

Bauhaus-Alumni triumphieren beim Laval Virtual Festival 2025!

Alumni der Bauhaus-Universität Weimar wurden beim Laval Virtual 2025 ausgezeichnet, dank innovativer 3D-Technologien.



Weimar, Deutschland - Die Alumnis der Fakultät Medien an der Bauhaus-Universität Weimar wurden auf dem diesjährigen Laval Virtual Festival, das vom 9. bis 11. April 2025 stattfand, für ihre innovativen Beiträge zur Virtual- und Augmented-Reality-Technologie ausgezeichnet. Der Anlass schärfte das Licht auf deren Fortschritte im Bereich der immersiven Systeme und deren kreative Unvorhersehbarkeit, dem diesjährigen Festivalthema „Pop-Chaos!“

Ein herausragendes Beispiel ist die Consensive GmbH, die 2021 als Tochtergesellschaft der Bauhaus-Universität gegründet wurde. Ihr Produkt VR4more-GLoD wurde in der Kategorie „Developer & Authoring Tools“ ausgezeichnet. Mit dieser Lösung

können 3D-Geometrien effizient und ausgabesensitiv in Unity gestreamt werden. Dadurch wird das flüssige Erleben hochdetaillierter 3D-Daten auf leistungsschwacher Hardware möglich, was die Zugänglichkeit revolutioniert.

Innovative Beiträge aus Weimar

Moritz Wehrmann, ein Medienkunst-Alumnus und langjähriger Mitarbeiter der Fakultät, wurde für seine Installation „Alter Ego (Version II)“ geehrt. Diese Installation, die im Rahmen der Kunstausstellung Recto VRso präsentiert wurde, thematisiert den Dialog über Selbst- und Fremdwahrnehmung und hat bereits großes Interesse geweckt.

Consensive GmbH strebt danach, qualitativ hochwertige 3D-Darstellungen komplexer Datensätze für soziale Mixed Reality zu bieten. Das Unternehmen hat innovative Ansätze entwickelt, um 3D-Modelle ähnlich wie Video-Streaming zu laden und anzuzeigen. Diese neueste Technologie, GLoD, wird auch auf der Messe vorgestellt, wo Entwickler die Möglichkeit haben, VR4more Data selbst zu testen.

Ein Blick auf die Zukunft

Das Laval Virtual Festival dient nicht nur als Schaufenster für neue Technologien, sondern auch als Plattform für den Austausch über soziale Mixed Reality-Anwendungen. Consensive GmbH hat an Live-Demonstrationen ihrer Software „Converseum“ teilgenommen, die sich für kostengünstige soziale XR-Installationen in Messen und Museen eignet. Diese Software ermöglicht es, interaktive digitale Zwillinge von Kulturerbestätten und Maschinen zu präsentieren.

Die Leistungen von Consensive sind in verschiedenen Bereichen von Bedeutung, darunter Kulturerbe, Infrastrukturüberwachung sowie Stadtplanung. Der Fokus liegt dabei auf der Zugänglichkeit der Inhalte auf weniger leistungsfähigen Geräten und der Integration in bestehende IT-Architekturen, während

auch Nachhaltigkeitsaspekte berücksichtigt werden.

Zusätzlich setzt die Fakultät Medien auf internationale Forschungsprojekte, um die Nutzung von sozialer Mixed Reality in Bürgerbeteiligungsprozessen zu untersuchen. Eine entsprechende Pilotanwendung wird im Rahmen des Projekts „Bauhaus Participation Lab“ entwickelt, das sich mit kommunalen Planungsprozessen beschäftigt – eine Initiative, die durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert wird.

Ein weiterer Bereich der Forschung umfasst die Entwicklung immersiver Lösungen zur Kultur- und Wissensvermittlung im Goethe Nationalmuseum Weimar, wo Ergebnisse in einer öffentlichen Ausstellung präsentiert werden sollen. Die Innovationskraft dieser Projekte zeigt das Potenzial, das mit der Verbindung von Kunst, Technologie und sozialer Interaktion einhergeht.

Für Rückfragen steht Tina Meinhardt, Forschungskommunikation- und Marketingreferentin an der Fakultät Medien, zur Verfügung.

Weitere Informationen finden Sie unter: **Bauhaus-Universität Weimar**, **Laval Virtual Blog** und **Universität Weimar - Projekte**.

Details	
Ort	Weimar, Deutschland
Quellen	<ul style="list-style-type: none">• www.uni-weimar.de• blog.laval-virtual.com• www.uni-weimar.de

Besuchen Sie uns auf: n-ag.de