practice-Techniken (u.a. Kanban).

Drei Kompetenzfelder

Der Studiengang „Medien, IT & Management“ verbindet drei Kompetenzfelder. Dieses Lehrprojekt gab jedem der Studierenden die Möglichkeit, seine Kernkompetenz einzubringen: Die Gestalter konzipierten eine Benutzeroberfläche, die Programmierer entwickelten die Software und stellten die Systemintegration sicher, die Kaufleute hatten die Zielgruppenanforderungen im Blick



Neben dem Speiseplan sind auch aktuelle Informationen zur Fahrtstrecke und andere News des Unternehmensmanagements abrufbar

und brachten bei sechs parallel arbeitenden Gruppen die nötige Ordnung in das Projekt.

Neben dem Speiseplan und aktuellen Informationen zur Fahrtstrecke sollen die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter zukünftig auch Arbeitsanweisungen, News zum Unternehmen und aktuelle Projekte des Managements, wie beispielsweise die Entstehung der digitalen Informationssäule M-Point in Kooperation mit der Hochschule Mainz, abrufen können. Damit greift diese Prototyp-Entwicklung die neue Dachmarke „M“ der Stadtwerke auf.

Am 9. Dezember 2017 machten die Studierenden dann Halt. Eine Stunde lang stellten sie ihre Arbeit und die Ergebnisse vor. Das Highlight war die praktische Präsentation der Benutzeroberfläche direkt am Prototyp. Einer der Studierenden mimte den Busfahrer, um den Praxis-Transfer möglichst realitätsgetreu erlebbar zu machen.

Anton Kirmeier, der Initiator des Projekts, war mit der Umsetzung sehr zufrieden: „Solch ein Output in zehn Wochen habe ich noch nie erlebt. Das ist wirklich beeindruckend.“ Und Roman Benteler denkt bereits an die Umsetzung: „Das ist echt Wahnsinn! Ich freue mich, dass wir das jetzt mitnehmen und testen können.“ Aus diesem Lehrprojekt sollen sich nun weitere Forschungs- und Praxiskooperationen von Mainzer Stadtwerke AG und Hochschule Mainz ergeben. Anknüpfungspunkte hierzu bietet auch der „Gutenberg Digital Hub“, der derzeit durch Institutionen und Unternehmen der Region aufgebaut wird. ■



Warum fällt es Unternehmen allgemein so schwer, eine Compliance sicherzustellen – also dass sich ihre Mitarbeiter und Führungskräfte an die internen Regeln der Unternehmen und die Gesetze der Staaten, in denen sie tätig sind, halten?

CORPORATE COMPLIANCE

Warum es für Unternehmen lohnend ist, sich selbst strenge Regeln zu geben und sich an diese zu halten

TEXT: KAI WILTINGER

FOTOS: LUPO / PIXELIO

■ Corporate Compliance, also die Einhaltung von Gesetzen und unternehmensinternen Regeln und Richtlinien durch Unternehmen und ihre Mitarbeiter, ist spätestens mit dem VW-Abgasskandal in das Bewusstsein der deutschen Medien und damit der Öffentlichkeit gerückt. Die Berichterstattung über den Volkswagen-Konzern hat auch vielen mittelständischen Unternehmen verdeutlicht, welch drakonische Strafen US-amerikanische Behörden und Gerichte bei Missachtung von Gesetzen verhängen. Neben den Strafen drohen in den USA zudem hohe Ausgleichszahlungen an die dortigen Kunden.

Nun ist das Rechtssystem in Deutschland im konkreten Fall ungleich unternehmensfreundlicher; Volkswagen konnte sich hierzulande bisher erfolgreich allen relevanten Strafen und Ausgleichszahlungen entziehen. Trotzdem führt die „Non-Compliance“ von VW – also ein Nichteinhalten von Gesetzen und Regeln – auch in Deutschland zu einem erheblichen wirtschaftlichen Schaden.

Die seit 2015 regelmäßig negative Berichterstattung hat das Image und den Marktwert von VW und Audi beim deutschen Konsumenten stark und nachhaltig beschädigt.

Spiegel der Gesellschaft

Die Non-Compliance bei VW ist jedoch weder neuartig noch einzigartig: Neuartig ist sie nicht, da es bei VW beispielsweise bereits in den 90er Jahren Millionenverluste mit waghalsigen Devisengeschäften, die Opernball-Affäre um Ex-Kanzler Gerhard Schröder, eine Schmiergeld-Affäre bei der Konzerntochter Skoda, die Lopez-Affäre usw. usw. gab. Einzigartig ist die Non-Compliance nicht, da es auch in anderen Konzernen Non-Compliance gibt. Siemens hatte 2006 eine Schmiergeld-Affäre, die Zucker-Industrie wurde 2016 für ein Gebietskartell bestraft, und die Deutsche Bank ist seit etlichen Jahren damit beschäf-

tigt, eine ganze Reihe von Fehlverhalten juristisch abzuarbeiten.

Warum fällt es Unternehmen allgemein so schwer, eine Compliance sicherzustellen, also dass sich ihre Mitarbeiter und Führungskräfte an die internen Regeln der Unternehmen und die Gesetze der Staaten, in denen sie tätig sind, halten?

Die Betriebswirtschaftslehre definiert Unternehmen als offene, soziotechnische Systeme. Unter einem soziotechnischen System versteht man eine organisierte Menge von Menschen und mit ihnen verknüpfte Aufgaben, Technologien und Organisationsstrukturen, die auf ein spezifisches Ziel hinarbeiten. Diese Definition verdeutlicht: Unternehmen haben kein Eigenleben, sondern sind die Summe des Verhaltens ihrer Mitarbeiter und damit ein Spiegel unserer Gesellschaft.

Der Volkswagenkonzern beschäftigt weltweit deutlich über 600.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter – mehr als dreimal so viel wie die Einwohnerzahl von Mainz oder ungefähr doppelt so viel wie die Einwohnerzahl von Island. So wie weder Mainz noch Island frei vom Fehlverhalten ihrer Einwohner sind, ist es gerade auch für große, weltweit agierende Unternehmen nicht einfach, Fehlverhalten zu unterbinden. Viele andere Organisationen und Institutionen unserer Gesellschaft sind ebenfalls nicht frei von Non-Compliance: das systematische, teilweise sogar staatlich organisierte Doping im Leistungssport, die Schmiergeld-Affären bei der Vergabe der Fußball-WMs, Bestechungsskandale bei der Vergabe von Visa durch Konsulate und Botschaften oder bei der Vergabe von Aufträgen durch staatliche Stellen. Nicht nur Unternehmen, sondern letztlich alle offenen sozialen Systeme wie Vereine, Verbände, NGOs oder Parteien kämpfen mit dem Fehlverhalten ihrer Mitglieder.

Imageschäden durch Fehlverhalten

Jetzt könnte man angesichts dieser Erkenntnis resignieren. Dies ist aber falsch. Strafen und Imageschäden durch Fehlverhalten von Mitarbeitern und Managern können zwar jedes Unternehmen und jede Organisation treffen – und zwar nicht nur Großunternehmen, sondern gerade auch den Mittelstand. Aber es gibt viele gute Möglichkeiten

und Ansätze, hier als Unternehmen dem Fehlverhalten von Mitarbeitern entgegenzuwirken und eine Compliance sicherzustellen. Dies erfolgt in Unternehmen durch den Aufbau eines Compliance Management Systems. Der Aufbau eines solchen Systems kann dabei sehr gut genutzt werden, um die Führungssysteme und die Führungskultur eines Unternehmens generell zu verbessern.

Bereits zu Beginn der 2000er Jahre habe ich im Rahmen meiner Industrietätigkeit in Unternehmen der BASF-, Bertelsmann- und E.ON-Gruppe am Aufbau von Risikomanagement-Systemen und Compliance Management-Systemen mitgewirkt. In den letzten acht Jahren an der Hochschule Mainz habe ich im Rahmen von Forschungsprojekten Unternehmen beim Aufbau von Compliance Management-Systemen unterstützt, zuletzt eine größere Werbeagentur und ein Unternehmen aus der Nahrungsmittelindustrie.

Lippenbekenntnisse genügen nicht

In den jüngeren Projekten hat man sich an den Grundelementen von Compliance Management-Systemen orientiert, die für börsennotierte Unternehmen zum Beispiel in der Richtlinie des Institutes der Wirtschaftsprüfer in Deutschland (IDW) in einer Richtlinie „Grundsätze ordnungsgemäßer Prüfungen von Compliance Management-Systemen“ (IDW PS 980) sehr anschaulich definiert sind:

- Compliance-Kultur
- Compliance-Ziele
- Compliance-Risiken
- Compliance-Programm
- Compliance-Organisation
- Compliance-Kommunikation
- Compliance-Überwachung/-Verbesserung

Kernpunkt eines Projekts zum Aufbau eines Compliance Management-Systems ist es, gemeinsam mit Eigentümern, Führungskräften und Mitarbeitern die oben genannten allgemeinen Grundelemente mit Leben zu füllen, gegebenenfalls zu ergänzen oder zu verändern. Dabei kann man nicht nach einem Kochrezept oder einer starren Checkliste vorgehen. Vielmehr muss man in Gesprächen und Workshops mit Eigentümern, Führungskräften, Mitarbeiterinnen

und Mitarbeitern die unternehmensindividuellen Risiken für eine Non-Compliance herausarbeiten und praktikable Systeme entwickeln, wie diesen Risiken wirksam entgegnet werden kann. Hilfreich ist dabei, dass es inzwischen einen ganzen Baukasten von Instrumenten aus Forschung und Praxis gibt, die man in einem Compliance Management-System einsetzen kann. Dieses reicht von schnell umsetzbaren Instrumenten wie Whistle Blower-Hotlines, bei denen die Mitarbeiter – auch anonym – Regelverstöße melden können, bis hin zu langfristigen Veränderungen an der Führungs- und Unternehmenskultur, also der Compliance-Kultur.

Wichtigstes Element ist dabei sicherlich die zuletzt genannte Veränderung der Compliance-Kultur. Hier sind insbesondere die Eigentümer und die Unternehmensleitung gefragt. Gerade der Fall des VW-Abgas-Skandals zeigt, dass reine Lippenbekenntnisse nicht ausreichend sind, um eine Veränderung der Compliance-Kultur herbeizuführen. Topmanager und Aufsichtsräte – wie der Vorstandsvorsitzende Matthias Müller oder der Aufsichtsratsvorsitzende Hans Dieter Pötsch –, die selbst über viele Jahrzehnte von der „alten“ Unternehmenskultur geprägt wurden, haben offensichtlich erhebliche Probleme, glaubwürdig eine Veränderung der Führungs- und Unternehmenskultur in Richtung einer Compliance-Kultur durchzusetzen und zu vertreten. ■



Prof. Torsten Schrade, Leiter der Digitalen Akademie und Organisator der Summerschool, die sich mit Möglichkeiten, Techniken und Tools des Semantic Web beschäftigt

POSITIVE GRENZERFAHRUNG

International Summerschool „Linked Open Data and Semantic Web: A New Frontier for Digital Humanities“

TEXT: ANNE KLAMMT

FOTOS: KATHARINA DUBNO

■ Sehr erfolgreich verlaufen ist die erstmals für Externe geöffnete Summerschool des hochschulübergreifenden Masterstudiengangs „Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften“ vom 10. bis 13. Oktober 2017. Unter der fachkundigen Leitung von Prof. Torsten Schrade haben Studierende und Postgraduierte erste Erfahrungen mit den Möglichkeiten, Techniken und Tools des Semantic Web gesammelt. Neben den 22 Studierenden, die zum Wintersemester 2017/2018 für den Masterstudiengang zugelassen wurden, haben noch 14 Externe an der Veranstaltung in den Räumen der Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz teilnehmen können.

Semantic Web

Die Digitalen Geisteswissenschaften (auch Digital Humanities) haben mittlerweile zahlreiche Methoden zur computerbasierten Analyse digitaler Wissensbestände hervorgebracht. Parallel dazu entwickeln sich seit der Jahrtausendwende – zunächst ausgehend von Bestrebungen rund um das World Wide Web – die Ideen, Methoden und Technologien von Linked Open Data (LOD) und des Semantic Web.

Das Semantic Web vereinfacht den maschinellen Austausch von Daten über das Netz. Wurden bis in die 2000er Jahre die Bezüge durch Links gesetzt, können nun auf Ebene der einzelnen Daten – z.B. einzelner Wörter in verschiedenen Texten und Datenbanken – Verknüpfungen erstellt werden (Linked Data). Grundlegend ist dafür der inhaltliche (semantische) Bezug der einzelnen Daten auf maschinenlesbar hinterlegte Konzepte, also Festlegungen, was gemeint ist. So können z. B. auch inhaltlich übereinstimmende Begriffe aus unterschiedlichen Sprachen vom Rechner als zusammengehörig erfasst werden.

Dies klingt zunächst ganz nach Informatik, aber tatsächlich liegen die Grundprinzipien des Semantic Web damit nahe an der Denkweise der Geistes- und Kulturwissenschaften: Die Strukturierung und formale Repräsentation von Wissen mittels spezifischer Vokabularien und Ontologien ist eine schon seit Jahrhunderten ausgeübte geisteswissenschaftliche Tätigkeit.

Neue Vernetzungen

Neu ist, dass nun durch den Einsatz von Linked Open Data bisher isoliert stehende Forschungsdatenbestände zu verwobenen Wissensbasen werden, die mit Hilfe der Technologien und Instrumente des Semantic Web übergreifend analysiert werden können. Wie die neu entstehenden Vernetzungen abgefragt und ausgewertet werden können, beschäftigt natürlich nicht nur die Geistes- und Kulturwissenschaften, sondern weite Bereiche der heutigen Forschung. Somit hat sich Mainz als Wissenschaftsstandort mit der Summerschool in einem besonders dynamischen Forschungsbereich positioniert, in dem es gilt, Grenzen zu überwinden.

Interdisziplinäre Teams

Für dieses anspruchsvolle Thema haben sich neben den 22 Mainzer Studierenden auch noch Studierende, Promovierende und PostDocs aus ganz Deutschland sowie aus Italien und den USA interessiert. Zusammengekommen ist eine Gruppe, die disziplinär stark gemischt war und eine ganze Bandbreite Qualifikationen zusammenbrachte – von Studierenden im Master bis zu bereits langjährig etablierten Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern. Jeweils zu Tandems eingeteilt, haben sie Tripel erzeugt, Normdaten kennengelernt und in einer Graphdatenbank die Summerschool modelliert. Dabei ist das gemeinsame Arbeiten als Team ein wichtiger Punkt des didaktischen Konzepts von Torsten Schrade. Die Erfahrung, gemeinsam schwierige Probleme gerade dank der unterschiedlichen Kompetenzen und Herangehensweisen gelöst zu haben, ist für ihn zentral für die Arbeit in den digitalen Geistes- und Kulturwissenschaften.

Vorgelebt und erfolgreich praktiziert wird dies seit inzwischen beinahe zehn Jahren an der Digitalen Akademie unter der Leitung von Torsten Schrade. Er und sein Team sind für die inhaltliche Gestaltung und organisatorische Durchführung der Summerschool verantwortlich. Unterstützt wurden sie dabei von Dr. Andreas Wagner, Max-Planck-Institut für Europäische Rechtsgeschichte in Frankfurt, und Valeria Vitale, King's College London.

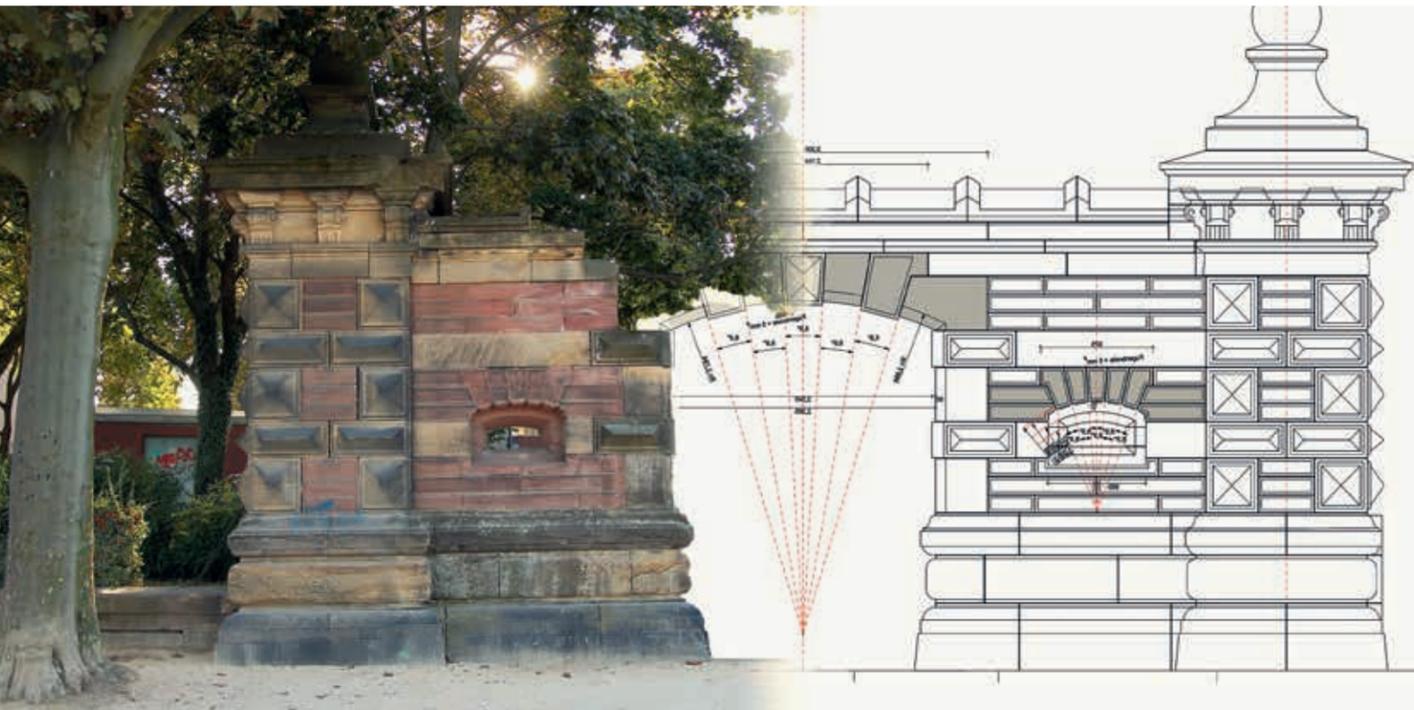
Natürlich gehört zu einer guten Summerschool die soziale Vernetzung, also das Kennenlernen. Auch dafür bot die Akademie großzügigen Raum sowie so manche Tasse Kaffee und etliche Kuchenstücke, um die Energiereserven der Gruppe wieder aufzuladen. Selbstverständlich durfte schließlich ein Abend bei „Woi, Worscht un' Weck“ in einem echten Mainzer Weinlokal nicht fehlen. ■



Teamarbeit ist ein wichtiger Punkt des didaktischen Konzepts der Summerschool



Gleich in der ersten Woche direkt ins Zentrum der aktuellen Forschung



Das Kaiserertor war das letzte der Mainzer Rheintore, das auf Veranlassung des Mainzer Denkmalnetzwerks komplettiert wurde. Die zurückhaltende Ergänzung fehlender Teile überzeugt in ihrer Wirkung auch Skeptiker



Laserscan Kaiserertor – Fragment



Studenten beim Zeichnen des Raimunditores. Die handwerkliche Technik der Freihandskizze ist nach wie vor eine bewährte Methode der Wahrnehmung und Erkenntnis

SATZBAU UND GRAMMATIK DER MAINZER RHEINTORE

Die Architektursprache einer urbanen Raumin szenierung

TEXT: EMIL HÄDLER

ABBILDUNGEN: EMIL HÄDLER, HOCHSCHULE MAINZ

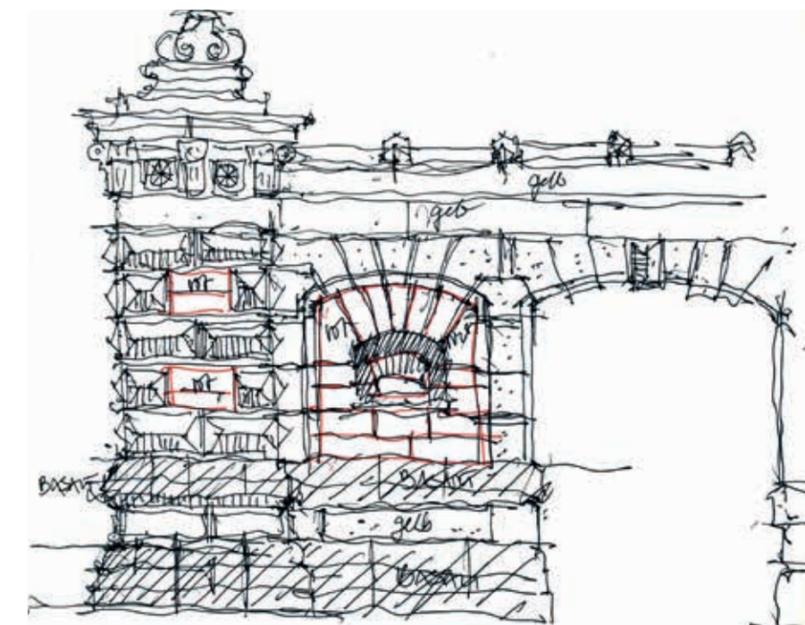
■ Als Wege- und Landmarken am Rheinufer hat der Mainzer Stadtbaumeister Eduard Kreyßig die 20 Rheintore konzipiert, die ab den 1870er Jahren zwischen Zoll- und Winterhafen gebaut wurden und von denen heute nur noch neun erhalten sind. Das Raimunditor (2011 teil-rekonstruiert) und das Kaiserertor (2018 teil-rekonstruiert) waren 2004 und 2016 bereits Gegenstand von zwei Praxisseminaren an der Hochschule Mainz. Die detaillierte Beschäftigung mit der Komposition der Bauwerke, ihrer Fügung und Systematik legte den Gedanken nahe, die Grammatik der Rheintore und ihren Satzbau im Gefüge der Stadt vergleichend zu untersuchen. Aus Anlass der Restaurierung des Kaiserertores wird in diesem Jahr nun im Mainzer Verlag Bonewitz ein Sonderheft über die Rheintore erscheinen.

Verfahren im technologischen Wandel
In den Semestern 2004 und 2016 fand eine Analyse der Steinschnitte an zwei Rheintoren als vertiefendes Seminar im Fach Denkmalpflege statt – unter Federführung des Architekturinstituts ai-mainz, das bis 2010 als „Institut für Projektentwicklung in der Denkmalpflege“ IProD¹ firmierte. Die stückgerechte Bearbeitung als Grundlage für eine Werkplanung erfolgte anschließend im Auftrag der Gebäudewirtschaft Mainz GWM bzw. des Architekturbüros Kurz². Für die beteiligten Studierenden handelte es sich um eine Übung der praktischen Bauaufnahme mit dem Ziel, ein Bauprojekt in der Denkmalpflege werkplanfähig vorzubereiten. Parallel nahm sich der Kurs der A3 im Freien Zeichnen diese Tore als Thema vor. Der zeitliche Abstand der beiden Denkmalpflege-Projekte bezeugt einen technologischen

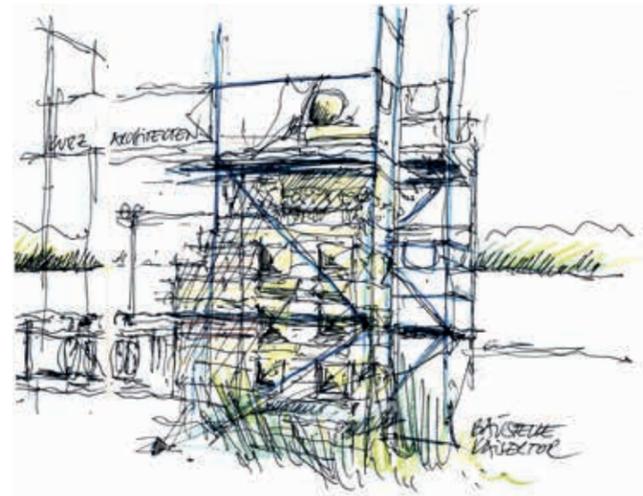
Wandel in den Verfahren der denkmalgerechten Bestandserfassung. 2004 war noch die traditionelle händische Aufnahme mit Unterstützung des Tachymeters die übliche Methode. 2017 wurde der Bestand mit dem 3D-Laserscan formgetreu erfasst und in 2D-Schnitten fugengetreu ausgewertet. Beide Verfahren führten zum selben Ergebnis der Darstellung steingerechter Werkstücke – das letztere mit deutlich geringerem Personaleinsatz und kürzerem zeitlichen Aufwand vor Ort. Absehbar werden sich die digitalen Methoden nach Überwindung ihrer Kinderkrankheiten gegenüber den händischen Verfahren im Alltagsgebrauch durchsetzen. Gleichwohl wird an der Mainzer Hochschule mit zukünftigen Architekten weiterhin die handwerkliche Technik der Freihandskizze geübt. Sie behält gegenüber allem digitalen Optimismus ihre didaktische Gültigkeit als

Methode der Wahrnehmung und Erkenntnis. Kein Foto und kein Scan ersetzt diese Erfahrung vom Auge über die Hand ins Gehirn. Der Erfolg bei der Anwendung liegt in der Verknüpfung der Verfahren und im Abgleich der Befunde vor Ort mit Archivalien, die das Stadtarchiv Mainz reichhaltig bietet.

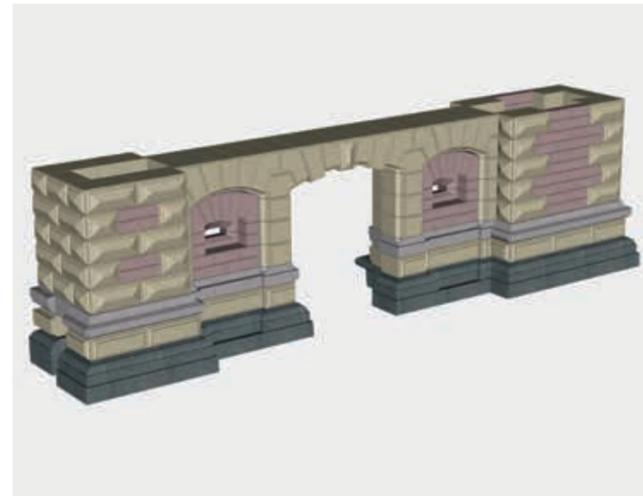
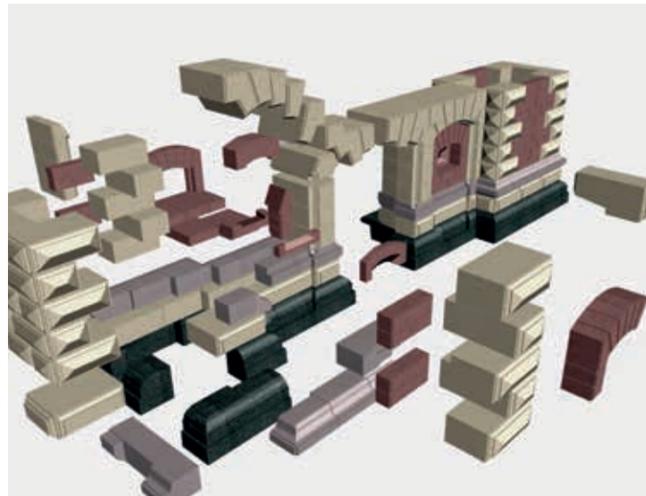
Die händische Aufnahme vor Ort hat den Vorteil der sehr intensiven Beschäftigung mit dem Original und nicht – wie bei der Auswertung des Laserscans – mit einer virtuellen Kopie des Originals am Computer. Die Haptik des Originals, die buchstäbliche Begreifbarkeit des Steins, seiner Oberflächenbearbeitung und des Fugenschnitts und die Bedächtigkeit des Untersuchenden am Objekt selbst führt zu einem tieferen Verständnis der Materie im Sinne bauarchäologischer Forschung, als dies der bildgebende Laserscan vermag. Dort liegt zwischen Mensch und Objekt der berührungsfreie, nicht differenzierende Apparat, hier das erkennende Auge und die geführte Hand. Der Vorteil des Scans liegt aber unzweifelhaft in der Schnelligkeit vor Ort, wenn Zeitdruck in der Baugrube herrscht und archäologische Befunde zutage treten. Aus dieser Diskrepanz begrün-



Raimunditor, vom Rhein links, errichtet 1885, teil-rekonstruiert 2011



Baustelle am Kaisertor – Freihandskizzen



Raimundtor – Steinschnitte



Markantes Bauwerk an exponierter Stelle – die Kaponniere am Feldbergplatz wurde 1887 erbaut und war ein Teil der Mainzer Rheinkehlmauer

det sich eine mitunter kontrovers geführte Debatte in der Fachwelt. Gleichwohl steht am Ende beider Bemühungen eine Forschungserkenntnis – oder immer häufiger eine originalgetreu rekonstruierte Architektur. Diese Stiefschwester der modernen Aufnahme- und Darstellungsmethoden ist nicht unumstritten, wie die leidenschaftlichen Kontroversen um die Authentizität des Wiederaufbaus kriegszerstörter Architektur auf dem Mainzer Markt, dem Dresdener Neumarkt, am Frankfurter Römer, in Potsdam oder Berlin zeigen. Die bloße technische Baubarkeit einer virtuellen Rekonstruktion reicht als Begründung allein kaum aus. Es handelt sich letztlich um die Wiedergewinnung eines Bildes – eines „Bühnenbildes“ der städtischen Rauminszenierung. Diese

Retro-Bilder beliebiger Machbarkeit sind am Beginn des 21. Jahrhunderts salonfähig geworden und beliebt, aber unhistorisch. Sie sind dem Publikum besser zu vermitteln, als dies zeitgenössische Inszenierungen oder die Pflege der im Original erhaltenen Denkmale selbst vermögen – zulasten der letzteren. Diskussionen hierzu bietet Mainz mit seinem Rathaus und dem Gutenberg-Museum zur Genüge. Die spannende Grundsatzfrage nach der Legitimität der Rekonstruktion vertieft die vorliegende Untersuchung nicht. Sie geht vielmehr vergleichend auf die Architektursprache jener urbanen Rauminszenierung ein, die sich mit der Stadterweiterung durch Stadtbaumeister Eduard Kreyßig ab den 1870er Jahren an der Mainzer Rheinfront in zeittypisch historistischem Formenkanon bis

Ende der 1880er Jahre vollzog – im kreativen Rückgriff auf frühere Architekturstile, die in freier Komposition neu interpretiert wurden.

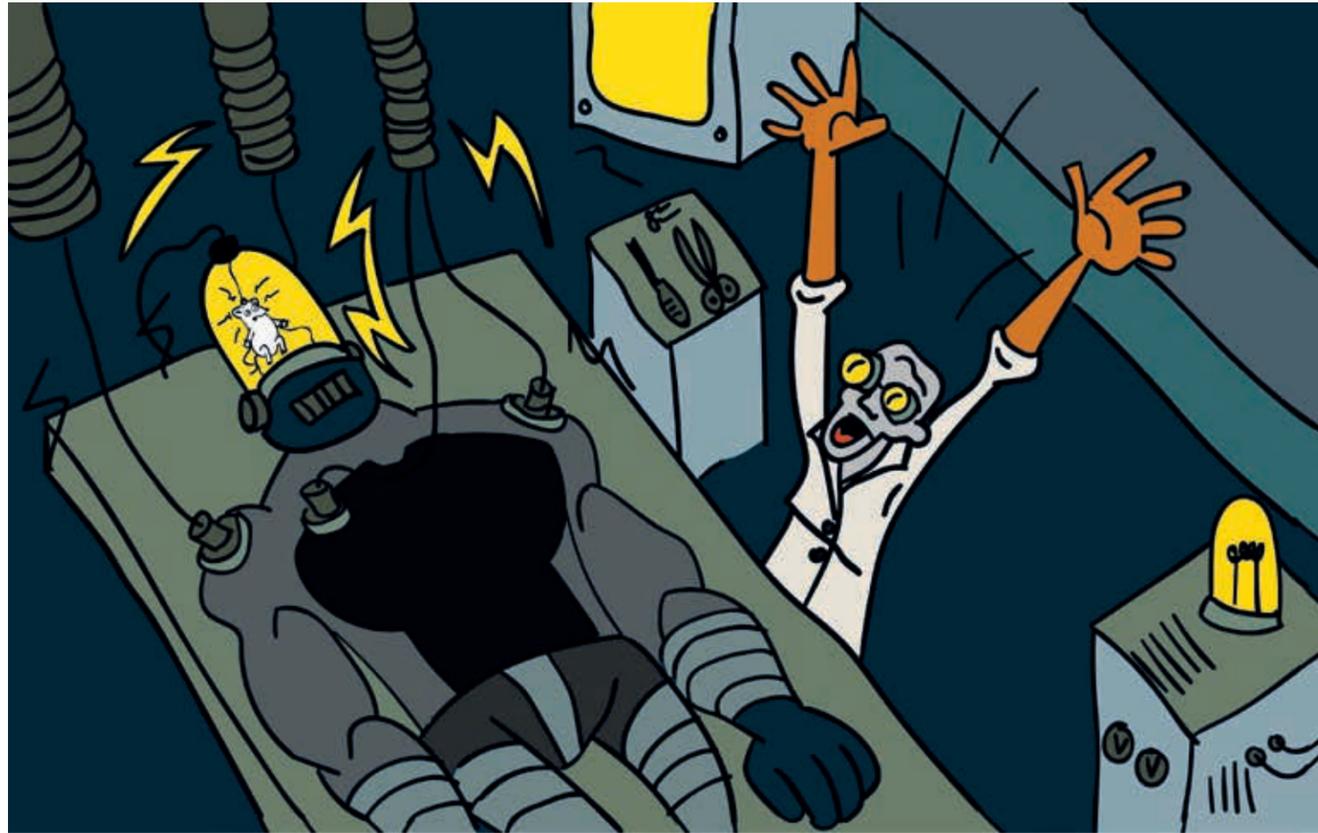
Meisterstücke städtebaulicher Inszenierung
Die Mainzer Rheinkehlbefestigung ist als Gesamtkunstwerk zweifellos ein Meisterstück der städtebaulichen Inszenierung einer Uferfront. Angesichts der räumlichen, funktionalen und fortifikatorischen Zwänge dieses Projekts, das vorwiegend in den 70er und 80er Jahren des 19. Jahrhunderts realisiert wurde, ist die gestalterische Kreativität und das organisatorische Talent des Urhebers gegenüber der damaligen Militär- und Zivilverwaltung kaum hoch genug einzuschätzen. In 20 Tormotiven als Wegemarken zwischen Winterhafen und Zollhafen stellte Kreyßig

den Gestaltzusammenhang der neuen, nach vorne gerückten Mainzer Rheinansicht mit der dahinter liegenden Stadt her. Heute stehen die verbliebenen Rheintore nach zeitbedingter Geringschätzung im 20. Jahrhundert, Vernachlässigung, Kriegsverlust, Desinteresse, Überformung, Verfall oder Abriss als stumme Zeitzeugen zusammenhanglos am Rheinufer. Angesichts vielfältiger Versuche, die Mainzer Rheinfront nach Kriegszerstörung im 20. Jahrhundert grundsätzlich neu auszuformulieren und der erklärten Absicht, die Spuren des ungeliebten Historismus zu tilgen, ist es überraschend und eher zufällig, dass von diesen Toren überhaupt nennenswerte Reste übrig geblieben sind. Ihre Wiederentdeckung und In-Wert-Setzung ist im Gange.

Rekonstruktion oder typologische Komplettierung?
Die Frage nach der Legitimität von Rekonstruktionen wurde gestellt. Doch worum handelt es sich bei den auf Veranlassung des Mainzer Denkmalnetzwerks durchgeführten Ergänzungen an den Mainzer Rheintoren tatsächlich? Von den ursprünglich 20 Toren sind 9 in teilweise stark verstümmelter Form erhalten. Als Wege- und Landmarken wirken sie nach wie vor am Rheinufer – vor allem, weil besonders markante Exemplare an exponierter Stelle noch stehen. Ihr urbaner Kontext und dadurch ihre Lesbarkeit sind weitgehend verloren gegangen. Die zurückhaltende Komplettierung fehlender Teile (nicht deren vollständige Rekonstruktion) mit dem Ziel, den noch verbleibenden

Toren als Landmarken ihre Wiedererkennbarkeit im Stadtraum zurück zu geben, die rhythmische Gliederung des Rheinufer zu akzentuieren, überzeugt in ihrer Wirkung auch Skeptiker. Mit dem Kaisertor wurde die letzte mögliche Operation dieser Art nun abgeschlossen.

1 IProD Institut der Fachhochschule Mainz. 2000 gegründet, 2011 überführt in das Architekturinstitut ai-mainz.
2 Architekturbüro Franz & Edda Kurz als verantwortliche Projektleiter für alle Rheintore seit 2006. ■



Man Mouse Machine – Zwischen Hybris und Herrschaft. Studierende interpretieren den Titel des Seminars. Zeichnung: Myriam Wassermann

MAN MOUSE MACHINE

Was bedeutet die zunehmende Vernetzung von Daten, Prozessen und selbstlernenden Systemen für den Menschen und seine Wahrnehmung der Wirklichkeit?

TEXT: KAREN KNOLL ABBILDUNGEN: STUDIERENDE DES STUDIENGANGS KOMMUNIKATIONSDESIGN

■ Der Saugroboter fährt leise surrend durch die Wohnung, die Wohntemperatur steigt sachte wieder an, sobald man sich dem Zuhause nähert. Und während der Wearable uns rät, lieber doch noch ein paar Schritte zu laufen, lernt der humanoide Roboter Robit mit dem Kind Vokabeln. Die technologische Entwicklung, die zunehmend alle Lebensbereiche durchdringt und vernetzt, erleichtert uns – scheinbar – ganz ideal den Alltag.

Totale Kontrolle
Dass der Staubsauger nicht nur unseren Staub, sondern ganz nebenher auch alle anderen verwertbaren Daten über uns sammelt, wir unsere Wohnungseinrichtung so anpassen, dass dieser auch ungehindert seinen Parcours fahren kann und der lebenswerte Roboter gleich die Matheschwäche unseres Kindes an Unternehmen verrät, die uns nun nicht nur die besten Produkte zur Behebung des Problems vorschlagen,

sondern womöglich für immer die berufliche Karriere des Kindes mitbeeinflussen – nun, dieses Ausspionieren und diese Manipulation unserer Handlungen scheinen wir in Kauf zu nehmen. Schließlich, so der resignierende Gedanke dabei, haben wir ja auch ein Smartphone, schreiben E-Mails, bestellen online und googeln.

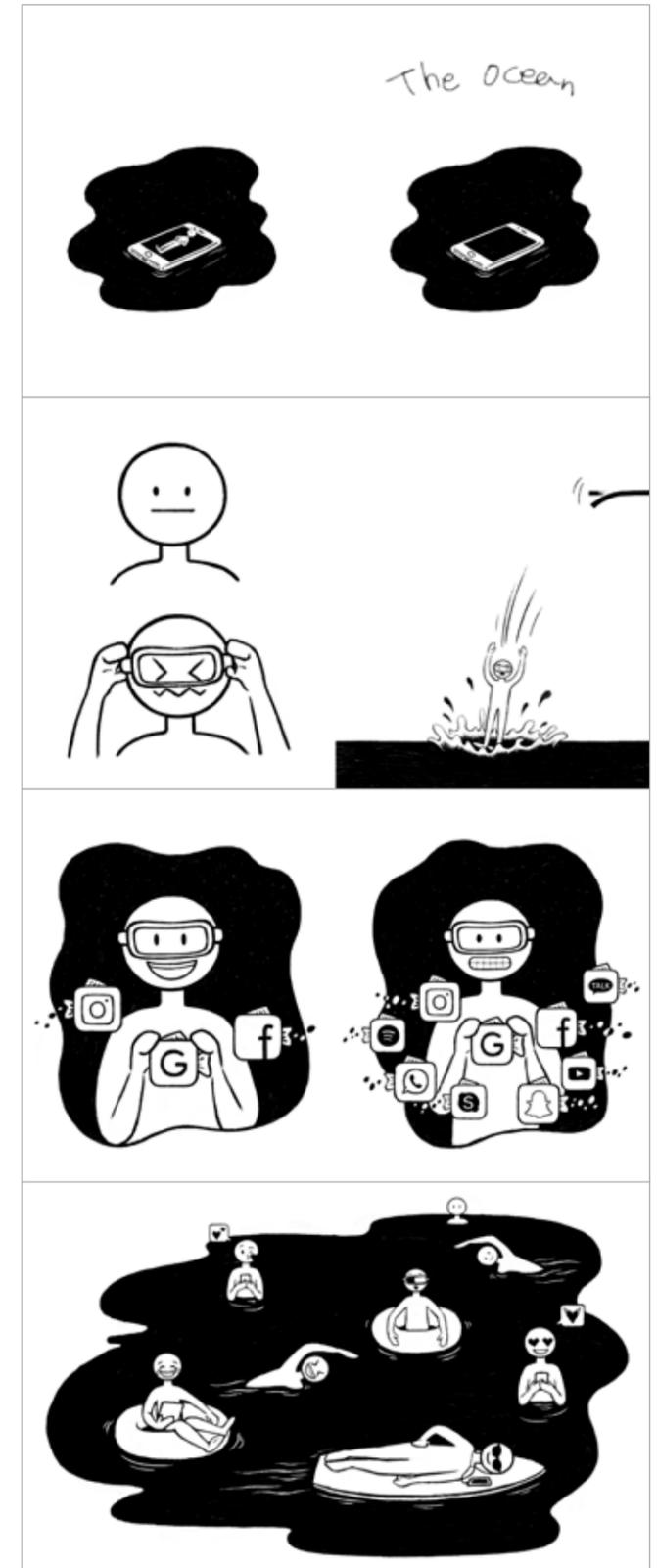
„Man Mouse Machine“ – so betitelten wir – Monika Aichele und Karen Knoll – das Inter-

disziplinäre Seminar (Illustration und Kulturtheorie) über die großen, allgegenwärtigen und unglaublich vielschichtigen Themen der Digitalisierung und der Künstlichen Intelligenz. Wir wollten mit den Studierenden erforschen, was die zunehmende Vernetzung von Daten, Prozessen und selbstlernenden Systemen für den Menschen und seine Wahrnehmung der Wirklichkeit, seine soziale Interaktion und den Umgang mit den Dingen eigentlich bedeutet. Die Ergebnisse dieser Überlegungen sollten die Studierenden in Bildideen und Bildkonzepte umsetzen, um daraus schließlich Bildgeschichten zu entwickeln.

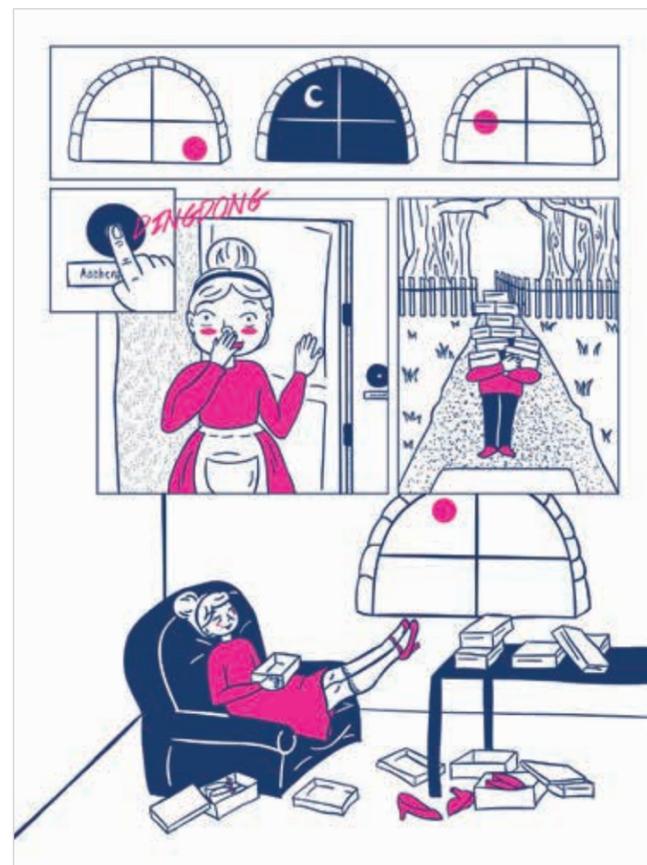
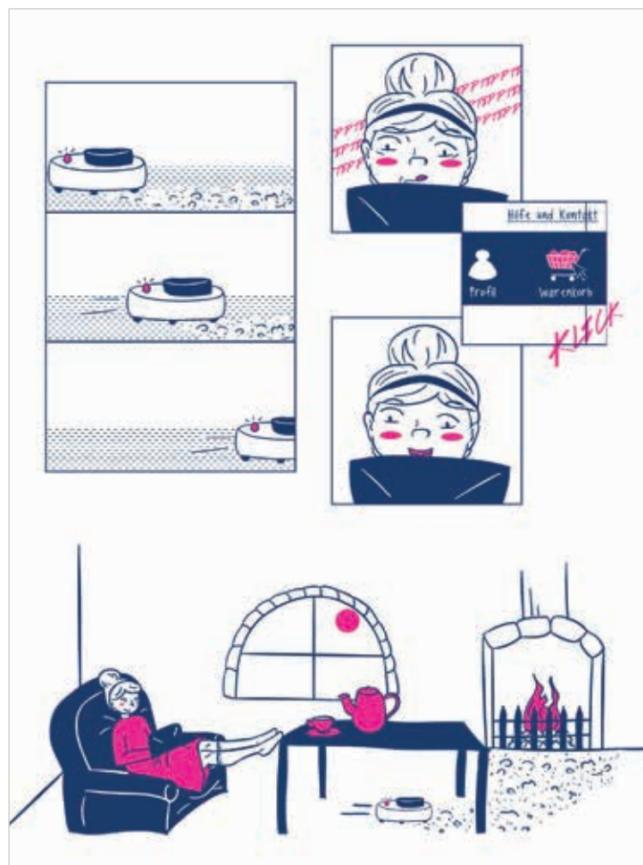
Eine digitale Verbreitung dieser Ergebnisse hätte angesichts der gegenwärtigen Möglichkeiten nahegelegen, um aber den schier unendlichen Bildern im Netz entgegenzusetzen, entschlossen wir uns, Zines (kleine Heftchen, die meist im Eigenverlag entstehen) mit dem RISO-Druckverfahren herzustellen – eine Kombination aus digitalem und analogem Produktionsverfahren – und diese auf dem Internationalen Comic-Salon Erlangen (31. Mai bis 3. Juni 2018) zu präsentieren

Am Anfang war das Wort

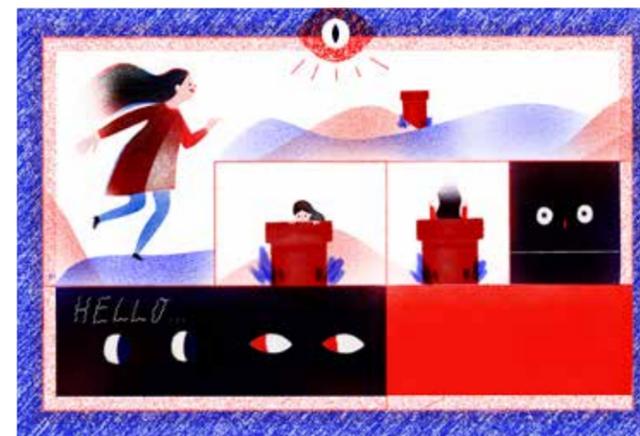
Da sich die Digitalisierung und virtuelle Wirklichkeit auch in unsere Sprache einschreibt, erstellte eine Gruppe von Studierenden zunächst eine Art Glossar der grundlegenden Terminologie, auf die wir uns nun in unseren Gesprächen beziehen konnten. Ein beeindruckendes Plakat mit einem dichten Begriffs-Netzwerk von Bezeichnungen wie Algorithmus, Bot/Chatbot, Internet of Things (IoT), Deep Learning, Mixed, Augmented und Virtual Reality u.v.m. entstand. Unser Vokabel-Trainer für die nächsten Stunden. Mit Vorträgen und in Diskussionen durchstreiften wir die unendlichen Weiten der digitalen Welt, schauten in dystopische Abgründe und verweilten in utopischen Oasen, suchten die sinnvollen, lebenswichtigen digitalen Technologien (etwa im Bereich der medizinische Diagnosemethoden oder der Teilhabe am Weltgeschehen) von den kommerziellen Datenkraken zu unterscheiden, überlegten, welche Arbeitsplätze, welche Tätigkeiten sinnvoll, welche schmerzhaft von der Digitalisierung ersetzt werden würden. Wir interessierten uns für die unter-



Dem rauschhaften Abtauchen in die Tiefen des Netzes folgt die Erkenntnis, dass wir nicht im Meer der freien Informationen sind, sondern dass wir die Informationen sind. Zeichnung: Kim Soyeon



Wirklich märchenhaft: Der Roboter kümmert sich um Erbsen und Asche, der Online-Shop liefert Robe und Schuhe für den Ball
Zeichnung: Myriam Wassermann



Netventures – Ausflug ins Darknet. Die Protagonistin der Bildgeschichte verliert sich im Darknet und bleibt dabei selbst nicht unbeobachtet
Zeichnung: Ceylan Maurer



Vernetztes Zuhause. Wer hilft hier wem?
Die zunehmende Vernetzung des Alltags beschäftigt den Menschen
Zeichnung: Katharina Agnes Hofbauer

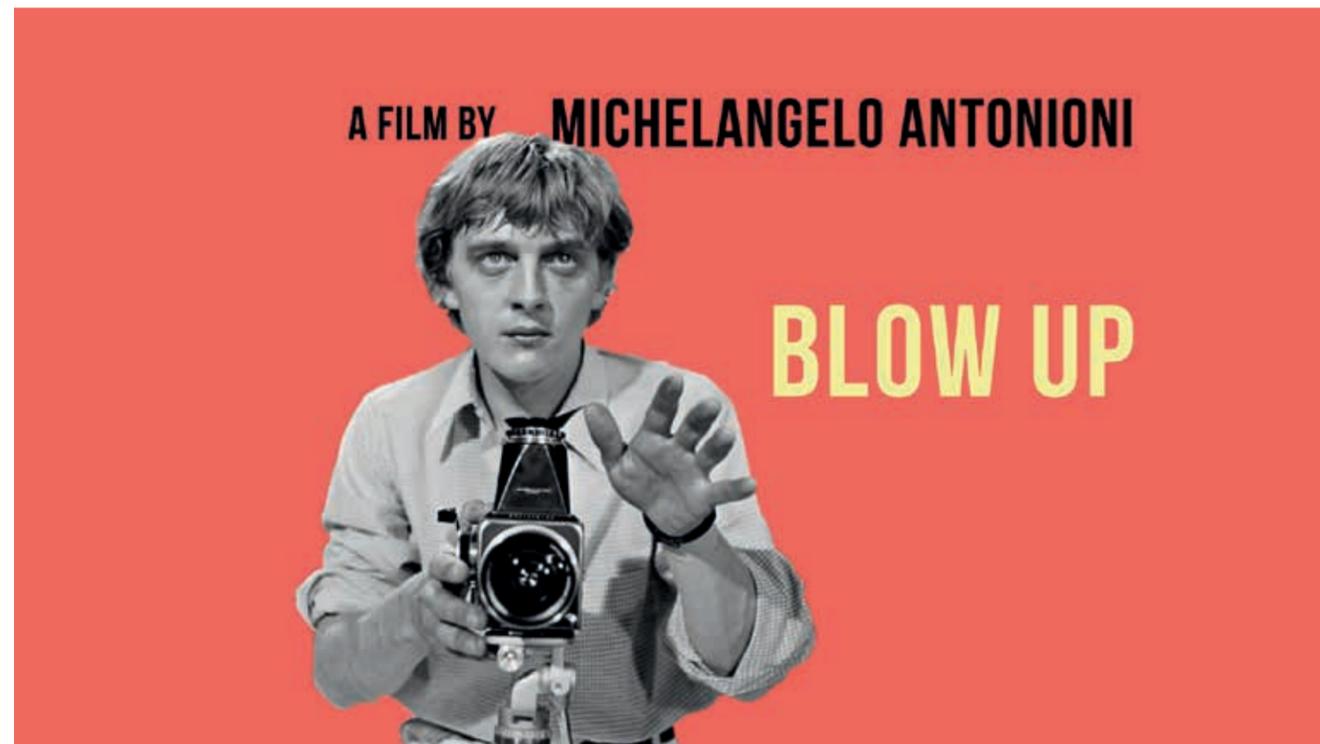
schiedlichen Positionen und Haltungen staatlicher Akteure, der Ingenieure und Programmierer sowie von Netzaktivisten im Zusammenhang mit Datensicherheit, Datenspeicherung und totaler Kontrolle. Von diesen Akteuren gelangten wir zum französischen Soziologen Bruno Latour und seiner Theorie der Dinge, die uns den zweibärtigen Berliner Schlüssel und das Kerfin-Schloss nicht als Ding, sondern gleichfalls als sozialen Akteur vorstellte. Die medientheoretische Betrachtung, die den Fokus auf die soziale Wirkung von Gegenständen legt und in ihnen vermittelte Handlungsanweisungen erkennt, sollte uns dazu anregen, den eigenen digitalen Alltag einer Analyse unter diesem Gesichtspunkt zu unterwerfen. Inwieweit erzwingen manche Apps wie Fitnesstracks, GPS, Social Media-Anwendungen von uns Handlungsweisen, disziplinieren uns und inwieweit ersetzen Algorithmen unsere eigene Urteilskraft?

Wer ist Maus, wer die Maschine?
Dies führte in Anlehnung an den alliterativen Titel des Seminars dann auch gleich zur ersten zeichnerischen Überlegung und Aufgabe: Wie ist vor dem Hintergrund der technologischen Entwicklung eigentlich die hierarchische Ordnung zwischen Maus, Mensch und Maschine? Wem kommt welche Rolle zu? Die illustrierten dargelegten Antworten fielen düster aus, wie bei Isabel Ding, deren Mensch nur mehr ein mausähnliches Wesen scheint, dessen Bewegungshorizont durch die Länge des Akkukabels bestimmt wird, oder humorvoll wie bei Myriam Wassermann, die dem Menschen Hybris bescheinigt, wenn sie dem Roboter eine zuckende Maus in sein elektronisches Hirn zeichnet und der Mensch, ob dieser Erfindung, begeistert jubelt. Immer wieder aber bezogen sich die Geschichten und Bildideen der Studierenden auch auf unseren Blick auf

die Natur. So schrumpft der freie Ausblick auf eine Waldlandschaft plötzlich zu einem gerahmten, statischen Blick auf einen Bildschirm (Ceylan Maurer). Da ist es kein Wunder, wenn auch das Eichhörnchen seinen Wintervorrat an Eicheln nur noch mittels GPS wiederfindet (Myriam Wassermann).
Ein Besuch der Gruppen-Ausstellung „Mit den Händen zu greifen und doch nicht zu fassen“ in der Kunsthalle Mainz, die sich um das Phänomen und die Strategien des Verschwindens und Verbergens rankt, welche im Zeitalter der Digitalisierung eine ganz neue Bedeutung gewonnen haben, setzte einen weiteren thematischen Impuls für kurze Bildgeschichten im klassischen 6-Panel Format. Ist das Verschwinden nur mehr eine Sache des richtigen Tastenkürzels? ctrl+alt+del und das letzte, zögernde Blatt löst sich zitternd vom Ast und –

verschwindet. Eine Bildfolge von Paula Scheich, die viele Interpretationen zulässt.
Um die absurden Situationen, die schwerwütigen bis phantastischen Szenarien und alltäglichen Ereignisse rund um den Cyberspace erzählen zu können, ergänzten wir die thematische Auseinandersetzung mit Lektionen zur Erzähltheorie des Comics. Anschauliches Material dazu boten uns u.a. die Comicserien des belgischen Zeichners Hergé, die Graphic Novels des renommierten Mangakünstlers Jiro Taniguchi sowie der Cousinen Jilian Tamaki (Illustration) und Mariko Tamaki (Text).
Den Stift in der Hand
Mehr denn je spürten wir in diesem Seminar, dass das digitale Zeitalter ein beschleunigtes ist. Die Zeit raste. Um die fristgerechte Herstellung der Zines zu ermöglichen,

mussten zeitintensive Entscheidungen und Abstimmungen für die Herstellung der Hefte getroffen, Korrekturen durchgeführt und Pointen geschärft werden. Die thematische Auseinandersetzung trat in den Hintergrund, vor dem sich jedoch deutlich die Erkenntnis abzeichnete, wie sehr sich Weltbezug und Wahrnehmung mit der technologischen Entwicklung verändern. Wer den Stift in der Hand behalten will, der sollte diese Veränderungen verstehen und durchdringen können, ist es doch für die nächsten Jahre das angesagte Thema, zu dem Bilder und Erzählungen erwartet und angefragt werden.
Ach ja, und um mit Katharina Hofbauers Kurzgeschichte noch einmal schnell einen beruhigenden Blick auf eine Zukunft mit Robotern zu werfen: Sie brauchen uns noch. ■



Hinter der Kamera – der Protagonist des Films ist Modefotograf im „Swinging London“ der 60er Jahre

EXPERTEN VOR DER KAMERA

„Blended Learning“ mit einem Filmklassiker

TEXT: THOMAS MEDER

ABBILDUNGEN: MGM, HOCHSCHULE MAINZ, INKA McATEE

■ **Wie wird Hochschullehre in Zukunft aussehen? Wie lange dauert es noch bis zum Einsatz des ersten humanoiden Roboters, der menschliche, also gelegentlich auch irrende Professorinnen und Professoren ersetzt? Im Ernst glaubt niemand an ein solches Science-Fiction-Szenario. Dass die Digitalisierung aber alle Bereiche des akademischen Tuns erreicht hat, lässt sich kaum mehr anzweifeln. Studierende recherchieren im Internet, bevor sie – wenn überhaupt – eine Bibliothek betreten. Online-Tutorials boomen. Jeder Seminarraum ist mit Technik ausgestattet, die unterschiedlichste digitale Formate wiedergeben kann. Es ist sehr viel möglich geworden. Wer sorgt nun für eine den heutigen Möglichkeiten angepasste Aufbereitung der Inhalte, die sich nicht zuletzt durch die Form ihrer Präsentation doch jedes Mal wie neu darstellen?**

Filmerklärende Filme

In diese Lücke soll ein Projekt stoßen, das als Zusammenarbeit zwischen der Hochschule Mainz und der Johannes Gutenberg-Universität (JGU) seit 2012 existiert. Im Rahmen dieses Projekts sind bereits mehrere filmerklärende Filme entstanden, beispielsweise das im Internet sichtbare „Caligari-Experiment“ auf der „Plattform für Filmvermittlung“, einer eigens hierfür entwickelten Website (<http://filmeerklaeren.hs-mainz.de>).

Als jüngstes und bislang größtes Projekt der Zusammenarbeit von Filmwissenschaftlern und Praktikern der Hochschule Mainz ist jetzt eine gemeinsam erarbeitete Vorlesungsreihe in der Form eines MOOC (*Massive Online Open Course*) ins (Intra-) Net gegangen. Dies ist eine Form der Lehre, die online abgerufen werden kann. Für den sechsteiligen MOOC zu „Blow-up“ wurden

Prof. Dr. Oksana Bulgakowa, Dr. Roman Mauer und ich im ersten hochschulübergreifenden Wettbewerb „Neue Wege in der Lehre“ schon Ende 2016 ausgezeichnet.

Unser Projekt beschäftigt sich mit einem einzigen Film, „Blow-up“ (1966), von Michelangelo Antonioni, der als moderner Klassiker des Weltkinos gilt. Die Begründungen für diesen Status variieren; aus genau diesem Grund erschien der Film als das ideale Vehikel, um verschiedenartigste theoretische Ansätze an ein- und demselben Objekt zu demonstrieren und filmisch anschaulich zu machen.

Konzipiert haben wir die Vorlesung für Studierende der Filmwissenschaft und der Zeitbasierten Medien. Im Nachgang wurde sie ergänzt durch eine Lernumgebung, in der das Gelernte abgeprüft werden kann.

Der MOOC selbst besteht aus sechs Teilen, die in ihrer Länge leicht variieren (von 45 bis 65 Minuten). Jede Einheit wird von einem Film-Spezialisten vor der Kamera moderiert. Die Aufnahmeteams bildeten gemischte Gruppen von Studierenden aus Hochschule Mainz und Universität, wobei der Anteil der Erstgenannten überwog. Es gab für jeden Teil einen Regisseur sowie Kameramänner und -frauen, für den Ton Verantwortliche, des Weiteren für Licht, Continuity/Skript, Teleprompter, Runner, Catering etc. Das Skript der jeweiligen Vorlesung kam von den Experten vor der Kamera, allesamt Filmwissenschaftler. Gedreht wurde im Studio des Elektronischen Medienzentrums der Universität, im Ganzen über einen Zeitraum von drei Semestern. Die Postproduktion wiederum wurde an der Hochschule durchgeführt. Gefördert hat das Projekt das Gutenberg-Lehrkolleg der JGU mit einem Betrag von 20.000 Euro.

Von der Bildtheorie bis zur Psychoanalyse

„Blow-up“ ist ein Film über das „Swinging London“ der 60er Jahre, der auf einer Kurzgeschichte von Julio Cortázar beruht. Die erste Vorlesung widmet sich den intermedialen Bezügen, die sich in Bezügen zur sozialdokumentarischen sowie zur Modefotografie der Zeit zeigen. Eine zweite Vorlesung geht auf das narratologische Konzept des Films ein, denn „Blow-up“ baut ein Netz von schwer durchschaubaren, untereinander unabhängigen, gleichwohl in sich stimmigen Teilhandlungen auf.

Mein Beitrag widmet sich der Bildtheorie von „Blow-up“ sowie einer Theorie des filmischen Bildes im Allgemeinen. Die Gender-Frage geht von erweiterten Identitäten der beiden Geschlechter aus, die seit den 1960er Jahren gesellschaftspolitisch entwickelt wurden. Visuellen Ausdruck fanden diese neuen Identitäten von Frau und Mann in veränderten „role models“. In einem Beitrag zur Psychoanalyse wird in jene als Wissenschaft immer noch umstrittene Herangehensweise eingeführt, die als „Seelenheilkunde“ das 20. Jahrhundert kulturell unbestreitbar nachhaltig geprägt hat. Den Abschluss bildet eine Lektion, die neoformalistische Theorien der sogenannten Schule von Wisconsin untersucht. Nachgewiesen wird, dass zentrale erzählerische Paradigmen des klassischen „mode



Blow-up: das entscheidende Foto wird „aufgeblasen“



Und der Gegenschuss: Was sieht der Fotograf?

of storytelling“ auch in diesem klassischen Autorenfilm greifen.

MOOCS und Präsenz-Lehre

Im vergangenen Wintersemester kamen vier der sechs Vorlesungen in der Lehre zur Anwendung. Im sogenannten „Blended Learning“ wurden digitale Anteile – eben die Moocs – mit klassischer Präsenz-Lehre ineinander „geblendet“. Die Studierenden sahen die Vorlesungen im Hörsaal, erhielten entsprechende Anweisungen und konnten zu Hause nacharbeiten. Die Leistungserhebung geschah ebenfalls digital, durch einen Multiple Choice-Test, zu dem die Mooc-Vorlesungen

dann erneut verwendet werden durften. Alle technischen und gestalterischen Arbeiten wurden von Studierenden der Hochschule Mainz in Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Datenverarbeitung der JGU getätigt.

Wem der Lernerfolg noch nicht reicht, hat ab dem Frühjahr 2018 die Möglichkeit, das neu erworbene Wissen wiederum in herkömmlicher Form zu überprüfen. Dann erscheint das Lehrbuch „Angewandte Filmtheorie“, in dem die Dozenten der Moocs ihre Erkenntnisse noch einmal schriftlich darlegen (Lehrbuchreihe Film, Fernsehen, Neue Medien, Bd. 4, Springer vs., Wiesbaden). ■



Porto Promenade. Foto: Svenya Drotos

PORTO MAPPING - URBANE KLÄNGE UND BILDER

Eine audio-visuelle Untersuchung der Stadtlandschaft von Porto zwischen Planung und Zerfall, Spekulation und Tourismus

TEXT: PAULO FERREIRA-LOPES UND HARTMUT JAHN

FOTOS: NIKLAS DOKA, SVENYA DROTOS, HARTMUT JAHN, ANDREJ JUSTUS

■ Klingt jede europäische Stadt wie die andere? Wenn man am Flughafen steht, eine große Straße überquert und die Autos vorbeirauschen, ja, dann klingt jede große europäische Stadt – bis auf die Sprache – fast gleich. Aber wenn wir Abstand von den allgemeinen Soundscapes einer Stadt nehmen, dann es ist möglich, ihren Puls zu fühlen und zu hören, wie anders jede Stadt klingt. – Ein Bericht über ein portugiesisch-deutsches Kooperationsprojekt.

Klanglandschaft am Meer

Porto erklingt aus verschiedenen und gemischten Tönen: am Rande des alten Ribeira-Hafens sind die Verkäufer mit ihren „Pregões“ zu hören – eine ganz besondere Form der Marktschreierei. Die arabische Kultur ist in der melismatischen Intonation des Klanges spürbar. Wir sind aber nicht im nordafrikanischen Raum, sondern am Meer, wo Möwengeschrei die „Pregões“ verfärbt und das Meer als Hintergrund eine besondere klangliche Landschaft bildet. Durch nostalgische Akkor-

deon-Melodien sowie die Fados, die aus den nächtlichen Ecken mit den portugiesischen Gitarren jaulen, zeigt die Stadt auch immer wieder die melancholische Stimmung. Mit über 180 Orgeln erklingt Porto aber auch als Stadt der Orgeln mit besonderen Schallräumen und akustischen Umgebungen, den Kirchen.

Wie wollen wir leben?

Portugal befindet sich aus verschiedenen Gründen seit mehr als sieben Jahren in einer

sehr schwierigen wirtschaftlichen Krise, deren Ende nicht abzusehen ist. Nicht nur europäische wirtschaftliche Trends spielen eine Rolle in dieser langen Spirale, in der die Kultur und Bildung immer weiter von der Politik vernachlässigt wurden. Diese Situation führt das Land in verschiedene Formen der Armut, die in urbanen, architektonischen und landschaftlichen Formen direkt beobachtbar sind. In Porto treffen der touristische Boom und die Immobilien-Spekulation seit 2008 in voller Härte aufeinander, die, kurz gesagt, zu der Verdrängung der Mittelschicht aus der Stadt an die Peripherie, außerhalb des Autobahnzirkels, geführt hat.

Durch einen intensiven Austausch zwischen dem Studiengang Zeitbasierte Medien der Hochschule Mainz und der Escola das Artes, Universidade Católica in Porto gelang im Mai 2016 eine erste Recherche, die mit der Architektengruppe „The Worst City Tour“ zu einem fruchtbaren Ergebnis kam. Die präzise Untersuchung dieser Bedingungen unter der Fragestellung „Wie wollen wir leben?“ mit den uns zur Verfügung stehenden filmischen audiovisuellen Mitteln soll einerseits die Kommunikation unter den Anwohnern anregen, die auch die Protagonisten unserer Untersuchungen sind und im zweiten wichtigen Aspekt der Herausbildung von portugiesisch-deutschen studentischen Produktionsteams dienen. Dieser Austausch soll dazu anregen, über den konkreten Spot Porto hinaus über die Zukunft Europas zu reflektieren und neue Perspektiven zu beleuchten.

30 Miniaturen einer Stadt

Eine Gruppe von 20 Bachelor-Studierenden ist bereits im Mai 2016 einen ersten Schritt in diese Richtung gegangen. Die Teilnehmer der Studienreise „PORTO . Kartografie“, die aus Mitteln des DAAD-Programms zur Steigerung der Mobilität von Studierenden an deutschen Hochschulen gefördert wurde, haben die Stadt in 30 Miniaturen von je 90 Sekunden Länge audio-visuell vermessen. Jeweils ein Team aus Klang- und Bildexperten recherchierte und drehte an ausgewählten Orten. Die Stadt, die Sprache, die Kultur werden zu einem visuellen und klanglichen Erlebnisraum, der den Zufall in die Arbeit integriert. Die Arbeitsweisen sind dabei sehr unterschiedlich und sind auch durch Sujet und Drehorte bedingt – u.a. Graffiti, Architektur,



Dachterrasse der Universität. Foto: Hartmut Jahn



Dreharbeiten in Porto. Foto: Niklas Doka



Azulejo und Farbenfreude. Foto: Hartmut Jahn



Kartenspieler. Foto: Hartmut Jahn

Alltagsszenen, Schuhputzer, Musiker, den Markt, die Küste, und die Worst City Tour.

„Unsere ursprüngliche Idee war es, in unseren Clips die Straßenkunst von Porto zu zeigen. SEM's Straßenkunst fällt vor allem durch seine wiederholenden Muster auf, die stark von elektronischer Musik beeinflusst ist. Dies habe ich vor allem in der Postproduktion berücksichtigt, dazu gehört der Einsatz von Splitscreens, Spiegelungen, Überlagerungen und Kaleida-Effekt. Mir fiel besonders die Symmetrie der städtischen Architektur auf sowie die vielen geometrischen Formen, die Kacheln. Nicht nur an den traditionellen Kirchen und dem Bahnhof ist dies zu sehen, sondern auch an den modernen Bauten wie der Casa de Musica und dem Bouca Housing Komplex. Diese Formen wollte ich auf eine experimentelle Art und Weise neu interpretieren.“ Julia Rosenau

(SEM und Shapes of Porto, Konzept, Schnitt: Julia Rosenau, Kamera, Schnitt: Marius Grein, Sound: Samir Meslem)

„Trotz meist schlechten Wetters, Krankheit und weiteren Komplikationen haben wir doch einiges von dem geschafft, was wir uns vorgenommen hatten. Am schwersten fiel uns, vor Ort die Leute im Markt anzusprechen. Doch nach dieser Überwindung waren die Leute meistens sehr offen und bereit, sich vor der Kamera von uns porträtieren zu lassen.“ Svenja Büttner, Jonathan Kaiser

(Mercado Bolhao und Casa da Mariquinhas, Kamera/Schnitt: Svenja Büttner, Ton: Jonathan Kaiser)

„Jan und ich sind beide sehr visuell orientiert. Wichtig war uns, möglichst viel von der Stadt zu Fuß zu erkunden. Durch die Wahl unseres Kameraequipments – Sony A7s, Canon 6D, 70D, diverse Objektive und Audio-Ausrüstung – waren wir sehr leicht und mobil unterwegs und trotzdem für alle Situationen bestens vorbereitet. Für Luftaufnahmen hatten wir eine DJI Phantom 2 inklusive Monitor eingepackt. So hatten wir jeweils 10-15 kg Gepäck dabei und

haben damit täglich zwischen 12 und 15 km zurückgelegt. Wir haben uns gut ergänzt und sind zu Ergebnissen gelangt, zu denen wir allein wahrscheinlich nicht gekommen wären.“

Jan Philip Baldus, Raphael Foidl (Schuhputzer, Polsterer, Strandleben; Konzept, Bild, Ton, Schnitt: Jan Philip Baldus, Raphael Foidl)

Lost Landscapes

Basis der Recherche war die Führung mit Pedro Alfacinha von der Architektengruppe „The Worst City Tour“, die uns einen realistischen Einblick in die heute touristisch überströmte Stadt gewährte. Die Gruppe wollte einen alten verwahrlosten Kiosk zu ihrem Stadtteildomizil machen. Ein Jahr später ist der Kiosk aktiv und renoviert und dient der Gruppe als Ort für Ideenaustausch und Information im Stadtteil und darüber hinaus.

Den Mehrwert der internationalen Kooperation sahen wir auch in dem in Porto stattfindenden internationalen Black & White-Festival, das von einer Dozentengruppe

der Escola das Artes, Universidade Católica organisiert wird. Aus der Teilnehmergruppe der Mainzer Studierenden entwickelte sich die Idee für ein eigenes Filmfestival in Mainz: ARC. Internationaler Partner in der ersten Ausgabe 2017 wurde dann: das Black & White-Film-Festival Porto.

Im Jahr 2017 konnte die Studienreise auf den bisherigen Erfahrungen aufbauen. „Lost Landscapes in the Middle of the City. Porto“ wurde mit Mitteln des DAAD gefördert und stellte die Fragestellung der sozialen Wohnraumentwicklung in das Zentrum. Die Faszination der Welle, des Meeres, der Arbeit darauf und darunter und die Bekanntschaft mit der Poesie von Porto waren die weiteren Themen, die recherchiert und über und unter Wasser bearbeitet wurden.

Die Teamarbeit ist ein wesentlicher Bestandteil audio-visuellen Arbeitens, so dass hier die Herausbildung von binationalen Teams in den Workshops ein besonderer erster Schritt ist. Für den intensiven Austausch wurden zwei Arbeitsphasen in Kompaktseminaren mit Studierenden und Doktoranden in Porto und Mainz geplant. Hauptziel war, die Resultate der nicht gelösten Stadtplanung zu formulieren, am konkreten Ort mit urbanen Interventionen einzugreifen und die Ängste der Bewohner vor u.a. Drogenkriminalität, Armut und Verwahrlosung der innerstädtischen Viertel zu dokumentieren und Lösungsansätze mit der Architektengruppe zu finden. In diesem Sinne wurde das dokumentarische Projekt zur Urbanität entwickelt.

Und während die Schnitтарbeit in Mainz intensiv fortgesetzt wurde, konnten wir schon im Austausch den Gegenbesuch der Studenten aus Porto organisieren. Der Saxophonist Henrique Quevedo, Doktorand in Porto, der dort von Dr. Paulo Ferreira-Lopes betreut wird, und die Bachelor-Studierenden bereiteten ein Konzert zu bereits geschnittenem visuellem Material vor und führten das Konzert am folgenden Tag im vollbesetzten Hörsaal der Wallstraße auf. Und während wir den Endprodukten entgegenfeiern, bereiten wir für dieses Jahr mit der Faculdade de Belas Artes de Universidade de Lisboa das kommende Projekt vor: Der Klang von Lissabon. ■

Abb. rechts: Erforschung der Welle.
Foto: Andrej Justus





Nach Argentinien und Australien ins goldene Prag – Franziska Engelhardt (rechts) und Alexandra Dünnes beim Erkunden der Stadt

PRAG - NA ZDRAVÍ!

Ein Auslandssemester an der University of Economics, Prague (VŠE)

TEXT UND FOTOS: FRANZISKA ENGELHARDT UND ALEXANDRA DÜNNES

■ „Prag? Du magst also gerne Bier?“ Die Reaktion auf die Wahl unseres Auslandssemesters war immer dieselbe. Klar, mit Tschechien assoziiert man erstmal gutes, günstiges Bier und feuchtfröhliche Junggesellenabschiede, aber trotz dieser und weiterer Stereotypen hat Prag noch viel mehr zu bieten.

Beste Business School in Osteuropa
Aber fangen wir mal von vorne an. Warum Prag? Ein Auslandssemester ist für den Studiengang International Business verpflichtend, für den Studiengang Management hingegen optional. In jedem Fall

stand für uns beide eine Spezialisierung im Marketing im Vordergrund, und dafür bot die University of Economics in Prag (VŠE) eine umfangreiche Auswahl an Kursen. Insbesondere Kurse wie B2B-, Shopper-, Luxury-Marketing und Product Management spielten der VŠE in die Karten. By the way, während unseres Aufenthaltes wurde die Universität vom „Eduniversal Business School Ranking“ sogar als beste Business School in Osteuropa ausgezeichnet. Da wir beide im Bachelor bereits in Übersee, in Argentinien und Australien, studiert haben, sahen wir ein Auslandssemester in Tschechien als eine gute Möglichkeit, ohne viel

organisatorischen Aufwand am Erasmus-Programm teilzunehmen.

Ohne viel Aufwand – das galt auch für die Unterkunftssuche in Prag. Wohnungen werden generell über Facebook-Gruppen oder Chats vergeben, was auf uns einen unseriösen Eindruck machte. Und so bewahrheitete sich unsere Vorahnung bereits am ersten Tag: Während die eine von uns eine tolle Wohnung in der Prager Altstadt im sauberen Zustand und wie auf den Fotos beschrieben vorfand, traf die andere der Schock. Kein Strom, kein WLAN, Schimmel, Schmutz ... Weiteres sollten wir lieber nicht aufzählen.

Schnell war klar – hier kann man nicht bleiben. Gott sei Dank hat die VŠE im Vorfeld „Buddys“ zugeteilt: lokale Studenten, die sich gerade in den ersten Wochen mit viel Engagement um uns kümmerten. So war auch das Wohnungsproblem mit der Hilfe unserer Buddys schnell behoben.

Nachdem wir ein Dach über dem Kopf hatten, konnten wir uns einen ersten Eindruck von unserem neuen Umfeld verschaffen. Unsere tschechischen Mitstudenten sind direkt freundlich und offenherzig auf uns zugegangen. Allgemein gestaltete sich der Uni-Alltag etwas anders als in Deutschland. Die Kurse wurden in theoretische und praktische Stunden eingeteilt, oder mit anderen Worten in Seminare und Vorlesungen. Anders, als wir es von zu Hause kannten, gab es an der VŠE mehr Teilleistungen für ein Modul zu erbringen – dazu gehörten beispielsweise Midterm-Tests, Hausarbeiten, Präsentationen, Mitarbeitsnoten und Praxis-Projekte. Die Praxis-Projekte werden direkt durch Partner-Firmen der VŠE vergeben und betreut, was bedeutet, dass die Arbeit der Studenten auch tatsächlich Mehrwert für die Unternehmen bringt. Erfolgreiche Projekte werden teilweise sogar mit Praktika belohnt. Ein Beispiel ist ein Projekt für die tschechische Biermarke Radegast, welche seit 1999 zur Plzeňský Prazdroj, dem Hersteller des Pilsner Urquell, gehört und die tschechische Eishockeyliga (EHL) sponsert. Die Aufgabe der Studenten, die für diese Firma zugeteilt wurden, war es, unter besonderer Berücksichtigung einer Vielzahl wichtiger Aspekte ein Marketingkonzept zu erarbeiten, das die emotionale Bindung zwischen Hockeyfans und der Biermarke vertieft und die Brand Awareness verstärkt.

Generell haben wir festgestellt, dass wir Deutschen um einiges unentspannter mit Abgabefristen, Seitenbegrenzung usw. umgehen als die meisten anderen Studenten, weshalb wir einerseits häufig für unsere Pünktlichkeit und Strukturen gelobt wurden, andererseits auch ein bisschen für diese Eigenschaften belächelt bzw. als spießig abgestempelt wurden. Allerdings stehen die Tschechen vor ganz anderen Herausforderungen, denn beispielsweise sind die Arbeitsstunden für Werkstudenten nicht reglementiert, und am Ende des Studiums wartet noch das Staatsexamen.

Vielseitigkeit der Stadt

Die Stadt, tagsüber romantisch, extrem in der Nacht, gehört zweifelsohne zu einer der schönsten Städte Europas. Hier wird viel Wert auf Geselligkeit gelegt, ob in Bars, Discos oder Cafés, man kommt zu jeder beliebigen Tageszeit zusammen. Die Vielseitigkeit der Stadt lässt nichts zu wünschen übrig: Die einen können sich in einer wilden Partynacht austoben, die anderen finden sich in einem der berühmten Museen wieder. Bier passt übrigens zu jeder Aktivität.

Mit uns studierten rund 800 andere Austauschstudenten aus aller Welt an der VŠE. Abgesehen von der Willkür bezüglich Deadlines, Vorlesungsbeginn und -themen einiger Professoren, hatten wir eine vielversprechende Orientierungswoche, wöchentliche Erasmus-Partys (Nation-2-Nation) und herausfordernde Projekte, die wir so in der Praxis von der Hochschule Mainz nicht kannten. Trotz verhältnismäßig viel Arbeitsaufwand, inklusive Gruppenarbeiten, können wir tatsächlich behaupten, dass wir viel Spaß dabei hatten. Kleine Wermutstropfen waren die Bibliotheks-Kultur (viel zu kurze Öffnungszeiten, am Wochenende geschlossen, kaum Sitzgelegenheiten) und die langen Wartezeiten im International Office (im besten Fall wartete man „nur“ drei Tage auf einen Stempel).

Wir können Prag in jedem Fall empfehlen, sei es für einen Wochenend-Trip oder für ein Auslandssemester. Wir haben uns während der gesamten Zeit nur in Bezug auf die Kommunikation mit den Tschechen hin und wieder unbeholfen gefühlt, da wir von Kriminalität jeglicher Art und Weise nichts mitbekommen haben und uns deshalb auch nachts immer sicher gefühlt haben. Die positiven Erfahrungen überwiegen. Neben der äußerst leckeren tschechischen Küche und dem Mitfiebern beim Prager Eishockey-Team Sparta Praha zählt auch eine Tretboot-Fahrt auf der Moldau in der warmen Oktobersonne zu unseren Highlights. Besonders die tollen Leute aus verschiedenen Nationen bleiben uns in Erinnerung.

Insgesamt ist die Stadt aus unserer Sicht etwas teurer als erwartet, dafür macht das Bier seinem Ruf alle Ehre. In diesem Sinne – Na zdraví in der goldenen Stadt! ■



Das Tanzende Haus



Prager Weihnachtsmarkt

„DATEN SIND WIE WEIN, SOFTWARE WIE FISCH“

IM GESPRÄCH: KAI-CHRISTIAN BRUHN
GERD BLASE

FOTOS: KATHARINA DUBNO

Bereits in den 1990er Jahren leistete er Pionierarbeit als Vermittler zwischen Geisteswissenschaften und Informatik. Im vergangenen Jahr wurde der studierte Archäologe für seine Leistungen in Lehre und Forschung mit dem Akademiepreis des Landes Rheinland-Pfalz ausgezeichnet. Kai-Christian Bruhn, Professor am i3mainz, Institut für Raumbezogene Informations- und Messtechnik der Hochschule Mainz und Honorarprofessor an der JGU, ist seit 2015 Gründungsdirektor von mainzed, dem Mainzer Zentrum für Digitalität in den Geistes- und Kulturwissenschaften. Unter dessen Dach fanden sich die Hochschule Mainz, die Johannes Gutenberg-Universität Mainz, die Akademie der Wissenschaften und der Literatur Mainz, das Römisch-Germanische Zentralmuseum Mainz, das Institut für Geschichtliche Landeskunde an der Universität Mainz e.V. und das Leibniz-Institut für Europäische Geschichte als Partner zusammen. mainzed soll sie bei der digitalen Transformation unterstützen und beraten.

Foto rechts: Moderne Antike: Der monumentale Fuß ist Teil einer 12 Meter hohen Marmorstatue Kaiser Konstantins in Rom – die Kopie wurde auf der Basis von 3D-Scandaten aus Styropor gefräst und, anschließend in Beton gegossen und steht vor dem Landtag in Mainz





„Wir brauchen einen digitalen Quellenbestand, mit dem wir auch in Zukunft arbeiten können.“

Wie digital sind die Geistes- und Kulturwissenschaften?

Geistes- und kulturwissenschaftliche Forschung ist heute per se digital. Die wenigsten arbeiten noch mit handschriftlichen Aufzeichnungen. Es entstehen sofort digitale Datenbestände – und da sind wir gleich bei einem Kernproblem: Es ist wichtig, dass diese Aufzeichnungen auch später noch einsehbar sind und zur Verfügung stehen. Wenn jemand in 100 Jahren nachschauen will, was zwischen 2000 und 2020 passiert ist, wird er möglicherweise vor kaum überwindbaren Hürden stehen. Wir haben das alles schon selbst erlebt: Eine Software stirbt aus und ich sitze da mit Dateien, habe aber keine Programme mehr dafür.

Schon vor zehn Jahren schrieb James Governor „Daten sind wie Wein, Software wie Fisch“. Worauf es eigentlich ankommt, sind die Daten. Das Programm beginnt an dem Tag zu altern, an dem es fertig ist. Die Halbwertszeit ist überschaubar. Die Programme müssen ständig aktualisiert werden. Wir müssen dafür sorgen, dass wir einen ordentlichen Keller haben und die richtigen

Fässer, um die Daten genießbar zu halten. So schaffen wir einen digitalen Quellenbestand, mit dem wir auch in Zukunft arbeiten können.

Um das zu leisten, entstand mainzed?

Daten-Sensibilität ist nur eine Facette, wenn auch eine wichtige. Die an mainzed beteiligten Institutionen erleben alle auf die eine oder andere Weise, wie die digitale Transformation stattfindet. Der Druck ist spürbar. Sie haben unterschiedlich darauf reagiert: einige sehr strategisch, andere eher situativ. Aber sie sahen sich alle sehr ähnlichen, neuen Problemen gegenüber. Neu war zum Beispiel der Personalmangel: Wenn Sie in der Archäologie eine Stelle ausschreiben, haben Sie die Auswahl zwischen 20, 30 kompetenten Leuten. Schreiben Sie aber eine Stelle für jemanden aus, der sich mit Archäologie und Informatik auskennt, bekommen Sie kaum jemanden.

Es gab vor mainzed Kooperationen zwischen den sechs Partnern, aber die waren meist bilateral und auf bestimmte Projekte bezogen.

Wir haben schon länger gesagt: Lasst uns doch mal sehen, ob wir uns vernetzen können. Aber es braucht immer noch ein paar Außenfaktoren, damit etwas passiert. Die waren 2015 gegeben. Vor allem war klar: Wenn die Institutionen in der Digitalisierung zusammenarbeiten sollen, brauchen wir eine Stelle, die das koordiniert. Die Landesregierung hat uns erhört und eine solche Stelle geschaffen – hier an der Hochschule.

Wie ist mainzed strukturiert?

Im Titel nennen wir uns Zentrum, tatsächlich aber sind wir ein Netzwerk, das sich mit jedem Input verändert, das ständig Neues einbezieht, das sich immer auf die aktuellen Herausforderungen der Digitalisierung einstellen kann. mainzed sprechen wir gern als Mind-set aus: Es ist es ist auch eine Geisteshaltung, eine Einstellung.

Wir haben keine Grundfinanzierung, wir haben so eine Art Mitgift von den sechs mainzed-Partnern bekommen. Seitdem sind wir Selbstversorger. Die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben alle Jobs in den beteiligten Institutionen. Unsere Unternehmung

hängt also nicht an Fördermitteln, die irgendwann auslaufen – dieses Problem haben ähnliche Einrichtungen bundesweit –, wir sind auf Stetigkeit ausgerichtet.

Wie arbeitet mainzed konkret?

Da war zum Beispiel ein Wissenschaftler, der eine europäische Brief-Korrespondenz digital aufbereiten will. Er wandte sich an uns, und wir gingen mit ihm in den „Maschinenraum“: So nennen wir eines unserer Formate, in dem wir per Rundmail fragen, wer von unseren Leuten zu einem Thema etwas beitragen kann. Wir trafen uns dann einige Male zu Workshops und besprachen alles gemeinsam. In diesem Fall schilderte uns der Kollege, worum es genau geht, was ihm wichtig ist. Wir sahen, dass wir die Daten modellieren müssen: Wer sind die Adressaten, wer die Absender? Was sind die Inhalte, welche davon wollen wir übernehmen? Brauchen wir eine Datenbank – und wenn ja: Können wir sie so gestalten, dass sie mit bereits vorhandenen Datenbanken kommuniziert? Solch ein Prozess zwingt alle Beteiligten, ganz neu über die Dinge nachzudenken. Davon profitiert das gesamte Projektkonzept.

Neben der Unterstützung von Projekten und der Forschung hat sich mainzed die Qualifizierung auf die Fahnen geschrieben. Was ist darunter zu verstehen?

In Rekordzeit haben wir gemeinsam mit der JGU den Master-Studiengang „Digitale Methodik in den Geistes- und Kulturwissenschaften“ auf die Beine gestellt. Bisher mussten wir aus Informatik-Studiengängen Leute holen und sie dafür gewinnen, ihr Know-how in unsere Forschungskontexte einzubringen. Nun bilden wir selbst unsere Spezialisten aus: Wir nehmen sowohl Informatik-Bachelor als auch geistes- und kulturwissenschaftliche Bachelor in unseren Studiengang. Die Informatikerinnen oder Programmierer konfrontieren wir dann mit den Geistes- und Kulturwissenschaften und umgekehrt.

Der Studiengang hat jetzt schon Vorbildcharakter. Nach unserem Modell sind zwei ähnliche Studiengänge im europäischen Ausland entstanden. Dieses Jahr werden unsere ersten Absolventinnen und Absolventen fertig. Wir

sind sehr gespannt. Auf jeden Fall haben wir ihre Berufsperspektiven sicherlich deutlich erweitert.

Wie sieht Ihre Bilanz nach zwei-einhalb Jahren mainzed aus?

Wir sind überzeugt, die in uns gesetzten Erwartungen auf ganzer Linie erfüllt zu haben. Wir wollten auf möglichst vielen Ebenen eine Sensibilisierung für die Digitalisierung erreichen. Das ist uns gelungen. Wir haben uns in einer ungeheuren Bandbreite mit dem Thema auseinandergesetzt, haben einen neuen Studiengang und neue Strukturen geschaffen.

Wir wissen alle, dass die Zukunft anders aussehen wird als die Gegenwart. Wie genau, das wissen wir nicht, aber wir wissen, dass das Digitale eine treibende Kraft sein wird. Da dürfen wir nicht abgehängt werden – auch nicht in den Geistes- und Kulturwissenschaften. Daran arbeiten wir.



„Es ist uns gelungen, auf vielen Ebenen eine Sensibilisierung für die Digitalisierung zu erreichen.“



Foto: Anja Jahn

PROF. GREGOR ADE

lehrt Corporate Design / Corporate Identity im Fachbereich Gestaltung

■ Marken bleiben nur dann langfristig stark und erfolgreich, wenn sie eine strategisch-inhaltliche, authentische Basis haben und ihre Ziele nachhaltig angelegt sind. Das beinhaltet auch eine Haltung, die neben wirtschaftlichen Zielen klar formuliert, welchen Beitrag sie als Unternehmen der Gesellschaft weiter- bzw. wiedergeben. Diese Basis ist das konzeptionelle Fundament für die Entwicklung des visuellen und medialen Erscheinungsbilds.

(Kommunikations-)Design hat die Kraft, Dienstleistungen verständlicher, Produkte handhabbarer, Kommunikation klarer und Technik menschlicher zu machen. (Kommunikations-)Design gibt uns in einer immer komplexeren, globaleren, schnelleren und manchmal auch unsicheren Welt Orientierung. Design ist für die Lösung globaler Zukunftsaufgaben unerlässlich. Auch wenn die Grundlage eines langfristig gedachten Corporate Designs strategische Vorarbeit und eine klare konzeptionelle Struktur ist, glaube ich dennoch an die Kraft des Experiments. Faszinierende, emotional berührende Kreation entsteht dann, wenn Gestalter Freiheit

haben. Markenentwicklung und Corporate Design brauchen also beide Komponenten: eine inhaltlich-strategische Struktur und den Mut zum konzeptionellen und visuellen Experiment.

Ich möchte den Studentinnen und Studenten der Hochschule Mainz ein starkes fachliches, konzeptionelles und kreatives Fundament vermitteln und die Faszination und Freude an gutem Design weitergeben. Und ich möchte die Studierenden bei ihrer Suche (und dem Ringen) nach der besten Lösung ermutigen. Dazu gehört auch, eine differenzierte Selbsteinschätzung und eine klare Haltung zu entwickeln. Der Schwerpunkt meiner Lehre ist das Thema Marke und – ganz praxisnah – ihre ganzheitliche Entwicklung, Inszenierung und Steuerung, bzw. langfristige Verankerung.

Nach meinem Diplom als Kommunikationsdesigner an der Hochschule für Gestaltung Offenbach am Main arbeitete ich zunächst als Designer bei MetaDesign in Berlin. Im Jahr 2000 gründete ich das Designbüro ade hauser lacour in Frankfurt und leitete dies

acht Jahre zusammen mit den beiden ehemaligen Kommilitonen Laurent Lacour und Stefan Hauser. Schon zu dieser Zeit durfte ich als Lehrbeauftragter für Typografie an der Hochschule Mainz meine Erfahrungen weitergeben.

2008 wechselte ich zur Peter Schmidt Group – eine der größten deutschen Marken- und Designagenturen. Als Geschäftsführer und Partner verantwortete ich nationale und internationale Etats sowie viele Kulturmarken. Nach acht Jahren habe ich die Netzwerkagentur verlassen und als freier Marken- und Designberater gearbeitet und die Vertretungsprofessur für Corporate Identity und Corporate Design übernommen.

Mit meiner Berufung zum Wintersemester 2017/2018 in die Gutenbergstadt Mainz habe ich das große Glück, meine Erfahrungen praxisnah vermitteln zu können und andererseits mit den Studierenden neue Wege der Marken- und Designentwicklung zu erforschen. Denn auch hier gilt: Nichts ist beständiger als der Wandel. ■

PROF. DR. PHIL. ILKA BECKER

lehrt Kunstgeschichte im Fachbereich Gestaltung

■ Das Verhältnis von Bild, Text/Schrift, Raum und Sound sowie die Verschränkung von Theorie und Praxis sind Dreh- und Angelpunkte des Denkens und Schreibens über Kunst und visuelle Kulturen seit der Moderne. Doch allein schon die Differenzierung von Kunst und visueller Kultur wirft einige Fragen auf. Wo, wie und von wem werden die Grenzen der Kunst gezogen, wie sind im Laufe der Zeit ihre Verfahren, Materialien und Medien erweitert worden und welches sind die gesellschaftlichen, politischen und ökonomischen Bedingungen ihrer Produktion und Rezeption? Welche spezifischen Erfahrungen und Erkenntnisse ermöglichen Kunstwerke? Und wie geht man wiederum mit dem Phänomen um, dass sich der Kunstbegriff zunehmend ausdifferenziert und wir es häufig mit übergreifenden Bildphänomenen und Wissensformen zu tun haben?

Diese und ähnliche Fragen treiben mich um, seit ich an der Universität zu Köln Kunstgeschichte, Germanistik und Philosophie studiert habe, dort als wissenschaftliche Mitarbeiterin zu arbeiten begann und parallel dazu das Verhältnis von Theorie und Praxis direkt auf die Probe stellen konnte: als Kunstkritikerin, Redakteurin von „Texte zur Kunst“, Kuratorin und in Kollaborationen mit Künstlerinnen und Künstlern. Mich interessiert, wie Bilder zirkulieren (zwischen unterschiedlichen Medien und Kontexten, zwischen Kunst und visueller Kultur), durch welche Rahmungen sie Bedeutung erlangen, wie sie in politische, ethische, geschlechtertheoretische und postkoloniale Argumentationen eingebunden sind, inwiefern sie Teil von Handlungszusammenhängen werden.

Die letzten neun Jahre habe ich diese Themen in Lehre und Forschung an der Hochschule für Bildende Künste in Braunschweig verfolgt, zuletzt als Professorin am Institut für Kunstwissenschaft und als Antragstellerin im Graduiertenkolleg „Das fotografische Dispositiv“. Dort gab es eine enge Verzahnung mit der Freien Kunst und

den Designstudiengängen, zu denen unter anderem auch Kommunikationsdesign/visuelle Kommunikation zählen.

An diese Erfahrungen anknüpfend, möchte ich mit der Professur für Kunstgeschichte einen gemeinsamen, lebendigen und kritischen Denkraum entwickeln, um über künstlerische Praktiken, ästhetische Theorien, kulturwissenschaftliche Bildfragen sowie deren historische Spezifik zu diskutieren. Außerdem sollen die Studierenden ein Gespür dafür bekommen, wie man diese Überlegungen für die Reflexion der eigenen Arbeit nutzen kann und welchen Stellenwert wissenschaftliche Recherche und Textproduktion hier einnehmen. Ich freue mich aber nicht nur auf die Begegnungen und den Austausch mit den Studierenden, sondern ebenso auf interessante Kooperationen mit den Ausstellungs- und Forschungsinstitutionen vor Ort. ■



Foto: Katharina Dubno



PROF. DANIEL SCHWARZ

lehrt Medieninformatik und Angewandte Spielkonzepte im Fachbereich Gestaltung

■ Wenn man sich selbst sein Leben als Geschichte erzählen kann, so ist man ein glücklicher Mensch, heißt es. Meine Aufgabe bei meiner Firma takomat ist es, Computerspiele zu entwerfen, in denen die echte Welt auf dem Spiel steht. Dazu muss ich die schwierige Herausforderung meistern, Storytelling und Simulation miteinander zu einem Spiel zu verschmelzen. Denn wenn man die echte Welt (in einer Simulation) als sinnstiftende Story (Storytelling) spielen kann, so ist man ein glücklicher Lerner, wissen wir. – Und weil das ganze Leben ein Spiel ist, mache ich mir jetzt ein Vergnügen daraus, mein Handwerk „Storytelling & Simulation“ an mir selbst und meinen eigenen „Realdaten“ anzulegen:

Der Erzählfaden meiner Geschichte in der echten Welt nimmt seinen Lauf in einem warmen Frühlingsregen 1986 auf. Ich bin zehn Jahre alt und zum ersten Mal über beide Ohren verliebt in ein Mädchen meiner Grundschulklasse. Aufgeregt und voller ungekannter Frühlingsgefühle laufe ich von der Boxbahn auf der Dorfkirmes

– wo sie eben noch neben mir stand – zurück durch den einsetzenden Regen nach Hause. Zuhause öffnet meine Mutter die Tür, zerrt mir die Kleider vom Leib und mich unter die Dusche, wo sie mich viel zu heiß abducht und mir Vorwürfe macht. Ich schäme mich in kindlicher Art fürs Zuspätkommen und den heimlichen Grund dafür, das Verliebtsein. Ich verstehe nicht, dass die Aufregung meiner Mutter dem radioaktiven Fallout gilt, den sie versucht von mir runterzuwaschen. Es ist der 1. Mai 1986.

Es ist 1996, ich bin 20 und meine Freundin ist nicht weg, sondern bräunt sich mit mir in Italien. Ich stehe kurz vor meinem Studium an der Kunsthochschule für Medien in Köln und schreibe auf dem Campingplatz am Gardasee zukunftsfröhlich und traditionsbewusst in mein Tagebuch: „Mein Opa war Zimmermann, mein Vater ist Architekt, ich werde Informationsarchitekt sein.“ Ich war glücklich damals im Campingstuhl über die Wortschöpfung „Informationsarchitekt“. Ich hatte eine Story für meine Entwicklung gefunden, mit der ich das bisherige Ende

meines Schicksalsfadens selber in die Hand nehmen und mein Familienerbe in die Zukunft des aufgehenden Digitalzeitalters weiterspinnen konnte. Auch wenn mir zu diesem Zeitpunkt schleierhaft war, wie diese virtuellen Gedankengebäude, diese Digital-Architekturen denn aussehen sollten, in denen man etwas fürs echte Leben tun könnte.

Der Faden nimmt Fahrt auf. Es ist 2006, Nintendo, Electronic Arts und Ubisoft haben mit Computerspielen die volle Aufmerksamkeit und Herzen unserer jungen Lerner erobert. Währenddessen – und an den Kinderzimmern vorbei – simuliert das neue „e-Learning“ mit dem Computer lediglich den Overhead-Projektor als Lehrmittel, statt mit Simulation eine neue Form von Lernen zu ermöglichen. Aus dieser Frustration heraus schreibe ich mit meinem Team bei takomat einen Forschungsantrag und werde Koordinator des Europäischen Forschungsprojekts „ELEKTRA“. Gemeinsam mit Game Designern, Neurowissenschaftlern, Informatikern, Pädagogen und

Kognitionswissenschaftlern beantworten wir interdisziplinär die Forschungsfrage: „Kann man mit Computerspielen lernen? Und wenn ja, wie?“

Es ist 2010, mein Faden wird zur „Welt am Draht“: Die Bundesregierung bekommt zum Wissenschaftsjahr „Zukunft der Energie“ von den führenden Energie-Wissenschaftlerinnen und -wissenschaftlern des Landes ein Gutachten überreicht, das zeigt, wie Deutschland bis ins Jahr 2050 nachhaltig mit Energie versorgt werden kann. Doch eigentlich müsste dieses Gutachten nicht Frau Merkel in die Hand bekommen, sondern von den jungen Menschen verstanden werden, die es in Zukunft umsetzen müssen. Einer der Autoren des Energie-Berichts – der Nachhaltigkeits- und Sicherheits-Experte Prof. Dr. Ortwin Renn – gibt zu bedenken, dass von den Jungen das niemand lesen wird, der Inhalt viel zu komplex und systemisch sei, und man am besten eine spielbare Computersimulation daraus machen sollte. Unsere Firma wird damit beauftragt, die wissenschaftliche Information zur Energiewende in ein Computerspiel zu übertragen.

Die ersten jugendlichen Testspieler erspielen erfolgreich einen Energie-Mix, der ohne Atomstrom auskommt – in einer Simulation, die die gleichen wissenschaftlichen Daten zur Verfügung hat wie die Bundesregierung. Gleichzeitig tritt diese Regierung allerdings an die Mikrofone und verkündet, Atomstrom bleibe für die nächsten zehn Jahre notwendige Brückentechnologie. Für die Presse wäre das ein gefundenes Fressen, und der Politik wird klar, dass dieses Spiel Ernst ist. Es soll in der Schublade verschwinden, zumindest soll es verharmlost werden: Aus „Deutschland“ wird im Spiel „Energetika“, ein fiktiver Inselstaat mit 8 Millionen Einwohnern statt 80 Millionen – die Datengrundlage bleibt aber die gleiche. Wir sind am Ziel unserer Vision vom Empowerment junger Lerner mit Games: Jugendliche erspielen mit aktuellen wissenschaftlichen Realdaten ganzheitliche Lösungen für die echte Zukunft und zeigen der Regierung mit deren eigenen Daten, was möglich ist.

Am 11. März 2011 ereignet sich im japanischen Atommeiler Fukushima der zweite

GAU in meinem Erzählfaden. Für einen schrecklichen Moment bin ich wieder der Zehnjährige unter der heißen Dusche. Ich schaue gemeinsam mit der ganzen Welt hilflos und verzweifelt zu, wie eine der höchstentwickelten Industrienationen der Erde wie im 18. Jahrhundert mit Spritzenwagen als einzigem Hilfsmittel anrückt, um den Reaktor von außen mit Wasser zu kühlen und radioaktives Wasser in großen Eimern auffängt. Kurz darauf gewinnt „Energetika“ den deutschen Computerspielpreis, und Kulturstaatsminister Bernd Neumann empfiehlt bei der Preisverleihung Frau Merkel und Umweltminister Röttgen, das Spiel zu spielen.

2018: Die Bundesregierung verabschiedet sich – acht Jahre nach ihrem Kick-Off im Wissenschaftsjahr „Zukunft der Energie“ – von ihren Klimazielen und einer nachhaltigen „Zukunft der Energie“. Zu diesem Zeitpunkt arbeitete die Bundesregierung seit acht Jahren an der Energiewende, und auch in „Energetika“ war hart daran gearbeitet worden: Über 280.000-mal gespielt, kann sich die Bilanz sehen lassen. Mehr als 2.000 Spielerinnen und Spieler haben schon funktionierende nachhaltige Lösungen für die Energiewende entwickelt. Politiker dieses Landes, schaut auf diese Highscore!

Seit Oktober 2017 bin ich Professor für angewandte Spielkonzepte / Medieninformatik an der Hochschule Mainz. Meine Mission ist, Learning Game Design und Development als Design-Methode zu benutzen, um systemisches Denken und Design zu fördern. Ich muss die Welt erst in ihren Regeln und Relationen verstehen, wenn ich sie als Designer in einem Spiel abbilden möchte. Paradoxerweise muss der Gestalter dort, wo das digitale Design am schnellsten und dynamischsten wird – in den interaktiven Datenströmen der Real-Time-Game-Engines – am längsten innehalten, reflektieren und vorbereiten. Vom digitalen System-Design (oder „Game Design“) erwarte ich mir großes Integrations-Potential für alle Design-Disziplinen.

Design ist Haltung. Designer dürfen heute nicht Dekorateure der Oberflächen bleiben, auch sie müssen mithelfen, den Planeten zu retten und uns alle mit ihrem Können auf die nächste Stufe von Wissen, Erkenntnis,

Mitgefühl und Verständnis bringen – und das geht am besten, indem man Wissen als ästhetisch-emotionale Erfahrung vermittelt. Designer müssen hinter die Oberflächen blicken, ihre Aufgabe in der Morgendämmerung des Postfaktischen ist es, statt Benutzeroberflächen Verstehensoberflächen zu schaffen; sie müssen den Verantwortlichen aus Wissenschaft, Ingenieurwesen und Politik helfen, Komplexität zu kommunizieren und die interaktiven (dialogischen) Lösungen zu gestalten, die zur Rettung von Raumschiff Erde jetzt dringend notwendig wären. Mit Brot und Spielen ließen sich die Menschen von den großen Themen ablenken, sagten schon die Gelehrten im alten Rom. Könnten es heute nicht die Spiele sein, die die Menschen lehren, um ihr Brot von morgen zu kämpfen? Denn das Spiel von der Rettung des Planeten kann uns von keinem größeren Thema ablenken – und trotzdem Entertainment sein. ■



PROF. DR. STEFAN UEBENSEE

lehrt Wirtschaftsprüfung und Rechnungslegung im Fachbereich Wirtschaft

■ Wer seine berufliche Tätigkeit nach dem Studium außerhalb der Rechnungslegung sieht, nimmt das Fach im Studium oftmals als notwendiges Übel wahr. Tatsächlich bildet die Rechnungslegung jedoch den Erfolg fast aller Tätigkeiten und Tätigkeitsbereiche im Unternehmen ab. Das grundlegende Verständnis für die Vorschriften hilft somit dabei, die eigene Arbeit darzustellen, zu messen bzw. messbar zu machen.

Bilanzen sind keine abstrakten Zahlenspiele, sondern bilden jede Handlung, jede Entscheidung, die die Führung eines Unternehmens, aber auch jeder Mitarbeiter und jede Mitarbeiterin vorgenommen und getroffen hat, ab. Wenn man dies erkennt, kann man Rechnungslegung verstehen und sie wird interessant.

In der Vermittlung der Kenntnisse der Rechnungslegung, aber auch in der Vermittlung des Interesses an Rechnungslegung sehe ich ein wichtiges Ziel der Lehre und möchte dies auch in meiner Lehrtätigkeit umsetzen. Wichtig ist es mir deshalb, auch weiterhin als Wirtschaftsprüfer und Steuerberater tätig zu sein.

Ich habe an der Friedrich-Schiller-Universität in Jena Betriebswirtschaftslehre mit den Schwerpunkten Wirtschaftsgeschichte, Wirtschaftsprüfung und Controlling studiert. Nach dem Studium war ich wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Wirtschaftsprüfung und Steuern. Promoviert habe ich 2009 zum Thema Datenanalyse in der Wirtschaftsprüfung, ebenfalls an der Friedrich-Schiller-Universität. Seit 2007 bin ich Wirtschaftsprüfer und Steuerberater bei einer großen Wirtschaftsprüfungsgesellschaft und prüfe verschiedenste Unternehmen des öffentlichen Bereichs, unter anderem Hochschulen sowie Produktionsunternehmen verschiedenster Zweige. Ich habe weiterhin als Konzernrechnungswesenleiter einer börsennotierten Gesellschaft gearbeitet. Diese praktische Tätigkeit hilft mir dabei, praxisorientiert lehren zu können.

Nachdem ich über 10 Jahre praktisch in der Wirtschaftsprüfung arbeite, möchte ich das erworbene Wissen weitergeben.

An der Hochschule Mainz werde ich insbesondere handelsrechtliche Rechnungslegung lehren. Wichtig ist es mir dabei bezüglich

der Rechnungslegung, einerseits theoretische Kenntnisse zu vermitteln und andererseits Rechnungslegung praktisch zu lehren. Ein wichtiges Ziel jeder Lehrtätigkeit sollte es weiterhin sein, das Interesse am Fach zu wecken. Auch hier hilft mir meine zehnjährige Erfahrung in der Wirtschaftsprüfung.

Ich freue mich, an der Hochschule Mainz tätig zu sein und Wissen vermitteln zu dürfen. ■

PROF. DR. NICOLAI KUNTZE

lehrt Angewandte Informatik mit Schwerpunkt IT-Sicherheit im Fachbereich Wirtschaft

■ Die Digitalisierung hat die heutige Welt fest im Griff. Verschiedenste Infrastrukturen, angefangen von der Finanzwirtschaft bis hin zu kritischen Infrastrukturen, sind in zunehmenden Maße von digitalen Komponenten abhängig oder, wie es heute manchmal heißt, cyber-enabled. Diese Infrastrukturen stellen ein wichtiges Rückgrat unseres täglichen Lebens dar und in vielen Fällen sind wir sogar in Leib und Leben von diesen Systemen abhängig. Es ist also interessant für verschiedene Parteien, digitale Angriffe auf diese Strukturen durchzuführen.

Seit über zwölf Jahren bewege ich mich aktiv in der Forschung in diesem Spannungsfeld. Im Rahmen meiner 10-jährigen Arbeit am Fraunhofer Institut für Sichere Informationstechnologie (SIT) in Darmstadt habe ich in verschiedenen Rollen Forschung im Bereich der IT-Sicherheit durchgeführt. Mein Fokus liegt in der Etablierung von Vertrauen in Systeme, basierend auf einer vertrauenswürdigen Ermittlung ihres jeweiligen Zustands. In dieser Ausrichtung liegt das Augenmerk auf der Integrität und Authentizität der jeweiligen Systeme. Der Nutzer, wenn überhaupt vorhanden im jeweiligen Szenario, tritt erst nach der Betrachtung der Systeme in Erscheinung.

Im Rahmen dieser Arbeit habe ich verschiedene Forschungsprojekte ins Leben gerufen und inhaltlich sowie organisatorisch in diesen Projekten mitgearbeitet. Neben dem inhaltlichen Auseinandersetzen mit den Inhalten der Forschungsprojekte ist es für mich immer spannend gewesen, im Rahmen der Zusammenarbeit mit anderen Kulturkreisen in Kontakt zu kommen. Erst durch die Zusammenarbeit und den Austausch entsteht eine Umgebung, in der Forschung passieren kann. Ein wichtiges Element in diesen Jahren war für mich stets die Zusammenarbeit mit Studierenden als Praktikanten, „Interns“, in der Betreuung einer Vielzahl von Abschlussarbeiten oder in der Lehre an Hochschulen und Universitäten.

Nach meiner Promotion an der Universität Bremen habe ich bei Huawei Technologies als Forscher angefangen. Hierbei lag das Hauptaugenmerk auf dem Schutz von Infrastrukturkomponenten wie Routern und Servern, wie sie für NFV und SDN-Szenarien zum Einsatz kommen. Gerade Router, wie sie von großen Anbietern verwendet werden, stellen interessante Ziele für Angreifer dar und sind somit auch aus der Sicht der angewandten Forschung spannende Objekte. In meiner Arbeit bin ich stets bestrebt, dass die Ergebnisse auch angewendet werden können und werden. Zum Beispiel bin ich in der Trusted Computing Group seit elf Jahren aktiv an der Spezifikation von Industrielösungen im Bereich der Hardware-basierten Sicherheit beteiligt.

Seit Anfang Oktober 2017 bin ich als Professor für Angewandte Informatik und IT-Sicherheit an die Hochschule Mainz berufen, freue mich, dass ich mich in Lehre und Forschung hier in Mainz einbringen darf und möchte mich auch an dieser Stelle sehr herzlich für die freundliche Begrüßung bedanken. ■





PROF. JÜRGEN RUSTLER

lehrt Entwerfen und Bestand im Fachbereich Technik

■ Architektinnen und Architekten gestalten unsere Umwelt und unsere Lebenswelten, nicht nur für einen flüchtigen Moment, sondern oft für viele Jahrzehnte. Gerade daraus erwächst eine gesellschaftliche Verantwortung unseres Berufes, die gleichzeitig zu einer großen Verantwortung in der Architekturlehre führt.

Der 8-semesterige Bachelorstudiengang Architektur an unserer Hochschule befähigt die Absolventinnen und Absolventen nach einer zweijährigen Berufspraxis zur Eintragung als Architektin oder Architekt. Dieses besondere Qualitätsmerkmal unseres Studiengangs ist auch gleichzeitig Verpflichtung. Deshalb ist unser Bestreben eine umfassende Architekturlehre, die eine fundierte Ausbildung der technisch-konstruktiven Fähigkeiten gewährleistet und gleichzeitig ein gestalterisches Gespür vermittelt.

Seit 2017 lehre ich als Professor für „Entwerfen und Bestand“ an unserer Hochschule. Die Leidenschaft für das Entwerfen und Bauen im denkmalgeschützten Bestand ist die Grundlage für diese Professur. Die intensive Auseinandersetzung mit dem historischen Charakter des Bestehenden, seiner Geschichte und den Spuren der Zeit bilden

ein zentrales Fundament meiner Lehre. Erst diese Annäherung und die Wertschätzung für das Vorgefundene ermöglichen ein angemessenes Hinzufügen.

Aufgewachsen und geprägt von der Architektur und den archaischen, aus reinem Kalkstein erbauten Jurahäusern des Altmühltals, studierte ich Architektur und Design an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart. Im Anschluss an das Studium wurde mir auf Vorschlag von Prof. David Chipperfield das Heinrich-Tessenow Stipendium in Dresden Hellerau verliehen.

Nach der Dresdner Zeit arbeitete ich zehn Jahre im Architekturbüro Staab in Berlin und leitete u.a. die Erweiterung und Gesamtanierung des denkmalgeschützten Museums Albertinum in Dresden, sowie den Umbau des Ostflügels der Alten Pinakothek in München. 2009 gründete ich mein eigenes Architekturbüro und plante u.a. für das „Museum der Bayerischen Könige“ die denkmalgeschützte Fassaden- und Dachsanierung und realisierte im Rahmen der Objektüberwachung die Erweiterung und die Innensanierung des gesamten Gebäudekomplexes. Seit 2016 führe ich

gemeinsam mit der Architektin Pia Maier Schriever das Büro Rustler Schriever Architekten in Berlin.

Parallel zum realen Bauen entwickelte sich in dieser Zeit auch mein Interesse, die langjährige Erfahrung mit denkmalgeschützten Gebäuden an die nächste Generation weiterzugeben. An der Hochschule Anhalt in Dessau lehrte ich im Masterstudiengang Monumental Heritage und an der China Academy of Art in Hangzhou.

Das wesentliche Ziel meiner Lehre ist, über die fundierte Wissensvermittlung hinaus, die Begeisterung, die Neugier und die Leidenschaft bei den Studierenden für das Entwerfen und das Bauen im Bestand zu wecken. ■

KLEINE NACHRICHTEN

HAUS DES ERINNERNS KEINE ZUKUNFT OHNE WISSEN UM DIE VERGANGENHEIT

Am 11. April 2018 ist in Mainz das „Haus des Erinnerns – für Demokratie und Akzeptanz“ eröffnet worden.

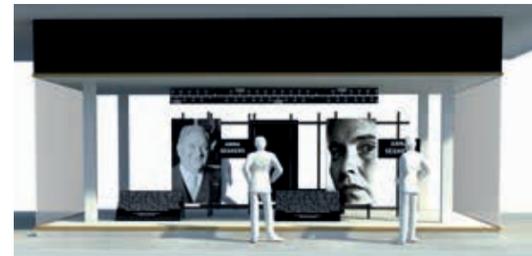
Der Gedenk-Ort verbindet das Wissen um die Verbrechen der nationalsozialistischen Diktatur in Deutschland mit dem Streiten für Demokratie und Akzeptanz in der von Vielfalt geprägten rheinland-pfälzischen Landeshauptstadt. Ziel der Dokumentations- und Bildungsstätte ist es, allen extremistischen, insbesondere neofaschistischen Strömungen entgegenzuwirken und die Entwicklung eines demokratischen Bewusstseins zu fördern.

Um die Erinnerung an die Vergangenheit in Wort und Bild lebendig zu halten und spe-

ziell ein jüngeres Publikum anzusprechen, präsentiert das „Haus des Erinnerns“ eine Vielzahl (interaktiver) medialer Installationen, bei deren Konzeption und Realisierung die Hochschule Mainz unter der Leitung von Prof. Anja Stöffler und Prof. Dr. Anett Mehler-Bicher als Projektpartner mitgewirkt hat.

Träger ist die gemeinnützige „Stiftung Haus des Erinnerns – für Demokratie und Akzeptanz“, die 2015 von Vertreterinnen und Vertretern der Zivilgesellschaft sowie der Stadt Mainz und dem Landkreis Mainz-Bingen gegründet wurde. Ein ausführlicher Bericht folgt in der nächsten „Forum“-Ausgabe 2.18.

Red.



Haus des Erinnerns
Entwurf für den Glaspavillon

„DIR SID NËT VERGIËSS!“ DOKUMENTARFILM ÜBER DAS KZ HINZERT

Hinzert, ein Dorf inmitten des Hunsrücks, 20 Kilometer südöstlich der Stadt Trier gelegen. Abseits der Ortschaft befand sich während der Nazi-Diktatur ein Konzentrationslager, in dem es auch zu Massenexekutionen kam. Der Dokumentarfilm „Dir sid nët vergiëss!“ folgt einer luxemburgischen Schülergruppe während einer Besichtigung der heutigen Gedenkstätte. In die Begleitung sind Interviews mit Historikern und Zeitzeugen, darunter einem der letzten Überlebenden des Lagers, eingebettet.

Meine Masterarbeit im Studiengang Zeitbasierte Medien ist ein Plädoyer für Gedenkarbeit und Aufklärung. Dabei war es mir eine große Ehre, Herrn Louis Lemmens, einen Überlebenden des KZ Hinzert, der zuvor noch nie interviewt wurde, im Rahmen des Projekts treffen und befragen zu dürfen. Der Film entstand als Koproduktion zwischen dem Förderverein Gedenkstätte KZ Hinzert e.V. und dem Institut für Mediengestaltung,

wurde gefördert durch die LOTTO Rheinland-Pfalz-Stiftung sowie die Stiftung Rheinland-Pfalz für Kultur. Darüber hinaus erhielten wir umfangreiche Unterstützung durch die Landeszentrale für politische Bildung Rheinland-Pfalz.

Die Langfassung des Films soll im Herbst 2018 auf DVD erscheinen, eine mittellange Fassung wird speziell für Dokumentarfilmfestivals produziert. Aus dem Projekt ging weiterhin der Poesiekurzfilm „23 Lëtzebuerger Jongen“ hervor, der bereits auf Poesiefilmfestivals in Wien und Athen gezeigt wurde.

An dieser Stelle möchte ich mich bei all meinen Kommilitonen, die an der Produktion beteiligt waren, sowie meinem Betreuer, Herrn Prof. Egon Bunne, herzlich für die Zusammenarbeit bedanken.

Julian Weinert



In dem Film kommt einer der letzten Überlebenden des Lagers zu Wort



Die historische Aufarbeitung und langfristige Sicherung früher Online-Projekte und -communities steckt noch in den Kinderschuhen

VAN GOGH TV WIRD ERFORSCHT

Van Gogh TV, ein Kollektiv von Hackern und Künstlerinnen, die Anfang der 1990er Jahre zukunftsweisende Online-Kommunikationsprojekte entwickelt haben, steht im Zentrum eines Forschungsprojekts, für das die Hochschule Mainz eine Förderung der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) erhalten hat. Start des auf drei Jahre angelegten Projekts war der 1. April 2018. Die Fördersumme liegt bei insgesamt 636.000 €, von denen 351.000 € an die Hochschule Mainz gehen. Beantragt wurde das Projekt von Prof. Anja Stöffler (Institut für Medien-gestaltung img) und Prof. Dr. Jens Schröter, Medienwissenschaftler an der Universität Bonn. Die Projektleitung liegt bei Prof. Dr. Tilman Baumgärtel (img).

„Piazza Virtuale“, der documenta-Beitrag von Van Gogh TV von 1992, nutzte alle damals verfügbaren elektronischen Medienarten, um das Fernsehpublikum, das die Sendung im Nachtprogramm auf 3Sat sehen konnte, in das Geschehen auf dem Bildschirm

einzu beziehen. Per Telefon, Fax, Mailbox, Bildtelefon und sogar schon mit dem damals noch weitgehend unbekanntem Internet konnte man auf die Gestaltung der Sendung Einfluss nehmen, mitdiskutieren, sich kennenlernen, gemeinsam Musik machen und malen, eine Kamera im Kasseler Studio bewegen etc; per Bildtelefon und Live-Schaltungen wurden außerdem Künstlerinnen und Künstler aus der ganzen Welt zugeschaltet, die eigene Sendungen gestalteten und Performances durchführten.

Das beantragte Projekt versteht sich auch als ein paradigmatischer Versuch, frühe Online-Projekte und -Communities historisch aufzuarbeiten und langfristig zu sichern. Es gibt bisher wenig Forschung zum langfristigen Erhalt und zur Historisierung dieser höchst fragilen digitalen Artefakte und medienkulturellen Relikte.

Red.



Damit sich Angehörige und Pflegepersonal in die Erlebnis- und Gefühlswelt von Menschen mit Demenz versetzen können, haben die Preisträger eine Augmented-Reality-Brille entwickelt, die u.a. Störgeräusche, Sprachverzerrungen und Bildüberlagerungen hervorruft

MULTIMEDIALES EMPATHIETRAINING LUCKY STRIKE JUNIOR DESIGN AWARD 2017

Für ihre Masterarbeit „Devio Demenzworkshop-Kit“ sind Stefan Meister und Alexander Bothe mit dem mit 2000 Euro dotierten Lucky Strike Junior Design Award 2017 in der Kategorie Kommunikation und Medien ausgezeichnet worden. In ihrer Abschlussarbeit im Masterstudiengang Gutenberg Intermedia haben die beiden Absolventen ein gesellschaftspolitisch höchst relevantes soziales Thema aufgegriffen und dazu eine zukunftsweisende Innovation erarbeitet.

Im Hinblick auf den demografischen Wandel steigt, prozentual gesehen, das Risiko, an einer Form von Demenz zu erkranken, enorm. Ausgehend von der prognostizierten demografischen Entwicklung, aber auch hoch motiviert durch ihre eigenen beruflichen Erfahrungen im Zivildienst im Alten- und Pflegeheim, stellten sich die beiden Kommunikationsdesigner im Wesentlichen drei Fragen: Wie erleben von Demenz Betroffene ihre Umwelt? Wie kann dieses Erleben kommuniziert werden für diejenigen, die mit von Demenz Betroffenen umgehen, z.B. Angehörige und professionell Pflegenden? Und: Wie kann eine Auseinandersetzung bzw. Reflexion darüber stattfinden, so dass eine Sensibilisierung und ein Empathietraining stattfinden können?

In ihrer umfangreichen 243-seitigen theoretischen Master-Arbeit „devio – Konzeption und Gestaltung eines Demenz-Empathie-Workshops“ bearbeiteten die beiden Absol-

venten detailliert die Krankheitsbilder der Demenz, die Entwicklung und gesellschaftliche Auseinandersetzung mit Demenz in Deutschland, Demenz und Design mit der Recherche von Projektbeispielen.

Auf der Basis einer umfangreichen Recherche zum tatsächlich demenziellen Erleben entwickelten Alexander Bothe und Stefan Valerio Meister ein Demenzworkshop-Kit, das zum einen auf einer Augmented-Reality-Brille aufbaut, welche die Wahrnehmung des Trägers live demenziell verändert, z. B. durch Störgeräusche, Sprachverzerrungen, Sichtfeldeinschränkung, Gesichtsverfremdungen und Bildüberlagerungen. Zum anderen wurden szenische Rollenspiele erarbeitet, die in Kombination mit der Augmented-Reality-Brille Szenen enthalten, die von Teilnehmerinnen und Teilnehmern vorbereitet und gespielt werden.

Ziel des mobilen Empathietrainings ist es, den Teilnehmerinnen und Teilnehmern eines Workshops zu ermöglichen, sich in die Erlebnis- und Gefühlswelt von Menschen mit Demenz hineinzuversetzen, um durch das Empathietraining der betreuenden Personen die Lebensqualität der von Demenz Betroffenen zu verbessern. Das Kit soll in der Aus- und Weiterbildung von Pflegepersonal sowie bei der Unterstützung von Angehörigen eingesetzt werden.

Red.

HOCHSCHULE MAINZ AUF DER EXPO REAL 2017



V.l.n.r.: Elif Yalic, Prof. Dr. Andreas Link, Prof. Thomas Giel, Jan Müller-Halama

Auf der größten Fachmesse für Immobilien und Investitionen in Europa, die alljährlich in München ihre Tore öffnet, präsentierte sich 2017 erstmals auch der Fachbereich Technik der Hochschule Mainz mit einem eigenen Stand. Wie jedes Jahr im Oktober bot Europas größte B2B-Immobilienfachmesse „Expo Real“ vom 4. bis 6. Oktober 2017 allen Interessierten die Möglichkeit, Kontakte zu knüpfen und sich einen Marktüberblick zu verschaffen. 41.500 Messebesucher und 2.000 Aussteller aus 70 Ländern wurden in dieser Zeit auf dem Messegelände begrüßt.

Am Partnerstand der gif (Gesellschaft für Immobilienwirtschaftliche Forschung e.V.) konnte sich der Fachbereich Technik einen der wenigen Hochschulstände sichern. Hier wurde das breite technische Angebot qualitativ, umfangreich und ansprechend aufbereitet und vermarktet. Assistenten aller technischen Studiengänge betreuten den Messestand an den drei Messetagen

motiviert und kompetent. Das Team wurde in dieser Zeit durch Prof. Dr. Andreas Link, Prof. Dr. Stephan Ruhl und Prof. Thomas Giel vor Ort fachlich und didaktisch unterstützt.

Der Expo Real CareerDay 2017 am 6. Oktober war mit seinen zahlreichen Interessenten ein voller Erfolg. Nach der Devise „building networks“ konnten zahlreiche Kontakte in Wirtschaft, Lehre und Forschung geknüpft und Studieninteressierte für die Hochschule Mainz begeistert werden. Ein Sektempfang am 4. Oktober für Alumni, Partner, Unternehmen und alle Interessierten lud mit seinen gut 50 Teilnehmerinnen und Teilnehmern zum Verweilen ein. Um sein Profil zu schärfen und sich im deutschlandweit großen Wettbewerb um Studierende abheben zu können, strebt der Fachbereich Technik auch 2018 wieder eine Teilnahme an der Expo Real Messe in München an.

Jan Müller-Halama

DIGITALER TAG 2018 & WETTBEWERB „NEUE WEGE IN DER LEHRE“

Bereits zum dritten Mal in Folge veranstaltete die Hochschule Mainz gemeinsam mit der Johannes Gutenberg-Universität den Digitalen Tag. An diesem Tag waren alle Lehrenden beider Hochschulen dazu eingeladen, einen Blick auf die Herausforderungen und Chancen digitaler Lehre zu werfen. Im Rahmen einer Podiumsdiskussion stellte sich u.a. die Staatssekretärin Heike Raab den Fragen des Publikums. Des Weiteren wurde die Online-Plattform „Lehrideen vernetzen“ eröffnet, die als Kooperationsprojekt der beiden Mainzer Hochschulen einen Austausch und Transfer didaktischer Konzepte fördert.

Im Rahmen des Digitalen Tags wurde erneut der Wettbewerb „Neue Wege in der Lehre“ ausgeschrieben, für den alle Lehrenden der beiden Mainzer Hochschulen ihre innovativen Lehrideen einreichen konnten. Die drei überzeugendsten Konzepte, wovon zwei aus der Hochschule Mainz stammen, wurden am Digitalen Tag ausgezeichnet und mit einem Preisgeld prämiert.

Der dritte Platz mitsamt einer Förderung von 500 € ging an Prof. Dr. Ulrich Bogenstätter: Durch Interaktion mit einer multimedialen Wand sollen die Studierenden mit einem dreidimensionalen Gebäudemodell interagieren, um die kostengünstigste Variante zu ermitteln. Den ersten Platz und damit eine projektgebundene Förderung von 1.000 € erhielt Prof. Gero Quasten mit dem Lehrvorhaben „Verteilte Systeme – Energetische Sanierung komplexer Gebäude als crowdsourcing-Modell“. Ziel des Projekts ist es, dass Studierende mit Hilfe von Thermografie-Zubehörteilen für Smartphones Gebäude untersuchen und im Anschluss daran eine gemeinsame Sanierungsstrategie entwickeln. Prof. Quasten erklärte auf dem Digitalen Tag: „Die Idee war, die Größe eines Kurses zu nutzen und komplexe Aufgaben in der Menge zu verteilen. Da praktisch alle Studierenden mit Smartphones ausgerüstet sind, sollte diese technische Ressource genutzt werden.“ (Vgl. S. 14)

Daniel Bayer



Lust am Experiment und Mut zum Risiko – Gruppenbild mit einigen künftigen Designstudierenden. Foto: Nadja Gäßlein

KINDERUNI MIT PICASSO UND NIKI DE ST.PHALLE

Seit 2004 beteiligt sich die Hochschule Mainz an der „Kinderuni“, einer landesweiten Aktion des Ministeriums für Wissenschaft, Weiterbildung und Kultur. Sie soll Interesse wecken und beruft sich darauf, dass sich frühkindliches Interesse auf die weitere Entwicklung der Kinder positiv auswirkt und somit die Neugier auf mehr Wissen steigt. Kinder zwischen acht und zwölf Jahren werden daher auf kindgerechte Art an die Wissenschaft herangeführt. Die Kinderuni findet monatlich statt und erfreut sich großer Beliebtheit. Allein 2017 gab es 252 Teilnahmen.

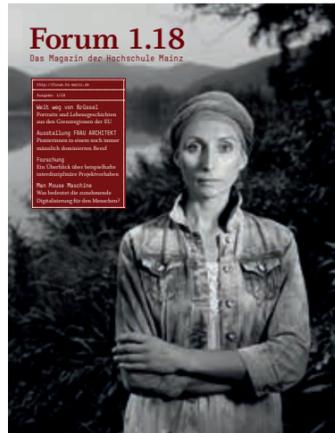
Ein beliebter Kurs war „Ich bin ein Künstler“ am 5.12.2017 von Prof. Sylvie Pagé. Sie studierte Visual Communication, Kunstgeschichte und Filmwissenschaften. Ihr lag am Herzen, dass die Kinder eigene Werke kreieren und sich dabei von Künstlern des

20. Jahrhunderts inspirieren lassen, z.B. Delaunay, Klee, Matisse, Picasso, Calder oder Léger. Laut Pagé prägen deren Werke mit ihrer Farbintensität, Emotionalität, Impulsivität und Modernität die Phantasie der Kinder: „Viele Motive ihrer Kunstwerke sind auch noch heute aktuell, speziell ihre kritische und zugleich gefühlvolle Darstellung gesellschaftlicher Themen. Indem die Kinder die Herangehens- und Ausdrucksweise dieser Künstlerinnen und Künstler beachten, lernen sie Lust am Experimentieren und mit Mut Risiken einzugehen, was ihren Werken eine neue Dimension verleiht“. Unter diesem Gesichtspunkt erstellten 30 Kinder eigene Kunstwerke, zum Beispiel Katzen-Masken inspiriert von Paul Klee, eine Collage im Stil Pablo Picassos oder Dalis und eine eigene Nana à la Niki de St.-Phalle.

Nadja Gäßlein

Forum 1.18

Titelbild



Angela Gabor, Sängerin, lebt in Sanok in Polen.

„Hier stoßen Polen, die Slowakei, Ungarn, die Ukraine und Rumänien zusammen. Meine Musik wird durch diese verschiedenen Kulturen inspiriert – über alle Grenzen hinweg, in einer Region, wo man sonst nur an Schmuggel denkt.“

Impressum

Herausgeber

Der Präsident der Hochschule Mainz
Prof. Dr. -Ing. Gerhard Muth

Redaktion / Konzeption

Bettina Augustin M. A.
Leitung Abteilung Kommunikation
(verantwortlich)

Design

Uwe Zentgraf, Dipl.-Designer (FH)

Titelbild

Stefan Enders

Anschrift

Hochschule Mainz
Abteilung Kommunikation
Lucy-Hillebrand-Straße 2
55128 Mainz
T 06131 / 628 -73 18
E augustin@hs-mainz.de

Auflage

2000 Exemplare

Erscheinungsweise

Einmal pro Semester

Druck

Druckbetrieb Lindner, Mainz

Redaktionsschluss

15.1.2018

Redaktionsschluss

für die nächste Ausgabe
15.7.2018

Namentlich gekennzeichnete
Beiträge geben nicht unbedingt
die Meinung der Redaktion (Red.)
oder des Herausgebers wieder.

Autorinnen und Autoren

Prof. Gregor Ade
Fachbereich Gestaltung
T 06131 628-2232
E gregor.ade@hs-mainz.de

Prof. Dr. Lydia Bals
Fachbereich Wirtschaft
T 06131 628-3293
E lydia.bals@hs-mainz.de

Daniel Bayer
Zentrale Verwaltung
Projekt Digitale Lehre
T 06131 628-7327
E daniel.bayer@hs-mainz.de

Prof. Dr. Ilka Becker
Fachbereich Gestaltung
T 06131 628-2250
E ilka.becker@hs-mainz.de

Prof. Dr. Andrea Beyer
Vizepräsidentin der Hochschule Mainz
T 06131 628-7011
E vp-sekretariat@hs-mainz.de

Gerd Blase
Freier Journalist
gerdblase@web.de

Prof. Dr. Frank Boochs
Institut für Raumbezogene
Informations- und Messtechnik i3mainz
T 06131 628-1432
E frank.boochs@hs-mainz.de

Prof. Dr. Kai-Christian Bruhn
Institut für Raumbezogene
Informations- und Messtechnik i3mainz,
Gründungsdirektor von mainzed
T 06131 628-1433
E kai-christian.bruhn@hs-mainz.de

Univ.-Professor Dr. Mechthild Dreyer
Philosophisches Seminar
Fachbereich 05: Philosophie und Philologie
Johannes Gutenberg-Universität Mainz
T 06131 39-21734
E dreyer@uni-mainz.de

Alexandra Dünnes
Studentin im Fachbereich Wirtschaft
E alexandra.duenes@students.hs-mainz.de

Prof. Stefan Enders
Fachbereich Gestaltung
T 06131 628-2236
E stefan.enders@hs-mainz.de

Franziska Engelhardt
Studentin im Fachbereich Wirtschaft
E franziska-elisabeth.engelhardt@students.
hs-mainz.de

Prof. Paulo Ferreira-Lopes
Fachbereich Gestaltung
T 06131 628-2339
E paulo.ferreira-lobes@hs-mainz.de

Nadja Gäßlein
Schnittstelle Schule/Hochschule

Prof. Emil Hädler
Fachbereich Technik
T 06131 628-1260
E emil.haedler@hs-mainz.de

Dr. Sabine Hartel-Schenk
Leitung Abteilung Forschung und
Technologietransfer
T 06131 628-7325
E sabine.hartel-schenk@hs-mainz.de

Prof. Hartmut Jahn
Fachbereich Gestaltung
T 06131 628-2333
E hartmut.jahn@hs-mainz.de

Prof. Florian Jenett
Fachbereich Gestaltung
T 06131 628-2259
E florian.jenett@hs-mainz.de

Dr. Karen Knoll
ehem. Assistentin im Fachbereich
Gestaltung
T 06131 628-7326
E karen.knoll@hs-mainz.de

Dr. Anne Klammt
Geschäftsführerin von mainzed
T 06131 628-1495
E anne.klammt@hs-mainz.de

Prof. Dr. Nikolai Kuntze
Fachbereich Wirtschaft
T 06131 628-3218
E nikolai.kuntze@hs-mainz.de

Prof. Dr. Oliver Mauroner
Fachbereich Wirtschaft
T 06131 628-3222
E oliver.mauroner@hs-mainz.de

Prof. Dr. Thomas Meder
Fachbereich Gestaltung
T 06131 628-2335
E thomas.meder@hs-mainz.de

Prof. Dr. Anett Mehler-Bicher
Dekanin des Fachbereichs Wirtschaft
T 06131 628-3234
E anett.bicher@hs-mainz.de

Jan Müller-Halama
Assistent im Fachbereich Technik
T 06131 628-1344
E jan.halama@hs-mainz.de

Prof. Dr. Sven Pagel
Fachbereich Wirtschaft
T 06131 628-3287
E sven.pagel@hs-mainz.de

Prof. Dr. Mary Pepchinski
ehem. Inhaberin der Klara Marie Faßbinder-
Gastprofessur für Frauen- und
Geschlechterforschung
E pepchinsky@htw-dresden.de

Prof. Dr. Gunther Piller
Fachbereich Wirtschaft
T 06131 628-3244
E gunther.piller@hs-mainz.de

Prof. Jürgen Rustler
Fachbereich Technik
T 06131 628-1226
E juergen.rustler@hs-mainz.de

Prof. Torsten Schrade
Akademieprofessor an der
Hochschule Mainz
T 06131 628-1356
E torsten.schrade@hs-mainz.de

Prof. Daniel Schwarz
Fachbereich Gestaltung
T 06131 628-2311
E daniel.schwarz@hs-mainz.de

Prof. Dr. Stefan Uebensee
Fachbereich Wirtschaft
E stefan.uebensee@hs-mainz.de

Dr. Stefanie Wefers
Institut für Raumbezogene
Informations- und Messtechnik i3mainz
T 06131 628-1471
E stefanie.wefers@hs-mainz.de

Julian Weinert
Absolvent im Fachbereich Gestaltung
E julian.weinert@planetk.de

Prof. Dr. Kai Wiltinger
Fachbereich Wirtschaft
T 06131 628-3269
E kai.wiltinger@hs-mainz.de

