

Ingeborg Reichle M. A.

Humboldt-Universität  
zu Berlin

# Keine Angst vor dem Cyberspace: Frauen und 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: *Die Philosophin. Forum für  
feministische Theorie und Philosophie*,  
Heft 23, Jg. 12, Tübingen 2001, S. 137-  
139.

**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 sowie die qualitative Verbesserung der Lehrangebote durch Medienunterstützung wird am Kunstgeschichtlichen Seminar der Humboldt Universität in dem Projekt *PROMETHEUS - Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung und Lehre* unter der Leitung von Ingeborg Reichle M. A. umgesetzt. Das Verbundprojekt wird durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) von April dieses Jahres an für drei Jahre mit über 3,5 Millionen DM im Rahmen des Programms „Neue Medien in der Bildung“ gefördert. KunsthistorikerInnen, ArchäologInnen, InformatikerInnen, MediendesignerInnen, MediendidaktikerInnen und Studierende aller beteiligten Disziplinen werden in diesem Projekt eng zusammenarbeiten und eine virtuelle Lernumgebung für die Fächer Kunstgeschichte und Archäologie entwickeln. An der Umsetzung des Projekts sind das Kunstgeschichtliche Seminar der Humboldt Universität zu Berlin, die Hochschule Anhalt (FH) in Dessau/Köthen (Fachbereiche für Design und Informatik), die Justus-Liebig-Universität Gießen (Professuren für Kunstgeschichte und Klassische Archäologie) und die Universität zu Köln mit der Projektleitung am Institut für Kunstgeschichte (Institut für Kunstgeschichte, Institut für kulturwissenschaftliche - historische Informationsverarbeitung, Seminar für Pädagogische Psychologie) beteiligt. Dieses Unternehmen verfolgt unter anderem das Ziel die analogen Medien des kunswissenschaftlichen und archäologischen Lehrens

## 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

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

und Arbeitens in digitale Medien zu überführen. Dabei soll die bisherige Organisation der visuellen Vermittlung von Lehrinhalten mittels Lichtbildprojektion und Dia nicht nur in eine digitale übertragen und abgebildet werden, sondern darüber hinaus ein fundiertes und tragfähiges Wissen erworben werden, wie Computermedien und digitale Bilder im Lernprozess wirken und wie sie für ein effizientes Lernen und Lehren eingesetzt werden können. Kernvorhaben ist der Aufbau einer internetbasierten Wissensplattform, die zum Beispiel heterogene dezentrale Bildarchive, die jedes beteiligte Institut auf einem hausinternen Server und in einer eigenen Bilddatenbank aufbaut, zusammenführt. Die Inhalte der beteiligten Forschungsdatenbanken reichen von archäologischen Materialien bis hin zu aktuellen Kunstentwicklungen, wie der Virtuellen Kunst im Cyberspace. Über die Visualisierung von Datenbankabfragen durch Module, wie die an der Fachhochschule Anhalt in Dessau entworfene *Timeline*, werden visuelle Such- und Auswahlfunktionen von Bilddaten zur Verfügung stehen, die dem Nutzer die Selektion und Navigation in den jeweiligen Bildarchiven erleichtern.

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 Bedürfnisse und Arbeitsweisen der Studierenden eingestellt, erprobt und weitergedacht, um die Ergebnisse schließlich wieder in die Entwicklung der Module einfließen zu lassen. Das Projekt verfolgt ein prinzipiell offenes Konzept, an das zukünftig neue Lernmodule von allen Teilnehmern angefügt werden können, damit die Selbständigkeit der einzelnen Datenbanken und Institutionen gewahrt bleibt und eine Vielfalt an berufsqualifizierenden Ausbildungsmöglichkeiten in Bezug auf Digitalisierung und Datenbankpflege an den Universitäten gefördert wird. Die Förderung der Medienkompetenz sowohl der Lehrenden als auch der Studierenden ist ein wichtiges Anliegen 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 ein besonderer Augenmerk auf die Einbindung von technischen und visuellen Strategien gerichtet werden, die sich einer geschlechtsspezifischen Technologienutzung be-

wusst sind und eine positive Technologienutzung insbesondere von weiblichen Studierenden fördern und unterstützen.<sup>1</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 unserer Gesellschaft. In den Studiengängen Kunstgeschichte und Archäologie zeigt sich hier ein geschlechtsspezifisches Kompetenzgefälle zu Ungunsten von Frauen, das besondere Folgen hat, da der Frauenanteil in diesen Fächern bei nahezu 80% liegt. 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 die musealen 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 damit den Herausforderungen stellen, die mit der Digitalisierung der Welt des 21. Jahrhunderts einhergehen.

#### Anmerkungen

- 1 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-Representing 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.