

Curriculum Vitae von

DR. ROLF F. NOHR

Braunschweig, 26.10.2007



Kontakt:

Juliusstr. 30a
38118 Braunschweig
Fon 0531 / 80 19 244

Alsenstr. 58
44789 Bochum

Mobil: 0163 / 27 82 426

CURRICULUM VITAE

Persönliche Daten	6. 8. 1968 geboren in Stuttgart Nationalität: Deutsch Familienstand: ledig, zwei Töchter
Bildungsgang	1988 Abitur am Otto-Hahn-Gymnasium Ludwigsburg 4/1991 Studienbeginn an der Ruhr-Universität Bochum in den Fächern Theater-, Film- und Fernsehwissenschaften, Philosophie und Soziologie 10/1994 bis 4/1995 und 9/1995 bis 1/1996 Mitarbeiter bei der Morgenrath Filmproduktion GbR / Düsseldorf im Bereich Filmverleih und Produktionsvorbereitung sowie Drehbuchassistenz für den Kinodokumentarfilm EXKLUSION und den Spielfilm DIE STORY VON MONTY SPINNERATZ 9/1998 Abgabe der Magisterarbeit <i>Raum – Modell – Karte. Zur Bildung von medial gestützter räumlicher Orientierung beim Fernsehrezipienten am Beispiel von Wetterkarten</i> 3/1999 Dritter Preis im Wettbewerb <i>Visuelle Zeitenwende</i> des Deutschen Studienpreises der Körberstiftung 9/1999 Teilnahme an der Tschechisch-Deutschen Sommerakademie (Studienstiftung des Deutschen Volkes) in Prag 4/2001 Abschluss des Promotionsprojekts <i>Karten im Fernsehen: Produktion von Positionierung</i> (gefördert durch die Heinrich-Böll-Stiftung) bei Wolfgang Beilenhoff, Hartmut Winkler und Peter Spangenberg
Beruflicher Werdegang	2/1989 bis 9/1990 Zivildienst bei der Arbeiterwohlfahrt Ludwigsburg im Bereich der Individuellen Schwerstbehindertenbetreuung 1998 bis 2002 Lehrbeauftragter am Institut für Film- und Fernsehwissenschaften der Ruhr-Universität Bochum 5/1999 Mitarbeit an der Konzeption und Ausführung eines Ausstellungssegments zur Stadtplanung und Stadtsoziologie, konzipiert von der Deutschen Akademie für Städtebau und Landschaftsplanung / Initiativgruppe ´97, in Duisburg 2000 bis 2002 freier Dozent an der Werbe- und Medienakademie Marquardt in Dortmund (WAM) für Literaturgeschichte und Filmgeschichte 12/2001 bis 11/2002 Wissenschaftlicher Mitarbeiter im kulturwissenschaftlichen Forschungskolleg (SFB 427) <i>Medien und kulturelle Kommunikation</i> , Projekt: Medialität und Körper. <i>Das Gesicht im Film</i> (Wolfgang Beilenhoff), Universität Köln 12/2002 Beginn der Tätigkeit als Juniorprofessor für Medienkultur am Institut für Medienforschung an der HBK Braunschweig. Arbeit am Qualifikationsprojekt <i>Nützliche Bilder</i> 6/2006 Positive Zwischenevaluation als Juniorprofessor durch die HBK Braunschweig

Wissenschaftliche Tätigkeiten

10/2001 Vorbereitung und Durchführung (zusammen mit Hilde Hoffmann und Ralf Adelman) der Konferenz *Video als mediales Phänomen* an der Ruhr-Universität Bochum

5/2002 Konzeption (zusammen mit Leander Scholz, Petra Löffler, Joanna Baarck und Ilka Becker) und Moderation der Konferenz *Das Gesicht ist eine starke Organisation*, Universität Köln, SFB 427

12/2002 Konzeption und Durchführung eines Workshops zur Filmkritik für die Redakteure der TV-Today, Hamburg/ Gruner&Jahr

1/2003 Durchführung des Workshops zu Computer- und Videospiele *Game Over* zur Fragestellung der game studies an der Ruhr-Universität Bochum

ab 4/2003 Mitarbeit an der Coachingphase des Projekts *Braunschweig – Stadt und Region der Fotografie und neuen Medien* (exemplarisch hier die Mitarbeit an der Tagung *Auslöser. Fotografie und neue Medien als regionales Profil*)

5/2003 Gründung und Co-Koordination (zusammen mit Britta Neitzel) der AG Game innerhalb der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)

8/2003 und 8/2004 Vorträge im Rahmen der *German Developer Conference* auf der Games Convention Leipzig

11/2003 bis 2/2004 Durchführung der Vortragsreihe *Evidenz - ...das sieht man doch!* mit Tom Holert, Herbert Schwaab, Vinzenz Hediger, Ralf Adelman und Ulrike Bergermann (gefördert durch die Stiftung NORD/LB-Öffentliche)

2/2004 Gründer und Editor der Schriftenreihe *Medien´Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur* im LIT-Verlag, Münster. Bis dato erschienen: fünf Bände, elf weitere in Vorbereitung

3/2004 Konzeption, Organisation und Durchführung des Symposiums *Polaroid als Geste* (zusammen mit Meike Kröncke) in Kooperation mit dem Fotografiemuseum Braunschweig (gefördert durch die Stiftung NORD/LB-Öffentliche)

8/2004 Mitglied der Arbeitsgemeinschaft Wissenschaftsforschung der GfM

10/2004 Konzeption, Organisation und Durchführung der Jahrestagung der GfM zum Dachthema *Das Spiel mit dem Medium* (zusammen mit Britta Neitzel)

4/2004 Podiumsdiskussion mit Klaus Theweleit im Rahmen des Literaturfestivals *Seitenweise*

4/2004 Teilnahme an der Podiumsdiskussion *Traumberuf Wissenschaft? Nachwuchsförderung* in der deutschen Akademischen Landschaft (organisiert von der KörberStiftung und der Jungen Akademie, Berlin)

ab 8/2005 Mitarbeit am Projekt *FotoMedienPortal Braunschweig*

1/2006 Teilnahme an der Podiumsdiskussion *Karriere ohne Vorlage* (KörberForum, Hamburg)

ab 6/2006 Konzeption und Durchführung des Forschungsprojekts *Strategie spielen. Vom Kriegsspiel zum Computerspiel* zum Begriff des Strategischen in (Medien-)Spielen, ausgehend von dem strategischen Kriegsspiel des Braunschweiger Mathematikers Johann Christian Ludwig Hellwig »Versuch eines aufs Schachspiel gebaueten taktischen Spiels von zwey und mehreren Personen zu spielen« (Leipzig 1780). Zugehörige Projektstelle gefördert durch die HBK und die Stiftung NORD/LB-Öffentliche

6/2006 bis 11/2006 Konzeption und Durchführung der Vortragsreihe *StrategieSpielen* mit Gunnar Sandkühler, Markus Stauff, Ramón Reichert, Serjoscha Wiemer u.a. im Rahmen des Forschungsprojekts *Strategie spielen*

ab 1/2007 Nachbau und Ausstellungsdocumentation des Hellwigschen Spiels im Rahmen der Initiative *Wissen findet Stadt / Stadt der Wissenschaften 2007* (in Vorbereitung)

5/2007 Gestaltung eines Filmabends (zusammen mit Dagmar Kamlah und Florian Krautkrämer) im Rahmen der Reihe *Die Zukunft der Arbeit* des Filmfest Braunschweigs.

10/2007 Wahl zum Vorstandsmitglied der Gesellschaft für Medienwissenschaften

Mitgliedschaften Vorstandsmitglied der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM)
 Mitglied der AG Computergame in der GfM (Mitgründer)
 Mitglied der AG Medienwissenschaft und Wissenschaftsforschung in der GfM
 Mitglied des *FotoMedienPortals Braunschweig*
 Mitglied des Forums *Wissenschaft und Kunst* der Schering Stiftung
 Mitglied der AG Kompatibilität (Arbeitsplattform zur Kompatibilität bundesweiter Medienwissenschaftsstudiengänge mit BA/MA-Abschluss)
 Mitglied im *Network for European Cinema Studies* (NECS)

Drittmittelakquise 5 000 Euro von der Stiftung NORD/LB-Öffentliche für das Kooperationsprojekt *Polaroid* und das Symposium *Polaroid als Geste*
 5 000 Euro von der Stiftung NORD/LB-Öffentliche für die Vorlesungsreihe *Evidenz - ... das sieht man doch!* und einen Anteil an der Drucklegung
 500 Euro vom Historischen Archiv Thyssen/Krupp für das Digitalisierungsprojekt *NUR DER NEBEL IST GRAU* (in Kooperation mit Prof. Uli Plank)
 1 000 Euro durch den LIT-Verlag Münster als Anschubfinanzierung der Reihe *Medien ´ Welten*
 29 000 Euro von der Stiftung NORD/LB-Öffentliche anteilig für eine Personalstelle des Forschungsprojekts *Strategie Spielen. Vom Kriegsspiel zum Computerspiel*
 4 000 Euro von der Stadtmarketing GmbH Braunschweig für die Rekonstruktion des hellwigschen Spiels und dessen Präsentation im Rahmen des Projekts *Wissen findet Stadt / Braunschweig - Stadt der Wissenschaft 2007*
 Einreichung eines Forschungsprojektantrages für die zweite Phase des Projekts *Strategie Spielen* (Laufzeit drei Jahre, beantragt drei halbe BAT IIa Stellen), positive Vorbeurteilung durch die DFG (Antragsvolumen 250 000 Euro)

- SoSe 95 *Funktionen und Verfahren filmischer Erinnerung* (mit Guido Faust und Wolfgang Beilenhoff) (PS)
- SoSe 99 *Close Reading: Eric Rentschler - Ministry of Illusion. Nazi Cinema and its Afterlife* (PS)
- WS 99/00 *Nützliche Bilder* (PS)
- SoSe 00 *Nützliche Bilder II: Bilder des Natürlichen: Darwin, Disney, Dinos* (PS)
- WS 00/01 ›Aneignung‹ – Ansätze der Fernseh-Rezeptionstheorie (PS)
- SoSe 01 *Tarzan* (mit Eva Hohenberger) (PS)
Konstruktion des Anderen (mit Ralf Adelmann / Hilde Hoffmann / Eva Hohenberger / Markus Stauff) (PS)
- WS 01/02 *Digitalität und Fernsehen* (PS)
- SoSe 02 *Begriff und Geschichte der Digitalität* (PS)

Werbe- und Medienakademie Marquardt (Dortmund)

Fach-Sem. 00/01 und 01/02:

Literaturgeschichte der Moderne als Kulturgeschichte
Filmgeschichte : Formen - Funktionen - Stile

HBK Braunschweig

- WS 02/03 *Die Produktion von Positionierung. Kartografie im Fernsehen* (PS/HS)
- SoSe 03 *Tierfilm: Darwin, Disney, Dinos* (PS)
›Aneignung‹ – Ansätze der Fernseh-Rezeptionstheorie (HS)
- WS 03/04 *Digitalität und Medien* (PS)
Nützliche Bilder – Die Evidenz des Wissensbildes (HS);
Lust auf Chaos (Projekts., mit Eku Wand und Gerd Gillmaier)
- SoSe 04 *Einführung in die Fernsehwissenschaft* (PS)
PCGame – zwischen Technik, Spiel und Narration (HS)
Audiocave (Projekts., mit Eku Wand, Ulrike Stolz, Regina Henze u.a.)
- WS 04/05 *Einführung in die cultural studies* (PS)
Clip – Die kurze Form (HS)
- SoSe 05 *Objekte und Begriffe der Medientheorie* (VL)
Normalismus (HS)
- WS 05/06 *Begriff und Geschichte der Digitalität* (PS)
Wissen und Bild (HS)
- SoSe 06 *Einführung in die visual culture* (mit Meike Kröncke) (PS)
Strategie Spielen (HS)
- WS 06/07 *Einführung in die Medienwissenschaft* (ProPäd)
Naturalisierung. Vom Unsichtbar-Werden der Medien (HS)

- SoSe 07 *Western-Kino* (PS) (zusammen mit Florian Krautkrämer)
Marshall McLuhan – Close Reading (HS)
forward2business-Zukunftsuniversität (Professionalisierungsbereich)
- WS 07/08 *Einführung in die Medienwissenschaft* (ProPäd)
Medien und Räume. Die Produktion von Positionierung (HS)
Orinetierung und Vernetzung (ProjektS, zus. m. Elke Reinhuber und Julia Schreiber)

Administration und Betreuungen

Abschlussbetreuungen

Promotionsbetreuungen: 6

Erst- und zweitbetreute Magisterarbeiten: 61

Diplomprüfungen Design: 13

Staatsexamen Lehramt: 10

Diplomprüfungen Freie Kunst: 11

Projektbetreuungen

Betreuung des studentischen Teilprojekts *patanga* im Rahmen des Kooperationsprojekts zwischen der HBK und VW (cockpitVisionen)

Betreuung des Projekts *Rechenschaftsbericht* (Auftragsarbeit für die Stiftung NORD/LB-Öffentliche)

Betreuung des Projekts *CareerDay* und *Alumni-Netz* der Medienwissenschaften

Beratung, Beihilfe und Förderantrag für studentisches Filmfest *durchgedreht 24* (2004 u. 2005)

Vorträge im Rahmen des MeisterschülerInnen-Kolloquiums

Projektbesprechungen und Mappenkritiken der Freien Kunst

Selbstverwaltung

Mitglied von Fachkommission 3

2003-2006 Mitglied Studienkommission (Vertretung)

ab 2006 Vorsitzender Magisterprüfungsausschuss Medienwissenschaft

Mitglied der Gemeinsame Kommission für Medienwissenschaft

Arbeitskreis BA/MA

nur 2004: Arbeitskreis Kunstvermittlung

ab 2005 Stellvertretender Vorsitzender FK3

WS 06/07 Vertretender Studiendekan Medienwissenschaften

VERÖFFENTLICHUNGEN

- Monographien (2002) *Karten im Fernsehen: Die Produktion von Positionierung*, Münster: LIT
- (2008) *Nützliche Bilder. Vom Labor zur Evidenz*. Münster: LIT (in Vorbereitung)
- (2009) *DiskursSpiel. Zur Kontur der game studies*. (A.T., in Vorbereitung)
- Herausgaben (2002) mit Hilde Hofmann / Ralf Adelman *Video als mediales Phänomen*. Weimar: VDG
- (2003) mit Matthias Grimm (Edition): Sonderteil *Computergame und Film*. In: Schnitt - Das Filmmagazin, Nr.30, 1/2003
- (2004) *Evidenz - »...das sieht man doch!«*. Münster: LIT [Reihe Medien ´ Welten Bd.1]
- (2005) mit Britta Neitzel / Matthias Bopp »See I´m real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹*. Münster: LIT [Reihe Medien ´ Welten Bd. 5]
- (2005) mit Meike Kröncke / Barbara Lauterbach *Polaroid als Geste - Gebrauchsweisen einer fotografischen Praxis*. Stuttgart: Hatje Cantz
- (2006) mit Britta Neitzel *Das Spiel mit dem Medium – Immersion, Interaktivität, Interface. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel*. Marburg: Schüren [Band 14 der Schriftenreihe der Gesellschaft für Medienwissenschaft]
- (2007) mit Serjoscha Wiemer *Strategie Spielen*. Münster: LIT [Reihe Medien ´ Welten Bd. 9] (in Vorbereitung, erscheint 1/2008)
- Reihenbetreuung Betreuung und Edition in der Reihe ›Medien´Welten. Braunschweiger Schriften zur Medienkultur, Münster/Hamburg: LIT Verlag
- Rolf F. Nohr (Hg.) (2003) *Evidenz - »...das sieht man doch!«*
- Matthias Bopp / Britta Neitzel / Rolf F. Nohr (Hg.) (2005) »See I´m real...« *Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill‹*
- Michael Glasmeier / Heike Klippel (Hg.) (2005): »Playtime« – *Film interdisziplinär. Ein Film und sieben Perspektiven*
- Markus Stauff (2006): *Das neue Fernsehen. Machteffekte einer heterogenen Kulturtechnologie*
- Andrea Seier (2007) *Remediation. Zur Performativität von Gender und Medien*
- In Vorbereitung:
- Ralf Adelman (2007) *Visuelle Kulturen der Kontrollgesellschaft. Zur Popularisierung digitaler und videografischer Visualisierungen im Fernsehen*

Sebastian Scholz / Fabian Lettow / A. Pinto (Hg.) (2007) *BildKONtext. Zur politischen Verfasstheit des Medialen*

Britta Neitzel (2007) *Gespielte Geschichten? Narration und visueller Diskurs in Computerspielen*

Herbert Schwaab (2007) *Erfahrung des Gewöhnlichen – Stanley Cavells Filmphilosophie als Theorie der Populärkultur*

Heike Klippel (Hg.) (2007) *Programm/Programmierung* (A.T.)

Hilde Hoffmann (2007) *Fernsehen und politisches Ereignis. Die Medialisierung von ›Wende‹ und ›Wiedervereinigung‹* (A.T.)

Judith Keilbach / Alexandra Schneider (Hg.) (2008): *Fasten your Seatbelts! Bewegtbilder vom Fliegen.*

Judith Keilbach (2008) *Geschichtsbilder und Zeitzeugen* (A.T.)

Matthias Bopp (2008) *Computerspiele. Eine medienpädagogische Analyse* (A.T.)

Aufsätze

(1999) *Die Karte im Fernsehen: Reflexionen über Mental Maps und polyseme Texte.* In: Hans Krah / Eckhard Pabst / Wolfgang Struck (Hg.): FFK 11 - Dokumentation des 11. Film- und Fernsehwissenschaftlichen Kolloquiums an der Christian-Albrecht-Universität Kiel Oktober 1998. Hamburg: Kovac

(2000) mit Ralf Adelmann: ›Man versucht sich zu öffnen.‹ *Video und RAF - eine abgeschlossene Geschichte.* In: Ästhetik und Kommunikation, Heft 108, Jg. 31, 3/00

(2000) *Imaginäre Landschaften. Der Blick in den Raum, digitale Flüge und Wetterkarten.* In: Anton Holzer / Wieland Elfferding (Hg.): Ist es hier schön: Landschaft nach der ökologischen Krise. Wien: Turia und Kant

(2002) *Rückprojizierter Dschungel.* In: Schnitt - Das Filmmagazin, Nr. 25, 1/2002

(2002) mit Ralf Adelmann / Hilde Hoffmann *Phänomen Video.* In: dies. (Hg.): REC - Video als mediales Phänomen. Weimar: VDG

(2002) mit Ralf Adelmann *Almost Dead. Magnetbandaufzeichnung, RAF und Videogeschichten, die Geschichte(n) erzählen.* In: dies./ Hilde Hoffman (Hg.): REC - Video als mediales Phänomen. Weimar: VDG

(2003): *Berlin Connection - Berlin bleibt doch Berlin.* In: Schnitt - das Filmmagazin, 2/03, Nr. 30

(2003): *Les Liaisons Dangereuses.* Game Face, Nr. 2/2003

(2004): *Narration und Fernsehkartographie,* in: Birgit Wagner / Herbert Hrachovec / Wolfgang Müller- Funk (Hg.): Kleine Erzählungen und ihre Medien. Tagungsband der Internationalen Graduiertenkonferenz Kulturwissenschaft / Cultural Studies, Reihe: Kulturwissenschaft, Wien: Turia + Kant

(2004): ›Denken mit dem Auge.‹ *Der Trick im Industriefilm unter der Perspektive der Wissenskommunikation.* In: Ferrum – Nachrichten aus der Eisenbibliothek, Nr. 76, Schaffhausen

(2004): *A Dime – A Minute – A Picture. Polaroid & Fotofix.* In: Leander Scholz / Petra Löffler (Hg.): Das Gesicht ist eine starke Organisation. Tagungsband der Konferenz des SFB 427 zur Medialität des Gesichts. Köln: DuMont

(2004): *Selbstdisziplinierung und Normalisierung - Intro.* In: Leander Scholz / Petra Löffler (Hg.): Das Gesicht ist eine starke Organisation. Tagungsband der Konferenz des SFB 427 zur Medialität des Gesichts. Köln: DuMont

- (2004): *Americas Army*. In: Bauwelt, Nr. 30/04
- (2004): *Einleitung: Das Augenscheinliche des Augenscheinlichen*. In: Rolf F. Nohr (Hg.): Evidenz - ›...das sieht man doch!«. Münster: LIT
- (2004): *Medien(a)nomalien - Viren, Schläfer, Infiltrationen*. In: Rolf F. Nohr (Hg.): Evidenz - ›...das sieht man doch!«. Münster: LIT
- (2004): mit Britta Neitzel *Das Spiel mit dem Medium – Immersion, Interaktion, Interface*. In: Mitteilungen der GfM, 1/2004
- (2005): ›Nun haben wir endlich in unserem Heim ein Fenster zur Welt«. *Topographien des Fernsehens*. In: Robert Stockhammer u.a. (Hg.): TopoGraphien der Moderne: Medien zur Repräsentation und Konstruktion von Räumen im 20. Jahrhundert, München: Fink
- (2005): *Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des games*. In: Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr (Hg.): (2004) »See I´m real...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von ›Silent Hill«. Münster: LIT
- (2005) mit Meike Kröncke: *Polaroids und die Ungewissheit des Augenblicks*. In: dies / Barbara Lauterbach (Hg.): Polaroid als Geste. Stuttgart: Turia&Kant
- (2006) *Rasur/Tarzan*. In: Petra Löffler / Joanna Barck (Hg.): Lexikon des Gesichts. Bielefeld: transcript
- (2006) *Video. Ware, Tauschwert, Speicher*. In: Jens Schröter/Gregor Schwering/Urs Stäheli (Hg.): Media Marx. Ein Handbuch. Bielefeld, Transcript, (in Vorbereitung). [Masse und Medium, Bd. 4]
- (2006) *Rhythmusarbeit. Die Interdependenz von Rhythmus und Spiel am Beispiel der Arbeitswissenschaft*. In: Rolf F. Nohr / Britta Neitzel (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Tagungsband der GfM. Marburg: Schüren
- (2006) »Schau dich schlau«. *Zur Medialisierung von Wissenschaft*. In: Julian Nida-Rümelin (Hg.): Wunschmaschine Wissenschaft. Hamburg: Edition Körber
- (2007) *Computer als evokatives ›Objekt«. Überlegungen am Beispiel des Spieles*. In: Harro Segeberg (Hg.): Digitales Wissen in der Wissensgesellschaft. Literatur - Computerspiel - Digitale Wissenschaft. Neumünster (Schriften des Graduiertenkollegs Kunst und Technik, H. 1) (i. Dr.)
- (2007) *Evidenz machen. Einige kritische Gedanken zur Produktion von Wahrheitspraktiken in den Wissenschaften*. In: Sebastian Scholz / Alexander Lettow u.a. (Hg.): Bild-KONTexte. Zur politischen Verfasstheit des Medialen. Münster: LIT (i. Dr.)
- (2007) *Raumfetischismus. Topografien des Spiels*. In: Klaus Bartels / Jan-Noël Thon (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Sonderheft Tiefenschärfe - Hamburger Hefte zur Medienkultur.
- (2007) *Die schwarze Hornbrille des Freiheitskampfs. Half Life, Ideologie und Dissidenz*. In: Matthias Bopp / Serjoscha Wiemer / Peter C. Krell (Hg.): Shoot me! I´m unreal.(A.T.) Berlin: suct (in Vorbereitung)
- (2007) »Ihr Arzt kann jetzt sehen, wie Sie denken«. *Evidenzverfahren und nützliche Bilder in den Medien*. In: Katrin Platzer / Thomas Schutz (Hg.): Technisierung des Lebendigen!? Zum Verhältnis von Wissenschaft, Ethik und Kunst im Zeitalter der biotechnischen Revolution. Vandenhoeck & Ruprecht [Reihe: Medizin - Ethik - Recht](in Vorbereitung)
- (2007): *Tron / Wargames / The truman Show*. In: Steffen P. Walz / Friedrich von Borries / Matthias Böttger (Hg.): Space Time Play. Computer Games, architecture and Urbanism: The Next Level. Boston u.a.:Birkhäuser

(2007): *Die Produktion von Orten, Ereignissen und Wohnzimmern. Fernsehen als Topografie*. In: Jörg Döring / Tristan Thielmann (Hg.): *Der Geocode der Medien. Eine Standortbestimmung des spatial turn*. (erscheint ca. 12/2007)

(2008) *Tarzans Gesicht und die ›letzte Differenz‹*. In: Olaf Stieglitz u.a (Hg.): *Tiere im Film – eine Menschheitsgeschichte*. Bielefeld: transcript (in Vorbereitung)

Webauftritte

www.nuetzliche-bilder.de
www.strategiespielen.de
www.aggames.de

Unveröffentlichte
Vorträge (in Auswahl)

Wahrnehmung von Topologien urbanen Raumes. Eröffnungsvortrag der Ausstellung »Wohnen in der Stadt« / Deutsche Akademie für Städtebau und Landesplanung in der Galleria Duisburg 29.4.1999

Die Verhandlung der Digitalität. Digitaler Raum – Urbaner Raum – Digitale Raumkunst. Etopia-Symposium vom 14.-15.12.2001, E-drom-Medienbühne, Tempodrom, Berlin

Virale Feindbildkonstruktionen. Vortrag für die Konferenz »Rasterfahnung« des Interdisziplinären Zentrums für Frauen- und Geschlechterforschung, Universität Greifswald, 10.-14.7.2002

Video, televised revolution, Red Army Fraction and media (hi)stories. (zusammen mit Ralf Adelman) Konferenz: »RAF's Germany: Terrorism, Politics, Protest«. Harvard University 12.4.2003

The Future of Games. German Developer Conference im Rahmen der Games Convention, Messe Leipzig, 19.8.2003

›One Dime - one minute – one picture‹. Reflections on Photobooths as media technologies. Konferenz: »Visual Knowledge«, University of Edinburgh, 8./9.9.2003 (Paper unter <http://webdb.ucs.ed.ac.uk/malts/other/VKC/dsp-all-papers.cfm>)

Deutschlandfilme: Filmdenken und Gewalt. Podiumsdiskussion mit Klaus Theweleit im Rahmen des Literaturfestivals »Seitenweise«, Braunschweig, 26.4.2004

Arbeitsrhythmus. Vortrag auf der Tagung »Megaphon und Mikrofon. Der Sound der Politik«, Hattingen, 4.7.2004

Das Game und das Medium. Medienwissenschaftliche Perspektiven auf die Spielkultur. German Developer Conference im Rahmen der Games Convention, Messe Leipzig, 17.8.2004

Raumfetischismus. Topografien des Computerspiels. Vortrag am Institut für Raumgestaltung / Architektur der Universität Stuttgart, 19.12.2004

›Endlich verständlich‹. Thesen zur wissenschaftlichen Illustration von Vesalius bis Brai-niac. Screening Science Conference, Linz, 28.4.2005

Rechnerbasierte Spiele in der digitalen Kultur. Prologema zu einem transdisziplinären Forschungsverbund. Vortrag im Graduiertenkolleg »Digitales Wissen in der Wissenschaft der Zukunft« Universität Hamburg / TH Hamburg-Harburg, 16.6.2005

Nützliche Bilder - Vom Labor zur Evidenz. Vortrag im Rahmen der Klausurwoche des DKFZ, Projekt: »Technisierung des Lebendigen!? Zum Verhältnis von Wissenschaft,

Ethik und Kunst im Zeitalter der biotechnologischen Revolution«, Keysermühle / Klingmünster, 8.12.2005

Verspielte Maschinen. Überlegungen zum Verhältnis von game studies und Medienwissenschaft. Vortrag an der Universität Paderborn, 14.12.2005

Der rasierte Affe. Mediale Übergangsinszenierungen zwischen Mensch und Tier. Vortrag im Rahmen der Reihe »Tier und Wir« HBK Braunschweig, 20.12.2005

Tarzans Gesicht und die ›letzte Differenz. Konferenz »Tiere im Film, eine Menschheitsgeschichte«, Universität Köln / Filmhaus Köln, 7.7.2006

Die Produktion von Positionierung. Raum und Fernsehen. Tagung des FK 516 / Siegen »Der Geocode der Medien – Eine Standortbestimmung des spatial turn«, 12.10.2006

Schräg im Bild. Das andere Bild des Video? Vortrag im Rahmen des Festivals »Durchgedreht 24«, Braunschweig, 22.5.2007

Die Ökonomie der Medien. Vortrag in der Reihe »Wettbewerb oder Partnerschaft«, Stadtbibliothek Wolfsburg, 20.6.2007

Zuspitzungen des Westerns: Vorspann, Landschaft (und die Augen von Franco Nero) Vortrag im Rahmen der Ringvorlesung des Ästhetikkolloquiums der TU Braunschweig, 21.06.2007

Amateurbilder vom Mars. Vortrag im Rahmen der Tagung »Vom roten Mars und runden Atomen. Bilder von Wissenschaft und Technik zwischen öffentlicher Wissensvermittlung und Faszinationsproduktion« im Rahmen der Förderinitiative »Wissen für Entscheidungsprozesse« des BMBF und des DFG-Schwerpunktes 1143 Wissenschaft, Politik und Gesellschaft, Offenbach 26.10.2007

public appearance

(in Auswahl)

Erforschen, wie die Bilder wirken. Stiftung NORD/LB-Öffentliche und HBK präsentieren Juniorprofessor, BSZ, 15.3.2003

Aufgewärmtes statt Frischgebackenes. Medienwissenschaftler Rolf Nohr: Fernsehsender wollen in diesem Jahr keine Flops riskieren, BSZ 10.1.2004

Alles muss Effektivität ausstrahlen. HBK-Juniorprofessor untersucht Medieneinsatz von Nützlichen Bildern aus der Wissenschaft, BSZ 13.4.2004

Podiumsdiskussion der Jungen Akademie Wissenschaftskarrieren mit Julia Fischer, Randolph Menzel u.a. 14.6.2004

Alma Mater, spröde Braut. Manager-Magazin.de, 9.7.04

Russisch Roulette im Hörsaal. Traumberuf Wissenschaft? spiegel-online, 13.7.2004

Podiumsdiskussion »Tacheles - vor Ort: Die Macht der Medien«, Braunschweig, St. Martini, 21.2.2005

So viel Macht haben die Medien nicht. Medienwissenschaftler Rolf Nohr im Interview, BSZ, 11.2.2006

Podiumsdiskussion Zukunftsinvestition Studium mit Jutta Allmendinger, Thomas Straubhaar u.a im Körber-Forum Hamburg, 19.1.2006

Polaroidbilder und Computerspiele. Halbzeit für Rolf Nohr von der HBK, dem einzigen Junior-Stiftungsprofessor in Deutschland, nB, 16.4.2006

Hörspielfeature *Medienspiele* (Teil 1&2), BR 2006 jew. 45 Min. Realisation: Tina Klopp

Zocken im Auftrag der Wissenschaft. Anhand von Computerspielen wird strategisches Handeln im Alltag erforscht. BSZ, 1.4.2006

Egoshooterdebatte: Rohrkrepiierer gegen Ballerspiele. Spiegel-Online, 21.11.2006

Interview zu Computerspielmedienwirkung, Morgenreport N24, 22.11.2006

Interview zu Computerspielmedienwirkung, Nordwestradio Journal, NWR-Bremen, 23.11.2006

„Ein gutes Spiel ist immer unabhängig von der Hardware“, Interview, Subway Nr.229 | 12/2006

Wir sind keine Killer. Frankfurter Rundschau, 1.3.2007

Interview zur Zukunft der Computerspiele, Nordwestradio Journal, NWR-Bremen, 13.9.2007