

## **Digitales Kulturerbe, Medien & Design**

Der Profilbereich *Digitales Kulturelles Erbe, Medien & Design* an der Hochschule Mainz fokussiert Erfassung, Verarbeitung, Visualisierung und Vermittlung von Objekten des kulturellen Erbes durch die Nutzung von Synergien aus verschiedenen anwendungsnahen Forschungsbereichen. Der Profilbereich baut auf einer etablierten fachbereichsübergreifenden Zusammenarbeit von anwendungsnaher Forschung der Bereiche digitale Geisteswissenschaften, Gestaltung und Medien

Zu den Schwerpunkten des Profilbereichs gehören Erfassung, Verarbeitung, Anreicherung und Visualisierung von Objekten des kulturellen Erbes aus Archäologie und Architekturgeschichte. Dabei kommen digitale Technologien und Methoden zum Einsatz, mit denen diese Objekte für Wissenschaft und breite Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden. Die gewonnenen Daten werden in vielfältige Transferkontexte überführt, um die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit dem kulturellen Erbe zu fördern. Die Hochschule Mainz engagiert sich zudem aktiv in der Mitarbeit am Aufbau der nationalen Forschungsdateninfrastruktur (NFDI); als geförderte Institution ist sie insbesondere bei NFDI4Objects aktiv eingebunden. Durch die nachhaltige Bereitstellung von Daten des kulturellen Erbes und die Vermittlung von Kompetenzen im Umgang mit diesen Daten wird einerseits die Verbindung von Forschung und Lehre gestärkt und andererseits die Interaktion zwischen Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Studierenden und der Öffentlichkeit ermöglicht. Diese enge Zusammenarbeit trägt dazu bei, Wissen um unser kulturelles Erbe zu bewahren, zu erweitern und für zukünftige Generationen zugänglich zu machen. Ergänzend zur Erfassung materiellen kulturellen Erbes setzt "Motion Bank" die Erfassung performativer Praxis ins Zentrum. Ziel sind Erfassung und Publikation von Wissen aus dem zeitgenössischen Tanz. Mit renommierten internationalen und nationalen Partnern werden Methoden und Werkzeuge für Ausbildung, künstlerische Praxis, Forschung und Archive entwickelt und neue Transferformate wie die „Choreographie Coding Labs" etabliert.

Ein weiterer Schwerpunkt beschäftigt sich mit zeitbasierten Medien wie Animationen, Interaktionen, Filmen, Videos, Audio und medienkonvergenten Anwendungen, einschließlich solcher mit Raumbezug. Dieser Bereich umfasst die Anwendung neuer Medientechnologien wie Virtual Reality und Augmented Reality. Insbesondere die Schnittstelle von Medien zur Wissensvermittlung sowie der historischen Aufarbeitung von Medientechnologie steht im Fokus weiterer Aktivitäten insbesondere Zusammenarbeit mit dem Landesmuseum Mainz. Im Fokus der Forschung im Bereich des 2D- und 3D-Sounds steht die Entwicklung neuer klanglicher Ausdrucksformen. Die Gestaltungskompetenz wird durch den Transfer der Ergebnisse durch Ausstellungen, Symposien und medienbasierten Publikationen auf nationaler und internationaler Ebene gestärkt. Die Kooperation mit dem ZDF beinhaltet auch die Anpassung technischer Workflows aufgrund von Entwicklungen im Bereich der Medien wie Motion-Capture, Game-Engines, Künstliche Intelligenz und Machine Learning.

Seit 2023 sind die Forschungsschwerpunkte Typografie sowie Interaktion von Wissenschaft und Kommunikation insbesondere durch Projekteinwerbungen sukzessive ausgebaut worden. Schwerpunkte sind die Entwicklung taktiler Schriften und Forschungsaktivitäten zum Thema Inklusion. Ebenso gilt es Herausforderungen und Chancen der Rolle der Gestaltungs-ausbildung im Bezug zum schnell wachsenden Feld der künstlichen Intelligenz zu untersuchen. Dies bietet die Möglichkeit, der Gestaltung eine eigene Stimme zu geben und eine klare Positionierung in diesem Feld zu entwickeln.