

Horst Bredekamp  
Ingeborg Reichle

## PROMETHEUS

### Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung und Lehre

Ein internetgestütztes Konzept zur Zusammenführung heterogener Wissensquellen am Kunstgeschichtlichen Seminar der Humboldt-Universität zu Berlin

Seit Jahrzehnten werden von zahlreichen Institutionen Anstrengungen unternommen, analoge Bildarchive wie Foto- und Diatheken zu digitalisieren und im WWW bereitzustellen. Aus der Motivation heraus, diese verteilten kunstwissenschaftlichen Bildressourcen in der kunstgeschichtlichen Lehre effektiver zu nutzen, versucht der vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (bmb+f) über das Hochschulprogramm »Neue Medien in der Bildung« geförderte Projektverbund Prometheus diese bereits bestehenden proprietären Systeme zusammenzuführen ([www.prometheus-bildarchiv.de](http://www.prometheus-bildarchiv.de)). Das Grundproblem der mangelnden *Kompatibilität* klassischer Datenbankprojekte soll durch *Prometheus* mithilfe der Überführung der bereits bestehenden Datensätze in ein rein syntaktisch operierendes Austauschformat auf Basis der Auszeichnungssprache XML überwunden werden. Der Zugriff auf die orts- und systemunabhängig vernetzten Ressourcen erfolgt *ausschließlich* über das WWW.

#### PROMETHEUS:

##### Auf dem Weg zu einer digitalen Diathek

Als die Kunstgeschichte in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts als Universitätsfach etabliert wurde, nutzte sie im Gegensatz zu anderen Disziplinen das Lichtbild und die Fotografie als Hilfsmittel zur Veranschaulichung von Kunstwerken bereits sehr früh. Die Entstehung von Fotoarchiven und insbesondere von Diatheken war die Folge des Einzugs technischer Bilder in die junge Disziplin Kunstgeschichte. In dieser Tradition wurden in den letzten zwei Jahrzehnten die Möglichkeiten und Chancen digitaler Archivierung und Bildverarbeitung an zahlreichen kunstwissenschaftlichen Institutionen genutzt; es wurden große Bildbestände digitalisiert und in Datenbanklösungen überführt. Diese Entwicklung hat zu einer heute kaum mehr überschaubaren Anzahl von Bilddatenbanken und Thesauri geführt, die von dem jeweiligen wissenschaftlichen Kontext, in welchem diese Datenbanken entstanden sind und gepflegt werden, geprägt wurden. Eben dieses Grundproblem der mangelnden Kompatibilität klassischer Datenbankprojekte in der Kunstge-

#### Projektpartner und bisher integrierte Datenbanken

An der Umsetzung von *Prometheus* sind neben dem Kunstgeschichtlichen Seminar der Humboldt-Universität zu Berlin, 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. Die Kölner Universität ist mit drei Instituten im Projektverbund vertreten: dem Institut für Kunstgeschichte (Projektleitung), dem Institut für kulturwissenschaftliche – historische Informationsverarbeitung, einem genuin interdisziplinären Studiengang im Sinne einer gei-

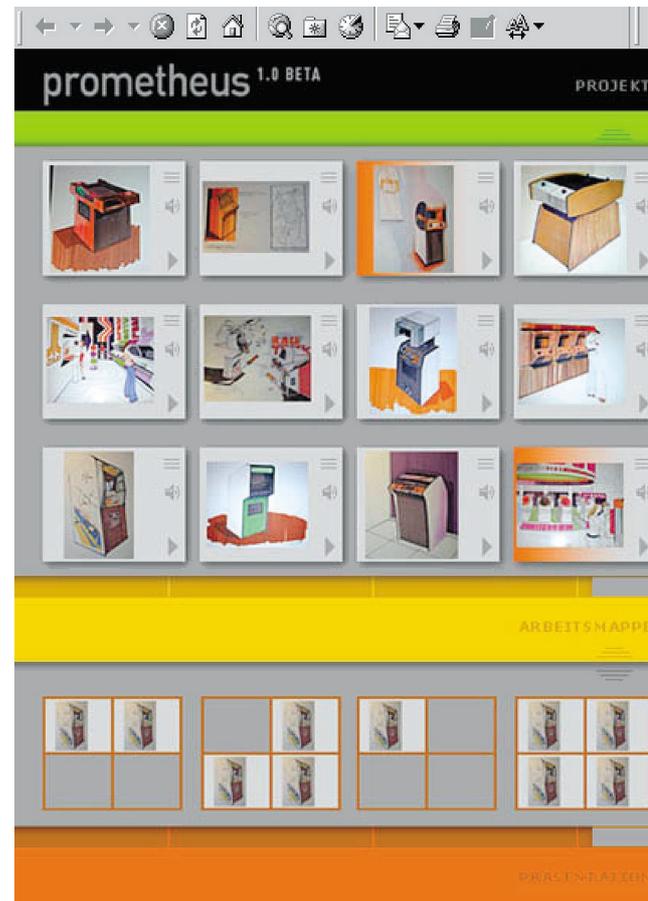


Abb. 1

#### Präsentationsmappe

Nach der Abfrage in der Datenbank gelangt das Suchergebnis in eine virtuelle Arbeitsmappe. Die ausgewählten Bilder können in der Folge dann in die Präsentation für ein Referat oder eine Vorlesung übertragen werden (Interfacegestaltung: Hochschule Anhalt (FH), Fachbereich Design).

schichte stellt den Ausgangspunkt des *Prometheus*-spezifischen Ansatzes dar. *Prometheus* wurde in Reaktion auf die »postmoderne« Situation entwickelt, dass bereits tausende von Datensätzen in eben diesen proprietären Systemen vorliegen, deren Zusammenführung bzw. deren Einbettung in eine *Informationslogistik* als das Gebot der Stunde gilt. Aus der Intention heraus, kunstwissenschaftliche verteilte Ressourcen

steswissenschaftlichen Fachinformatik, und schließlich dem Seminar für Pädagogische Psychologie, an dem seit Jahren multimediale Lehr- und Lernmodule erfolgreich entwickelt werden. Die Inhalte der Forschungsdatenbanken und digitalen Diatheken decken ein Spektrum von archäologischen Materialien bis hin zu aktuellen Kunstwerken der Computerkunst ab. Im Speziellen sind dies in Berlin die Datenbank IMA-GO sowie das DFG-Projekt *Immersive Kunst*; an der Fachhochschule Anhalt in Dessau das *Digitale Archiv* zur Geschichte des Designs, in Gießen die Datenbank der Archäologen *EikOnline* und die *Digitale Diathek* der Kunstgeschichte; außerdem die Forschungsdatenbank *Interaktiver Stadtplan Rom* und in Köln die Datenbank des Instituts für Kunstgeschichte *DaDa – Die assoziative Datenbank*.



digitalisierter Bilder effektiver zu nutzen und in die Lehre einzuführen, widmet sich *Prometheus* zunächst (Phase 1) der technologischen Herausforderung einer Zusammenführung von existierenden, jedoch heterogenen virtuellen Verbunddiatheken unter der Maßgabe, dass die assoziierten Partnerinstitutionen (Institute, Museen) auch zukünftig ihre bewährten Datenbanken auf die gewohnte Art und Weise einsetzen können. Ein Kernanliegen des Projektes ist die weiterhin mög-

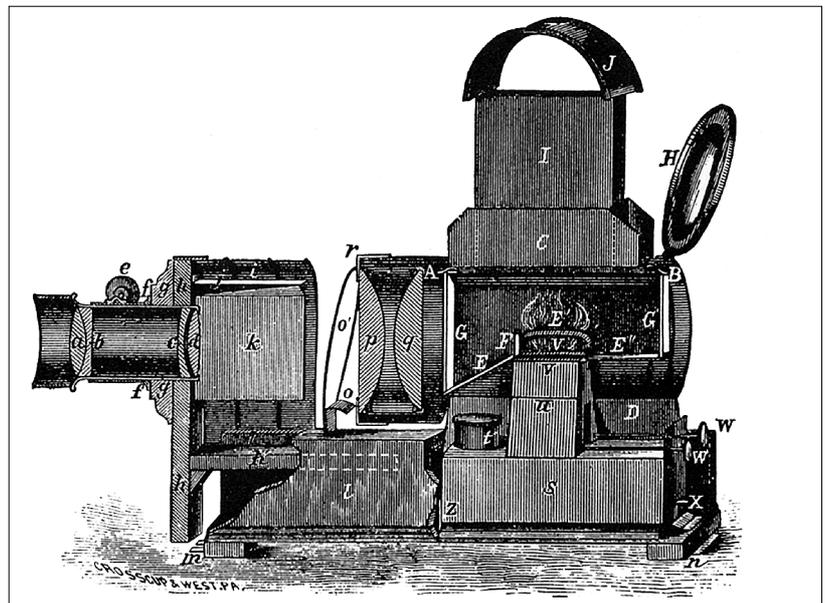
liche Aufrechterhaltung der bereits installierten Systeme sowie die gleichzeitige Integration der verwendeten Thesauri und Regelwerke. Nachdem in der ersten, technologisch orientierten Phase das Zusammenschalten der heterogenen Bilddatenbestände erfolgt ist, sieht *Prometheus* in einem folgenden Arbeitsabschnitt eine Reihe weiterer, mediendidaktischer Funktionen und Module vor.

Der Projektverbund *Prometheus* wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (bmb+f) für drei Jahre gefördert; es ist eingebettet in den Kontext des Hochschulförderprogramms »Neue Medien in der Bildung«, das im Jahr 2000 vom bmb+f ausgeschrieben wurde. Für das bmb+f stehen vor allem drei bildungspolitische Herausforderungen im Vordergrund: Neben dem hochschulinternen Ausbau von IT-Infrastrukturen, die Konzeption neuer Lehr- und Lernmodelle sowie die Entwicklung von Inhaltssoftware für die Hochschullehre. Eine faktische Allgegenwart netzbasierter Funktionen, so prognostiziert das bmb+f, fördert die Herausbildung »neuer Lernformen an Hochschulen« sowie den Einzug von Informationstechnologien in den universitären Alltag. Idealerweise sollen Studierende »[...] die Möglichkeit haben, sich von jedem Punkt der Hochschule in das Netz einzuwählen, um so auf ihre Lehr- und Lernsoftware zuzugreifen«. Im Prototypenstadium befindliche Versuche zur Installation von Hochgeschwindigkeitsverbindungen (*Next Generation Internet*) sollen es ermöglichen, dass Lehrende und Studierende mit Dutzenden von Ausgabegeräten, zu jeder Zeit, von jedem Ort aus arbeiten können. Für die Entwicklung von integrierten *Online*-Materialien nimmt *Prometheus* im Fach Kunstgeschichte eine Vorreiterrolle ein.

**Die Bildmedien der Kunstgeschichte**

Die Relevanz vernetzter Informations- und Kommunikationstechnologien lässt die fortschreitenden Einführung digitaler Bilder in den kunstgeschichtlichen Unterricht, wie sie von *Prometheus* projiziert wird, ebenso wie deren Integration und Etablierung in die Wissenschaftspraxis als folgerichtige Nutzung und Entwicklung des digitalen Wandels begreifen. Dieser wirkt zudem auf die analoge Fotografie zurück, die den Prozess der Institutionalisierung und Verankerung der Kunstgeschichte als wissenschaftliche Disziplin an den Universitäten von der Jahrhundertwende an stetig begleitet hat.

Der Berliner Kunsthistoriker Herman Grimm, seit 1873 erster ordentlicher Professor für Kunstgeschichte an der Berliner Friedrich-Wilhelm-Universität, hatte sich als einer der ersten entschieden für den Einsatz von Fotosammlungen und Lichtbildern im kunstwissenschaftlichen Arbeiten eingesetzt. Grimm sah in



der zeitgleichen Verfügbarkeit des Anschauungsmaterials durch die Lichtbildprojektion mittels des Skioptikons (Abb. 2) für die Zuhörer im Hörsaal den größten Gewinn der neuen technischen Apparate. Zudem konnte durch diesen Präsentationsmodus von Kunstwerken ein größeres Publikum erreicht werden. Gegenüber den Übungen vor Originalen in den Museen barg die neue Technik auch den Vorteil, Kunstwerke, die sich an verschiedenen Orten befanden, im Hörsaal den Studierenden zugänglich zu machen. Die Möglichkeit des Zeigens der Kunstwerke im Unterricht hatte auch zur Folge, dass Grimm nun eine neue, auf die visuelle Anschauung abzielende Herangehensweise in der Ver-

Abb. 2 Schematische Darstellung des von dem Amerikaner Marcy entwickelten »Skioptikon«; aus: Liesegang, Eduard: *Die Projektions-Kunst für Schulen, Familien und öffentliche Vorstellungen*, Düsseldorf 1882.

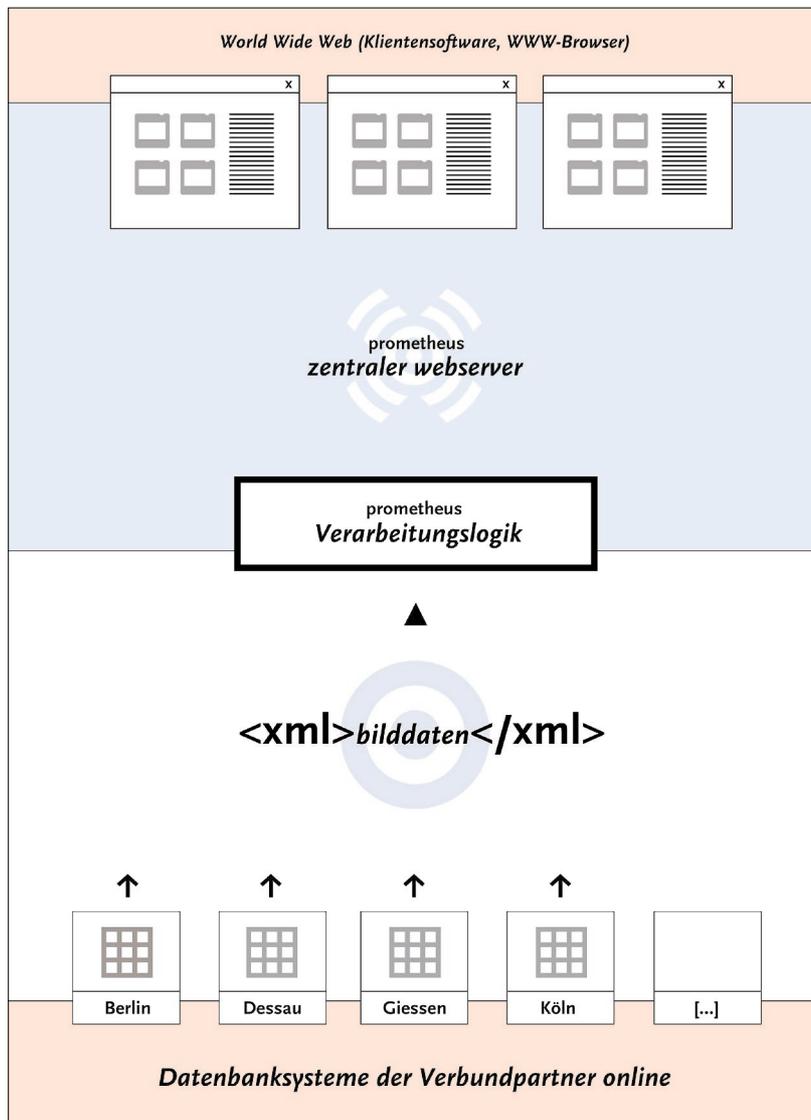


Abb. 3  
 Informationslogistik von Prometheus  
 Schematischer Aufriss der Informationslogistik, die die Bildabfrage aus den beteiligten Datenbanken der Verbundpartner ermöglicht.  
 (© 2002 Thomas Lackner, www.kunstgeschichte.de)

mittlung von Kunst entwickeln konnte und nicht mehr den Schwerpunkt auf die Analyse von schriftlichen Quellen im Unterricht zu legen gezwungen war. In seinem Aufsatz »Die Umgestaltung der Universitätsvorlesungen über Neuere Kunstgeschichte durch die Anwendung des Skioptikons« von 1892 legte Grimm ausführlich seine neuen Lehrmethoden und die Veränderung des kunstgeschichtlichen Unterrichts durch die Einführung technischer Bilder in denselben dar.

Die Diskussionen um die Einführung der Lichtbildprojektion als didaktisches Medium der kunstwissenschaftlichen Lehre wurde insbesondere von Kunsthistorikern geführt, die an den Universitäten und Hochschulen die Etablierung des Faches Kunstgeschichte begleiteten. Grimm und andere Verfechter der technischen Hilfsmittel

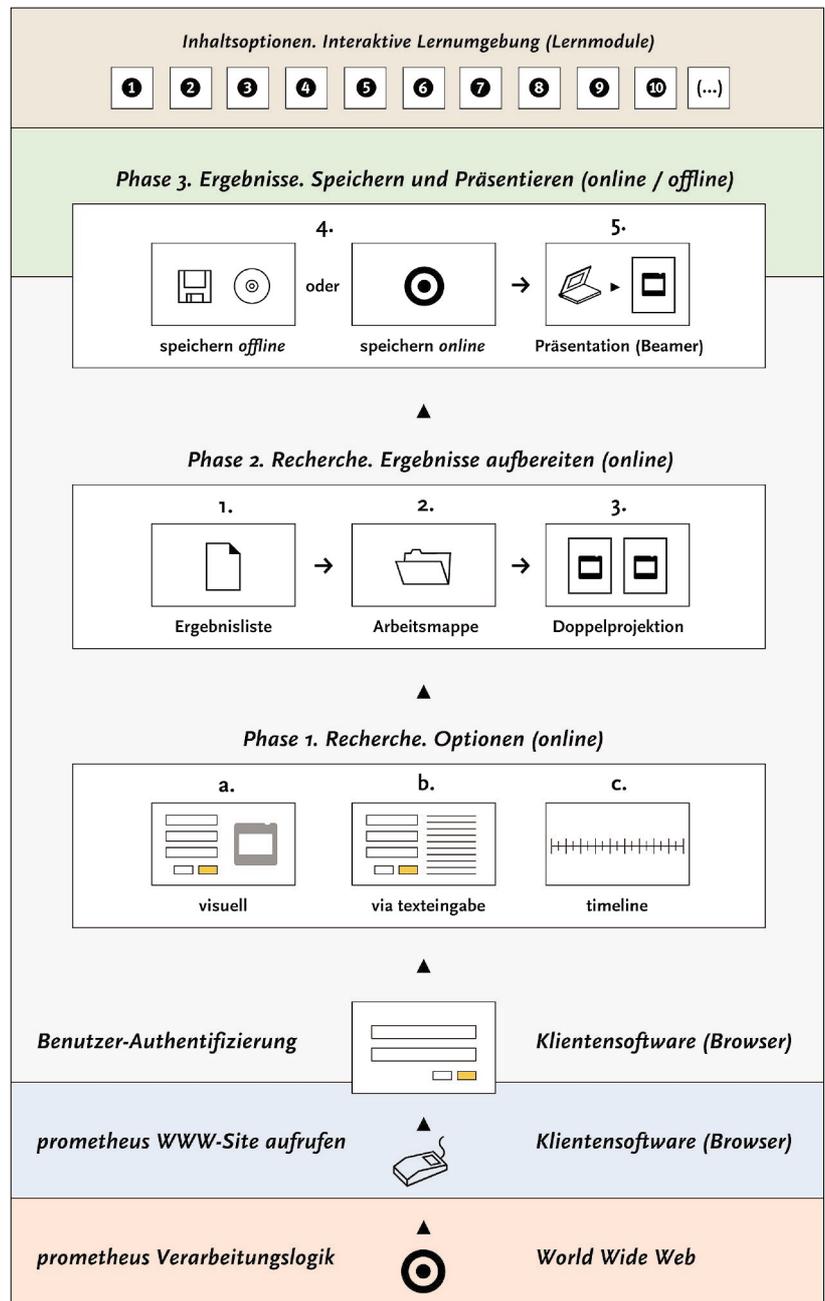
waren keineswegs unangefochten; vielmehr setzten sie sich gegen teils erbitterte Widerstände von Fachkollegen durch. Ein wesentliches Element der Kontroverse lag im Umstand, dass die optischen Medien von Beginn an zudem nicht allein als pure Hilfsmittel benutzt wurden; vielmehr war ihren Gegnern wie Verfechtern von Beginn an klar, dass diese in den Prozess kunstwissenschaftlicher Erkenntnisgewinnung einwirkten und Forschungsthemen und -methoden beeinflussten. Die Integration jener heute als selbstverständlich erachteten Medien der Kunstgeschichtsvermittlung – die Fotografie und das Diapositiv – wurde im ausgehenden 19. Jahrhundert als damals »neue« Medien in ihrem Verhältnis zur Kunst, insbesondere zur Malerei und zu älteren Reproduktionsverfahren wie Kupferstich, Lithographie und Holzstich, höchst kontrovers diskutiert. Es bedurfte fast dreier Jahrzehnte und der Überwindung mannigfacher Widerstände, bis die Präsentation von Kunstwerken in den Vorlesungen und Hörsälen anerkannte Praxis der kunstwissenschaftlichen Vermittlung wurde. Zahlreiche Argumente, die die Kontroverse bestimmten, scheinen nur allzu bekannt aus der heutigen Debatte um die Integration digitaler Medien und Datenbanken sowie der Finanzierung der dazu notwendigen Ausstattung mit Hardware, Software und Personal: die allgemeinen Aussagen zur Verbesserung der Didaktik, die Emanzipation der Studierenden von den Lehrenden, der ortsunabhängige Zugriff auf das Lehr- und Anschauungsmaterial, die Entwicklung von Standardformaten für wissenschaftliche Abbildungen, die Fragen des Urheberrechtes und des Copyrights etc.

So wie jahrzehntelang die Möglichkeiten und Nachteile des Skioptikons und der Fotografie diskutiert wurden, nachdem sie durch die Initiativen einzelner eingeführt worden waren, so werden seit Jahren die Potenziale und »Gefahren« der Integration digitaler Medien in die Kunstgeschichte diskutiert. Die Reproduktionen von Millionen von Kunstwerken wurden weltweit digitalisiert, ganze Archive in größere oder kleinere Datenbanklösungen überführt oder in aufwändigen Simulationsprogrammen längst vergangene Kunstwerke erfahrbar gemacht. Weltweit wurden insbesondere in Museen verstärkt digitale Medien in der Vermittlung und Präsentation von Kunst eingesetzt, deren Herstellung meist kommerzielle Anbieter besorgten. Eine breite und dauerhafte Integration digitaler Bilder in die Lehre und die Vorstellung vom Computer als *didaktischem und forschungintensivem Medium* ist daher besonders geboten. *Prometheus* bildet einen Stein in diesem großen Mosaik vielfältigster gegenwärtiger Anstrengungen der Hochschullandschaft, die neuen Medien auch als didaktisches Instrumentarium einzuführen und dauerhaft zu integrieren.

**Kernaspekte des Projektes**

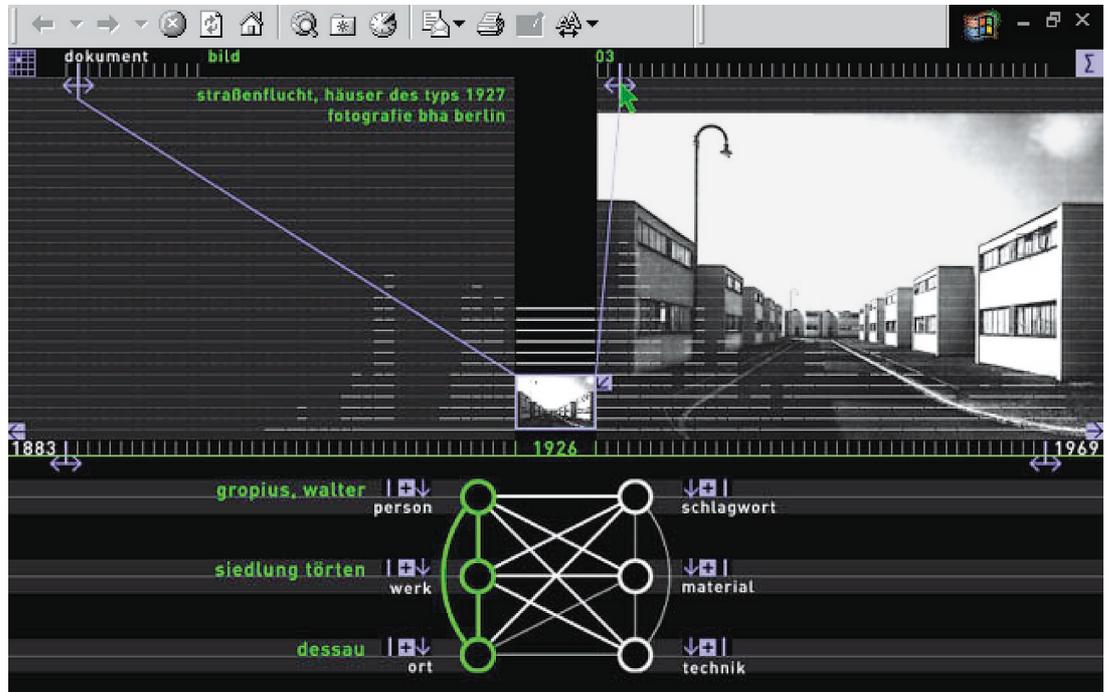
Im Zentrum von *Prometheus* stehen die Zusammenführung heterogener Bilddatenbanken und die Erarbeitung neuer Möglichkeiten der datenbankgestützten Präsentation von kunstgeschichtlichen Inhalten bzw. Bildmaterial im Unterricht. Damit stehen die Suche (Retrieval) und die Präsentation von Abbildungen im Vordergrund der Bemühungen. *Prometheus* ist daher kein ausschließlich kunstwissenschaftliches Unternehmen, sondern eher ein Projekt, das im Sinne einer *Informationslogistik* (Abb. 3) einen universellen Zugriff auf heterogene Wissensressourcen ermöglicht. In der Praxis setzt *Prometheus* den universellen, zeit- und ortsunabhängigen Zugriff auf WWW-basierte Funktionen geradezu voraus. *Prometheus* (Phase 1) sieht sich zunächst daher nicht als Anbieter kunstgeschichtlicher Inhalte. Für die Lieferung des »content«, d. h. für die Einarbeitung der digitalisierten und verschlagworteten Kunstwerke, sorgen nach wie vor die *Prometheus*-unabhängigen Datenbankprojekte an den Instituten. Eine redaktionelle Vor- und Nachbearbeitung wird ebenfalls nicht durch das *Prometheus*-System vorgenommen. Eher zu verstehen im Sinne einer Meta-Suchmaschine, stellt *Prometheus* dagegen eine neue *Funktionalität* bereit, die – quasi im Hintergrund – die Zusammenführung heterogener Datenquellen ermöglicht. Ebenfalls wird keine inhaltliche *Qualitätskontrolle* der Datensätze vorgenommen, da diese – wie bislang üblich – im Rahmen der beteiligten Institutionen durchgeführt wird. Technische Bedingung zur Teilnahme am *Prometheus*-Verbund ist allein die Überführung der Datensätze in ein rein *syntaktisch* operierendes Austauschformat auf Basis der Auszeichnungssprache XML. Das Grundproblem der mangelnden *Kompatibilität* klassischer Datenbankprojekte soll somit überwunden werden.

- Eine der Hauptfunktionen von *Prometheus* besteht in der Abfrage der verschiedenen eingebundenen Datenbanken über ein einheitliches Interface im WWW mit anschließender Präsentation der Bilddaten in den Seminaren und Vorlesungen (Abb. 4). Nach Anmeldung, Recherche und Bildauswahl können die Abbildungen in einer Arbeitsmappe, einem »virtuellen Dialektpult« (Abb. 1), geordnet und für die Präsentation sortiert werden. Die Abfrage kann textbasiert vorgenommen werden oder über das Modul *TimeLine* in Form eines interaktiven bild- bzw. grafikbasierten Interface. Das Modul *TimeLine* (Abb. 5) wurde an der Fachhochschule Anhalt in Kooperation von Designern und Informatikern entwickelt und ermöglicht die Ausgabe von Suchanfragen an *Prometheus* in Form einer visuellen Punktmengenverteilung auf einem Zeitstrahl.



Der Nutzer kann aus verschiedenen Präsentationsmodi auswählen und sich an der herkömmlichen Doppelprojektion orientieren oder neue Wege der Präsentation beschreiten. Konkret soll sich die Nutzung von *Prometheus* vor allem im kunstgeschichtlichen Lehrbetrieb niederschlagen. Studierende und Lehrende eines Instituts werden im Idealfall in die Lage versetzt, mit einer im virtuellen Raum verorteten Diathek zu arbeiten, deren Bestände maßstablos alle Seminardiatheken übersteigen.

Abb. 4  
Workflow der Erstellung einer Bildpräsentation bei Prometheus  
Schematischer Aufbau der drei Phasen, die von der Bildrecherche bis hin zum Präsentationsmodus führen.  
(© 2002 Thomas Lackner, www.kunstgeschichte.de)



**Abb. 5**  
 Timeline  
 An der Hochschule Anhalt in Dessau entstand in Zusammenarbeit von Designern und Informatikern das Recherchemodul »TimeLine«. Hier werden die Rechercheergebnisse nicht als Liste, sondern grafisch als Punktmengenverteilung auf einem Zeitstrahl dargestellt. So können mittels dynamischer Mengen- und Relationsdarstellungen große Text- und Datenmengen visualisiert und ihre Handhabung erleichtert werden (Interfacegestaltung: Hochschule Anhalt (FH), Fachbereich Design).

In einer weiteren Phase sieht *Prometheus* die Integration so genannter Lernmodule vor. Hierbei wird es sich um Funktionseinheiten handeln, die exemplarisch einzelne Themen der Kunstgeschichtsvermittlung aufgreifen und Prototypen darstellen auf dem Weg zu mediendidaktisch aufbereiteten Unterrichtsmaterial für den Studiengang Kunstgeschichte.

**Fazit**

Die gegenwärtige Aneignung der Bilder durch den Computer und dessen Metamorphose von einer Universalmaschine zum universalen Medium – und somit in der Folge auch zum Wegbereiter einer *digitalen Wissensordnung* – stellt sich daher für eine in erster Linie *bild- und mediengestützt* lehrende Disziplin Kunstgeschichte als eine nicht zu unterschätzende Herausforderung dar. So zeichnet sich seit einigen Jahren ein Wandel im Einsatz medialer Arbeits- und Lehrmittel ab; der Umgang mit digitalisierten Text- und Bildbeständen ist im Alltag von Forschung und Lehre inzwischen gängige Praxis.

Die Transformation der medialen Aspekte von Forschungs- und Lehrmitteln, wie sie *Prometheus* unternimmt, hat für das Fach Kunstgeschichte als einer genuine Bildwissenschaft möglicherweise weitreichendere Konsequenzen als für andere Disziplinen. Im Zuge der Verbreitung von Informations- und Kommunikationstechnologien (IuK) hat sich das Fach Kunstgeschichte in den letzten Jahrzehnten auf wissenschaftstheoretischer Ebene in besonderer Weise neuen Impulsen zu öffnen versucht, die vor dem Hintergrund einer sich formierenden »Bildwissenschaft« das Überschreiten disziplinärer Grenzen voraussetzen: Neue Genres wie beispielsweise Film, Fotografie und computergestützte Kunst sowie Kunst der Virtuellen Realität werden seit ca. 1970 vermehrt in das Themenspektrum des Faches aufgenommen. Jedoch kann eine adäquate Vermittlung dieser Genres unter den Bedingungen konventioneller Medien der Kunstgeschichte, insbesondere der Doppelprojektion von Diapositiven, kaum gewährleistet werden. Verlangt werden vielmehr den kulturtechnischen Möglichkeiten angemessene Formen und Aspekte der Visualisierung und Strukturierung von Wissen. Schon zum gegenwärtigen Zeitpunkt ist abzusehen, dass *Prometheus* dabei eine zentrale Rolle spielen wird.

**Forschungsschwerpunkte am Kunstgeschichtlichen Seminar**

Am Kunstgeschichtlichen Seminar der Humboldt-Universität wird seit geraumer Zeit den klassischen Themen des Faches ein bildwissenschaftlicher Forschungs-

ansatz an die Seite gestellt, der die Möglichkeiten und Zukunftschancen einer digitalen Kunstgeschichte auslotet. In Lehre und Forschung werden gleichermaßen Wege zur Integration des digitalen Bildes erforscht und implementiert: in Forschungsprojekten wie dem *CENSUS* (Census of Antique Works of Art and Architecture Known in the Renaissance), der Bilddatenbank *IMAGO*, dem DFG-Projekt *Immersive Kunst* sowie in der Lehre das Content-Management-System *system\_kgs* und natürlich das vom bmb+f geförderte Projekt *Prometheus – Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung und Lehre*. *Prometheus* versucht sich neben den zahlreichen digitalen Forschungsdatenbanken und Projekten zu neuen Medien in der Bildung durch die einfache Anwendung und breite Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien in einer Unterstützung der Präsenzlehre und geht erste Wege in Richtung e-Learning. Als solches stellt es einen Beitrag zum Gesamtprojekt einer digitalen Kunstgeschichte an der Humboldt-Universität dar.

**Literatur**

- [1] *Thomas Lackner / Ingeborg Reichle / Dorothee Wiethoff* (2000): »Neue Medien in der Bildung: Chancen und Herausforderungen kooperativen Lehrens und Lernens in der Kunstgeschichte«. In: Kritische Berichte, Heft 3/2000, S. 87–90.
- [2] *Ingeborg Reichle* (2000): »Neue Medien in der Bildung: PROMETHEUS – Das verteilte digitale Bildarchiv für Forschung und Lehre«. In: Kritische Berichte, Heft 2/2000, S. 87–89.
- [3] *Ingeborg Reichle* (2001): »Keine Angst vor dem Cyberspace: Frauen und Neue Medien in der Bildung«. In: Die Philosophin. Forum für feministische Theorie und Philosophie, Heft 23, Jg. 12, 2001, S. 137–139.
- [4] *Bundesministerium für Bildung und Forschung* (2000): »Anschluss statt Ausschluss. IT in der Bildung«. Reihe: Innovationen Wissensgesellschaft (BMB+f Publik), Berlin August 2000.
- [5] *Ingeborg Reichle* (2001): »Medienbrüche«. In: Kritische Berichte, Heft 1/2002, S. 41–56.
- [6] *Thomas Lackner* (2002): »Logistik statt Inhalt. Zu aktuellen Konzepten der Wissensorganisation in der digitalen Kunstgeschichte«. In: Kritische Berichte, Heft 1/2002, S. 57–78.



**Prof. Dr. Horst Bredekamp**

Jg. 1947. Promotion in Kunstgeschichte an der Universität Marburg (1974), Volontär am Liebieghaus in Frankfurt a.M. (1974), Assistent (1976), dann Professor (1982) für Kunstgeschichte an der Universität Hamburg, Professor für Kunstgeschichte an der Humboldt-Universität zu Berlin (seit 1993).

**Kontakt**

Humboldt-Universität zu Berlin  
 Philosophische Fakultät III  
 Institut für Kultur- und Kunstwissenschaften / Kunstgeschichtliches Seminar  
 Dorotheenstr. 28  
 D-10117 Berlin  
 Tel.: (030) 2093-4498  
 Fax: (030) 2093-4209  
 E-Mail: Horst.Bredenkamp@culture.hu-berlin.de  
 www.arthistory.hu-berlin.de/mitarbeiter/bredenkamp.html



**Ingeborg Reichle M.A.**

Jg. 1970. Studium der Kunstgeschichte, Philosophie, Soziologie und Archäologie in Freiburg i. Br., London und Hamburg. Ab 1998 Tätigkeit als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl von Prof. Dr. Horst Bredekamp am Kunstgeschichtlichen Seminar der Humboldt-Universität zu Berlin. Promotionsvorhaben zu »Geschlechtermetamorphosen des Cyberspace«. Von April 2001 bis April 2002 Projektleitung der Berliner Sektion von Prometheus, einem bundesweiten Projektverbund zur Entwicklung neuer netzbasierter Lehr- und Lernkonzepte (bmb+f-gefördert für drei Jahre).

**Kontakt**

Humboldt-Universität zu Berlin  
 Philosophische Fakultät III  
 Institut für Kultur- und Kunstwissenschaften / Kunstgeschichtliches Seminar  
 Dorotheenstr. 28  
 D-10117 Berlin  
 Tel.: (030) 2093-4301  
 Fax: (030) 2093-4209  
 E-Mail: Ingeborg.Reichle@culture.hu-berlin.de  
 www.arthistory.hu-berlin.de/mitarbeiter/reichle.html

*Ansprechpartner und Informationen zu Prometheus im Netz: <http://www.prometheus-bildarchiv.de>*

*Ansprechpartner für das Prometheus Projekt in Berlin: Dr. Dorothee Haffner Humboldt-Universität zu Berlin  
 Philosophische Fakultät III  
 Institut für Kultur- und Kunstwissenschaften / Kunstgeschichtliches Seminar  
 Dorotheenstr. 28  
 D-10117 Berlin  
 Tel.: (030) 2093-4311  
 Fax: (030) 2093-4209  
 E-Mail: [Dorothee.Haffner@culture.hu-berlin.de](mailto:Dorothee.Haffner@culture.hu-berlin.de)*