

2. Strategietreffen "Digital Humanities" 20. April 2020

Inhalt

Begrüßung	1
Aktivitäten	2
Webseite	4
Projektberichte	5
Nächste Schritte	8



Das zweite Strategietreffen im Bereich "Digital Humanities" mit Akteuren aus unterschiedlichen Fachbereichen und Fakultäten der Bauhaus-Universität fand am 20. April 2020 als virtuelles Meeting statt.

Am 20. April 2020 konnte das zweite Strategietreffen „Digital Humanities“ an der Bauhaus-Universität Weimar seine Umsetzung finden. Während beim ersten Strategietreffen vor allem der Austausch zwischen den einzelnen Personen an der Bauhaus-Universität im Bereich der Digital Humanities im Vordergrund stand, galt es nun, die bisherigen Aktivitäten stärker zu bündeln.

Eine Zusammenfassung zum ersten Strategietreffen ist auf der "Computational Humanities"-Webseite unter Aktivitäten zu finden:

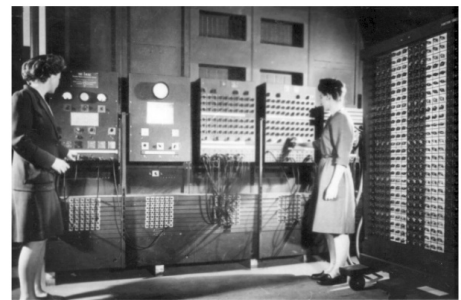
https://www.uni-weimar.de/fileadmin/user/fak/medien/hauptseiten/Forschung/Computational_Humanities/1_Strategietreffen_DH.pdf

Nach einer kurzen Begrüßung und Vorstellungsrunde wurde zunächst ein kurzer Überblick über die Aktivitäten im DH-Bereich seit dem letzten Treffen im Juni 2019 gegeben.

AKTIVITÄTEN

PECHA KUCHA NIGHT

12.12.2019, IKKM Salon, Cranachstr. 47, Weimar, 18-20 Uhr



Digitalisiert euch! Sammeln Forschen Zeigen

Am 12.12.2019 wird die erste PechaKucha-Night einer kleinen Gruppe von "Digital Humanities"-EnthusiastInnen zum Thema "Digitalisiert euch! Sammeln. Forschen. Zeigen" in Weimar stattfinden, zu der wir herzlich einladen möchten. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Willkommen sind sowohl erste Konzepte und gewagte Visionen, genauso wie bereits fortgeschrittene Ideen und konkrete Vorschläge für alle nur denkbaren Belange des digitalen Arbeitens, Forschens und Vermittels in den Geisteswissenschaften in Thüringen.

Weitere Infos unter:

<https://www.pechakucha.com/events/weimar--vol-7>

Bildquelle:

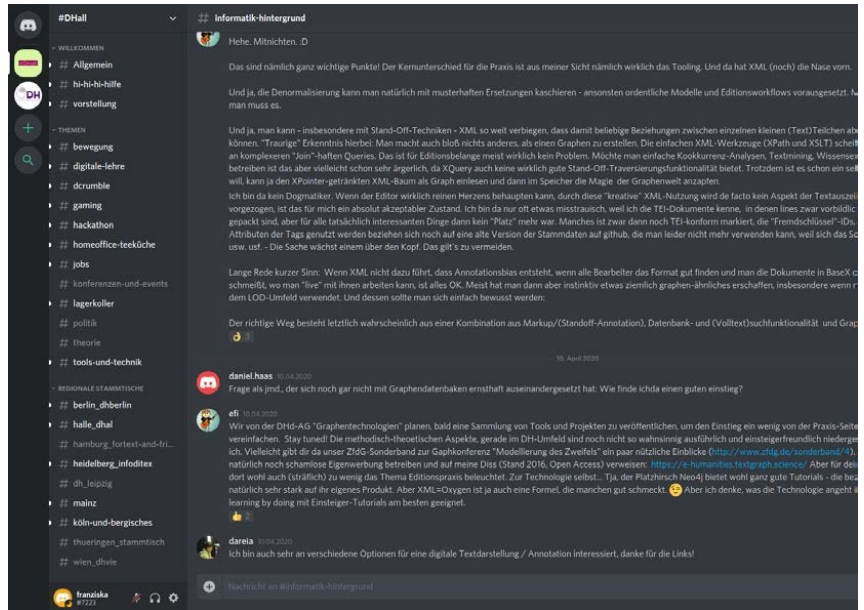
United States Army. Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=978783>

Zum Nachlesen der Blogbeitrag von Swantje Dogunke zur ersten Weimarer DH-PechakKucha-Night: <https://swantjedogunke.com/2019/12/13/pecha-kucha-night-in-weimar/#more-323>

Anmeldungen zur DH-Weimar-Mailingliste sind jederzeit möglich: <https://listserv.uni-weimar.de/mailman/listinfo/dh-weimar>

Seit dem ersten Strategietreffen hat sich vor allem eine Weimarer Gruppe von DH-EnthusiastInnen gefunden, die sich aus MitarbeiterInnen der Klassik Stiftung Weimar und der Bauhaus-Universität Weimar sowie aus weiteren DH-Interessierten aus dem mitteldeutschen Raum zusammensetzt. Im Dezember 2019 organisierte die Gruppe einen ersten Pecha Kucha Abend unter dem Titel "Digitalisiert euch! Sammeln. Forschen. Zeigen."

Ein Ergebnis dieser ersten Veranstaltung war die Einrichtung einer DH-Weimar-Mailingliste sowie der Wunsch nach weiteren "PechaKucha"-Nächten.



Screenshot der DHall-Gruppen auf dem Discord-Server.

Auf Discord (<https://discord.com/>) zu finden unter: #DHall

Deutschlandweit organisiert sich die deutschsprachige DH-Community derzeit vor allem über Discord und organisiert auf diese Weise digitale „Stammtisch“-Treffen, diskutiert über digitale Lehre, Hackathons, Tools und Technikthemen, künftige Konferenzen und vieles mehr.

Im Rahmen des zweiten Strategietreffens wurde auch die neu erstellte „Computational Humanities“-Webseite vorgestellt, die von nun an die verschiedenen Themenfelder und Aktivitäten im Bereich der Digital bzw. Computational Humanities an der Bauhaus-Universität Weimar bündeln wird und über alle Neuigkeiten in diesem Bereich informieren wird.

WEBSEITE

Bauhaus-Universität Weimar

UNIVERSITÄT | ARCHITEKTUR UND URBANISTIK | BAUINGENIEURWESEN | KUNST UND GESTALTUNG | MEDIEN

Medien > Aktuell > News

News

Erstellt: 30. April 2020

Bündelung von Aktivitäten: Erste Projekte auf Website zu Computational Humanities präsentiert

Im Rahmen des zweiten interdisziplinären Strategietreffens *Digital Humanities* an der Bauhaus-Universität Weimar wurde am 20. April 2020 die neue Website *Computational Humanities* vorgestellt. Diese wird zukünftig über alle Aktivitäten und Projekte des Bereichs informieren und bietet derzeit einen ersten Überblick über bereits laufende Projekte aus den verschiedenen Bereichen und Fakultäten der Universität. Dazu zählt beispielsweise »MetaReak«. Im Rahmen des Vorhabens soll der Zugang zu Wissen durch den Einsatz von fortge-

2. STRATEGIETREFFEN „DIGITAL HUMANITIES“
Bauhaus-Universität Weimar | 20.04.2020

Projekte

Die neue Website informiert über laufende Projekte und Aktivitäten

Juliane Seeber

Referentin Öffentlichkeitsarbeit und Marketing
Bauhausstraße 11, Raum 104
99423 Weimar
Tel.: +49 (0) 36 43/58 37 06
E-Mail: presserat@medien.uni-weimar.de

Tina Meinhardt

Der Start der neuen Webseite unter den Nachrichten der Fakultät Medien.

Computational Humanities-
Webseite:

[https://www.uni-weimar.de/
de/medien/forschung/
computational-humanities](https://www.uni-weimar.de/de/medien/forschung/computational-humanities)

Der noch relativ neue Schwerpunkt der Computational Humanities an der Bauhaus-Universität Weimar hat es sich zum Ziel gesetzt, bestehende Dualismen zwischen analog und digital sowie den traditionellen und digitalen Geisteswissenschaften zu überwinden und fordert eine neue Mentalität hinsichtlich des Digitalen ein. Die Webseite versteht sich als erste Anlaufstelle, um über diese Entwicklungen zu informieren und lädt alle Interessierten an der Bauhaus-Universität Weimar ein, ebenfalls Projekte und/oder Projektideen vorzustellen oder über Aktivitäten zu informieren.

Zugleich diene die Vorstellung der Webseite als Ausgangspunkt, um über weitere Aktivitäten, Projekte und die nächsten Schritte zu diskutieren.

PROJEKTBERICHTE

Prof. Dr. Jasper Cepl

Jasper Cepl stellte gemeinsam mit Ulrike Kuch eine Projektidee vor, die sich der Frage nach einem Kanon in der modernen Architektur widmet. Ausgangspunkt hierfür ist die Vorlesung Theorie und Geschichte der modernen Architektur, die den Studierenden zeitgenössische Diskurse und deren Wechselwirkungen zu vermitteln versucht. Das Projekt soll in Form einer Datenbank realisiert werden, die hinsichtlich des User-Interfaces und den möglichen Nutzungs- und Erweiterungsmöglichkeiten (in Forschung und Lehre) möglichst flexibel einsetzbar gestaltet werden soll.

Prof. Dr. Bernd Fröhlich/Prof. Dr. Henning Schmidgen/Prof. Dr. Benno Stein/Prof. Dr. Volker Rodehorst

Das Verbundprojekt MetaReal von Informatikern und Medienwissenschaftlern der Bauhaus-Universität Weimar und der TU Ilmenau wurde von Bernd Fröhlich während des Treffens vorgestellt. Das Projekt verfolgt das Ziel, den Zugang zum Wissen durch den Einsatz von fortgeschrittenen Technologien der Virtual und Augmented Reality (VR, AR) sowie der Künstlichen Intelligenz (KI) maßgeblich weiterzuentwickeln.

Beitrag in Zeit Campus zum MetaReal-Projekt:

<https://www.zeit.de/campus/angebote/forschungskosmos/regionen/sachsen/uni-weimar/welterbe-digital>



HCI Lab (Copyright: Henry Sowinski | Bauhaus-Universität Weimar).

Weitere Informationen zum Projekt:

<https://www.uni-weimar.de/medien/professuren/medieninformatik/human-computer-interaction/forschung/forschungsprojekte/>

Prof. Dr. Eva Hornecker

Eva Hornecker berichtete kurz vom Start des DFG-finanzierten Projektes "Fluide Daten - die User Experience neuer pneumatischer formveränderlicher Interfaces für dynamische Daten-Physikalisierung", welches das Potenzial dynamischer Schnittstellen zur Formänderung für die Datendarstellung untersucht. Während andere Forschungsteams begonnen haben, die Leistung und Genauigkeit der Datenphysikalisierung zu untersuchen, ist die These dieses Projektes, dass es neben pragmatischen und nützlichen Faktoren Qualitäten und Vorteile gibt, die mit dem Einfluss, der Empfindung und der Bedeutung des Benutzers zusammenhängen.



Binationales Forschungsprojekt der Bauhaus-Universität Weimar und der Jagiellonen-Universität Krakau.

Prof. Dr. Jörg Paulus

Jörg Paulus stellte gemeinsam mit Betty Brux-Pinkwart und Swantje Dogunke das seit Anfang April 2020 laufende Forschungsprojekt "Schriftstellerinnen aus der Sammlung Varnhagen – Briefe, Werke, Relationen" vor, das gemeinsam mit der Jagiellonen-Universität Krakau realisiert wird. Das binationale Projekt erschließt und analysiert Handschriften und Publikationen von Autorinnen der Zeit um 1800 und hat es sich zum Ziel gesetzt, eine digitale Plattform zu schaffen, auf der Manuskripte als Scans, Transkriptionen und Kontextmaterialien weltweit kostenfrei zugänglich sein werden.

Prof. Dr. Benno Stein

Benno Stein nannte als weiteres Projekt im Bereich der Computational Humanities das Forschungsprojekt „PHOENIX: Autorschaft im Wandel“, welches das Ziel verfolgt, wissenschaftliche Autorschaft konzeptionell differenziert und empirisch fundiert zu erforschen. Hierbei werden unter anderem Technologien zur Erkennung von Textwiederverwendungen in der Wissenschaft weiterentwickelt und zur quantitativen Analyse angewandt.

Weitere Informationen zum Projekt:

<https://www.uni-weimar.de/de/medien/struktur/fachbereich-medienwissenschaft/aktuelles/titel/binationale-forschungsfoerderung-schriftstellerinnen-aus-der-sammlung-varnhagen-briefe-werke-rel-1/>

Weitere Informationen zum Projekt:

https://www.uni-weimar.de/fileadmin/user/uni/dezernate/dfo/TOP-Projekte/2020/2020_04_Stein_Phoenix.pdf

NÄCHSTE SCHRITTE

Nach den vielfältigen Einblicken in verschiedene Projekte und Aktivitäten im Bereich der Digital und der Computational Humanities, soll der Austausch aufrecht gehalten und weiterhin aktiv von allen Beteiligten und Interessierten gestaltet werden. Als Austauschplattform und Webpräsenz zu den zahlreichen Aktivitäten soll zukünftig die „Computational Humanities“-Webseite dienen. Informationen, Neuigkeiten und Aktivitäten an der Bauhaus-Universität Weimar können hierfür jederzeit an **franziska.klemstein@uni-weimar.de** weitergegeben werden.

Darüber hinaus soll auch weiterhin der Austausch mit der Klassik-Stiftung Weimar in diesem Bereich intensiviert werden. Ebenso soll auch die Hochschule für Musik (HfM) hierfür miteinbezogen werden.

Das **nächste Strategietreffen** ist für **Ende Oktober 2020** geplant.