

Ingeborg Reichle M. A.

Humboldt-Universität  
zu Berlin

## Neue Medien in der Bildung: PROMETHEUS - Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung und Lehre

### Schlagwörter

Neue Medien in der Bildung, BMBF,  
Prometheus, digitale Kunstgeschichte,  
Medienkompetenz, digitale Diathek

### Hinweise zur Veröffentlichung

Der vorliegende Aufsatz erschien  
unter dem gleichnamigen Titel  
erstmalig in: *Kritische Berichte*, Heft 2/  
2001 S. 87-89.

**Zusammenfassung:** Seit April 2001 fördert das BMBF für drei Jahre das Forschungsprojekt Prometheus im Rahmen des Förderprogramms „Neue Medien in der Bildung“. Ziel ist die Integration von Neuen Medien im kunswissenschaftlichen Arbeiten und die verstärkte Förderung von Medienkompetenz der Studierenden, durch den Einsatz digitaler Bilder im Unterricht.

Die Förderung einer dauerhaften und breiten Integration der Neuen Medien als Lehr-, Lern- und Kommunikationsmittel in den Fächern Kunstgeschichte und Archäologie sowie die qualitative Verbesserung der Lehrangebote durch Medienunterstützung wird von April dieses Jahres an in dem Projekt *PROMETHEUS - Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung und Lehre* umgesetzt.<sup>1</sup> Das Verbundprojekt wird durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) für drei Jahre mit fast 3,5 Millionen DM im Rahmen des Programms "Neue Medien in der Bildung" gefördert. KunsthistorikerInnen, ArchäologInnen, InformatikerInnen, MediendesignerInnen, MediendidaktikerInnen und Studierende der beteiligten Disziplinen werden in diesem Projekt eng zusammenarbeiten und eine internetbasierte Wissensplattform für die Fächer Kunstgeschichte und Archäologie entwickeln. An der Umsetzung des Projekts sind neben dem Kunstgeschichtlichen Seminar der Humboldt Universität zu Berlin, das seit 1993 einen deutlichen Schwerpunkt im Bereich der Neuen Medien und geisteswissenschaftlichen Datenbanken gesetzt hat, auch die Fachbereiche Design und Informatik der Hochschule Anhalt (FH) in Dessau und Köthen beteiligt, die sich speziell der Visualisierung von Datenbankabfragen und dem Design didaktischer Module im Bereich von „Distance Learning“ und visueller Kommunikation widmen. An der Justus-Liebig-Universität in Gießen wirken sowohl die Professuren für Kunstgeschichte als auch die Professur für Klassische Archäologie am Projekt mit. Seit Beginn der 90er Jahre wird in Gießen die Nutzung fachspezifischer text- und bildorientierter Datenbanken vorangetrieben und wurde im Seminarbetrieb beinahe gänzlich von der analogen Diaprojektion auf digitale Bildpräsentation umgestellt. Die Kölner Universität ist mit drei Instituten im Projektverbund vertreten:

### Autorin

**Ingeborg Reichle M. A.**  
Humboldt Universität zu Berlin  
Kunstgeschichtliches Seminar

tel: ++49.(030) 2093-4301  
fax: ++49.(030) 2093-4209  
mail: ingeborg.reichle  
@culture.hu-berlin.de  
internet: www.arthistory.hu-  
berlin.de/mitarbeiter/  
reichle.html

### Anschrift für Korrespondenz

Ingeborg Reichle M. A.  
Humboldt Universität zu Berlin  
Kunstgeschichtliches Seminar  
Sitz: Dorotheenstr. 28  
Unter den Linden 6  
D-10099 Berlin

dem Institut für Kunstgeschichte (Projektkoordinierung), das in der Lehre und Forschung die bildende Kunst und Architektur vom Mittelalter bis zur Moderne vertritt, dem Institut für kulturwissenschaftliche – historische Informationsverarbeitung, einem genuin interdisziplinären Studiengang im Sinne einer geisteswissenschaftlichen Fachinformatik, und schließlich dem Seminar für Pädagogische Psychologie, an dem seit Jahren multimediale Lehr- und Lernmodule erfolgreich entwickelt werden. In dem Verbund Prometheus werden die heterogenen Bild- und Textressourcen der einzelnen Institute orts- und systemunabhängig vernetzt, mediendidaktisch visualisiert und den Studierenden und Lehrenden zur Verfügung gestellt, um mit virtuellen Lehr- und Lernumgebungen die Präsenzlehre zu ergänzen und das Selbststudium zu fördern. Darüber hinaus werden von dem Verbund auch die notwendigen Werkzeuge zur Konstruktion und Adaption dieser Lehr- und Lernmodule bereitgestellt, so dass die Teilnehmer sowohl Nutzer als auch Anbieter und Produzenten von Informationsmodulen werden können. Damit kommt der Verbund dem Wunsch der beteiligten Institute zur Erhaltung der heutigen Bandbreite an methodischen und inhaltlichen Schwerpunkten nach, indem er den Instituten didaktisch ausgereifte und einfach zu bedienende Module an die Hand gibt, die sich im Allgemeinen zwar an fachspezifischen Inhalten von Bild- und Textinformationen orientieren, deren spezielle Bestimmung und Art der Anwendung jedoch dem Anwender überlassen werden. Prometheus verfolgt außerdem das Ziel, die analogen Medien des kunstwissenschaftlichen und archäologischen Lehrens und Arbeitens in digitale Medien zu überführen, wobei die bisherige Organisation der visuellen Vermittlung von Lehrinhalten mittels Lichtbildprojektion und Dia nicht nur in eine digitale Form übertragen und abgebildet werden soll, sondern darüber hinaus ein fundiertes und tragfähiges Wissen erworben werden muß, wie Computemedien und digitale Bilder im Lernprozess wirken und in welcher Weise diese für ein effizientes Lernen und Lehren eingesetzt werden können. Kernvorhaben ist der Aufbau einer internetbasierten Wissensplattform, die unter anderem die heterogenen dezentralen Bildarchive, welche die beteiligten Institute auf hausinternen Servern und in eigenen Bild-datenbanken aufbauen, zusammenführt. Die Inhalte der beteiligten Forschungsdatenbanken reichen von archäologischen Materialien bis hin zu aktuellen Kunstentwicklungen wie der Virtuellen Kunst aus dem Computer. Über die Visualisierung von Datenbankabfragen durch Module, wie z.B. die an der Fachhochschule Anhalt in Dessau entwickelte *Timeline*, werden visuelle Such- und Auswahl-funktionen zur Verfügung gestellt, die dem Nutzer den Zugriff auf große und komplexe Datenmengen in den jeweiligen Bildarchiven

erleichtert. Zeitgleich werden didaktische Module für die Präsenzlehre und das Selbststudium in den Fächern Kunstgeschichte und Archäologie mit einem mediendidaktischen Anspruch entwickelt und in enger Zusammenarbeit mit Designern visualisiert, um ein Höchstmaß an Nutzerfreundlichkeit und Akzeptanz sowohl bei den Studierenden als auch bei den Lehrenden zu finden. Am Kunstgeschichtlichen Seminar der Humboldt Universität werden in Zusammenarbeit mit dem vor zwei Jahren dort eingerichteten studentischen WEB-Team die didaktischen Module auf die Kompatibilität mit den Arbeitsweisen der Studierenden hin erprobt und weitergedacht, um die Ergebnisse schließlich wieder in die Entwicklung einfließen zu lassen.

Das Projekt verfolgt eine prinzipiell offene Struktur, an die zukünftig von allen Teilnehmern neue Lernmodule angefügt werden können, um die Selbständigkeit der einzelnen Datenbanken und Institutionen zu leisten und nicht zuletzt eine Vielfalt an berufsqualifizierenden Ausbildungsmöglichkeiten im Bereich digitaler Lehr- und Lernmedien an den Universitäten zu fördern. Medienkompetenz sowohl der Lehrenden als auch der Studierenden zu fördern, ist ein Kernanliegen des Projektes. Dies zeigt sich in der dezentralen Struktur des Verbundes, die an allen Instituten von der Digitalisierung über die Recherche im Internet bis zur digitalen Bildpräsentation den Umgang mit den neuen Medien verlangt und damit unterstützt. Außerdem soll bei der Entwicklung von Lehr- und Lernmodulen besonderes Augenmerk auf die Einbindung von technischen und visuellen Strategien gerichtet werden, die sich einer geschlechtsspezifischen Technologienutzung bewusst sind und eine Technologienutzung insbesondere von weiblichen Studierenden fördert.<sup>2</sup> In der modernen Informationsgesellschaft ist Medienkompetenz, speziell der Umgang mit dem Computer und dem Internet eine wichtige Voraussetzung für die Teilhabe am kulturellen Wissen unsere Gesellschaft geworden.<sup>3</sup> In den Studiengängen Kunstgeschichte und Archäologie zeigt sich hier ein Kompetenzgefälle zu Ungunsten von Frauen, das in diesen Fächern besondere Folgen hat. Gerade dieses Professionalisierungsfeld ist seit einigen Jahren von einschneidenden Veränderungen betroffen. In der Großzahl der Museen und Sammlungen wird schon heute auf eine computergestützte Dokumentation umgestellt. Auf diese Weise verändert das digitale Bild die Ordnung und den Zugriff auf museale Archivierungs- und Präsentationstechniken. Dies hat zur Folge, daß die Berufschancen ohne Medienkompetenz in diesem Berufsfeld rapide sinken. Auf diese Entwicklung will das Projekt Prometheus im Kontext der universitären Ausbildung und Lehre reagieren und sich den Herausforderungen stellen, die mit der Digitalisierung in der Welt des 21. Jahrhunderts

einhergehen. Mit Prometheus entsteht eine vernetzte Wissensplattform basierend auf digitalen, verteilten Ressourcen mit didaktischen Modulen, die nach dem Projektende als Open-Source System unter den GNU Public License zur Verfügung stehen wird.

## Anmerkungen

- 1 Unter der vorläufigen URL finden sich weitere Informationen zu diesem Projekt: <http://www.des-anbalt.de/prometheus/>
- 2 Insbesondere soll hier auf das Potential vernetzten Arbeitens für Frauen im Netz verwiesen werden: Laurel Guymer: Online Teaching: No Fear of Flying in Cyberspace. In: Susan Hawthorne, Renate Klein (Hg.): *Cyberfeminism: Connectivity, Critique and Creativity*, Melbourne (Australien)1999, S. 51-79; Ellen Cronon Rose: This class meets in Cyberspace: Women´s Studies via distance education. In: Gail Cohee et al. (Hg.): *The Feminist Teacher Anthology: Pedagogies and classroom strategies*, New York 1998; Helen Coxall: Re-Prepresenting marginalized groups in museums. The computer´s “second nature”? In: Cutting Edge The Women´s Research Group (Hg.): *Desire by Design: Body, Territories and New Technologies*, New York 1999, S. 123-138.
- 3 Heidi Schelhowe: Technologie mit neuem Gesicht und altem Geschlecht? In: Olga Drossou et al (Hg.): *Machtfragen der Informationsgesellschaft*. Forum Wissenschaft. Marburg: BdWi-Verlag 1999; Dies.: Hat der Computer ein Geschlecht? Frauenforschung in der Informatik. In: Dorothea Mey (Hg.): *Frauenforschung als Herausforderung der traditionellen Wissenschaften?* Göttingen 1997, S.81-92; Dies.: Interaktivität der Technologie als Herausforderung an Bildung. In: *Jahrbuch Arbeit - Bildung - Kultur*. Forschungsinstitut für Arbeiterbildung (Hg.). Band 17, 1999.