

Artcampus 2007. Neue Lernkurse zu Architektur und Ikonographie

Artcampus 2007. New e-learning courses about architecture and iconography

Dr. Harald Kraemer
Artcampus – Institut für Kunstgeschichte
Universität Bern
Hodlerstrasse 8, CH-3011 Bern
Tel.: +41.31.631 4729, 79.773 78 44, Fax: +41.31.631 8669
E-mail: Harald.Kraemer@ikg.unibe.ch
Internet: www.ikg.unibe.ch, www.artcampus.ch

Zusammenfassung:

Seit 2000 wird vom Institut für Kunstgeschichte der Universität Bern das Online-Lernkurs-Projekt ARTCAMPUS konzipiert und realisiert. Nachdem es 2006 zu einem Relaunch kam, werden in diesem Jahr neben der Durchführung des Workshops 'Knowledge on Demand. Hypermediale Wissenskulturen in Forschung, Lehre und Museen' die Online-Kurse 'Methoden der ikonographischen Analyse' und 'Baubeschreibung Berner Münster' realisiert. Für 2008 ist eine Mitarbeit am Online-Kurs 'Einführung in die Ostasiatische Kunstgeschichte' der Universität Zürich geplant. Der zweite Teil des Beitrages gibt Auskunft über das aktuelle Forschungsprojekt des Autors mit dem Titel 'Hypermedien, Science Design und Museen'.

Abstract:

After the relaunch in the year 2006 the team of Artcampus (Institute of Art History, University of Berne) had organized the workshop 'Knowledge on Demand. Hypermedia in research, education and museums' (www.ikg.unibe.ch/artcampus_workshop2007) and the two e-learning courses 'methods of iconographical analysis' and 'description of the Munster in Berne' (www.artcampus.ch). For 2008 the e-learning course 'introduction into the history of asian arts' will be realized in cooperation with the university of Zurich. The second part of this article will give informations about the author's recent research project 'Hypermedia, the design of science and museums'.

Informationen und Erfahrungen zum Projekt ARTCAMPUS

ARTCAMPUS wurde vom Institut für Kunstgeschichte (IKG) Universität Bern (Leading-House) ursprünglich als Online Einführungskurs in die Kunstwissenschaft konzipiert, der die zentralen kunstwissenschaftlichen Kompetenzen (Verfahren der Bildanalyse, methodisches Denken, Recherche und deren Auswertung) vermittelte. Aufgrund seiner Vorzeigequalitäten als Pilotprojekt zählte ARTCAMPUS im Jahr 2003 zu den Finalisten des MedidaPrix. In der Maintenance-Phase 2004-2006 wurden die gesetzten Ziele der Produktion weitestgehend erreicht und ein komplettes Relaunch des ARTCAMPUS, insbesondere eine inhaltliche Straffung des FORUM durchgeführt.

Probleme: Da die französische Übersetzung zu kostenaufwändig war, blieb ARTCAMPUS einsprachig. Der Zeitaufwand bei der Produktion der Inhalte des Lernmoduls 'Sehen' wurde erheblich unterschätzt. Der Zugriff via WebCT erlaubte nur einer kleinen Anzahl Studierender sich mit den Inhalten zu beschäftigen.

ARTCAMPUS entwickelte sich zum Dienstleister der kompletten IT-Koordination am IKG und der IKG-Webseite. Des weiteren fungierte ARTCAMPUS als Mitinitiator eines Netzwerkes kunstwissenschaftlicher Bilddatenbanken mit internationalen Partnern und diente nicht zuletzt als kompetenter Berater in Fragen hypermedialer Wissensgestaltung in Online-Projekten, als auch in der Konzeption fachwissenschaftlicher Webseiten (z.B. Berner Mittelalter Zentrum, Webseite zur Ausstellung über Hans R. Hahnloser und Julius von Schlosser).

Seit 2003 wurde das Modul 'Sehen' im Rahmen des Blended-Learning-Konzeptes den Studierenden der Institute von Bern, Neuchâtel und Fribourg via passwortgeschützten Zugriff mittels WebCT in ausgewählten Proseminaren zugänglich gemacht. Aufgrund starker Rückfragen von Lehrenden und Studierenden u.a. anderer Fachbereiche wurde 2005 beschlossen, Teile der Lernkurse zu öffnen und einem weiteren Kreis von BenutzerInnen zugänglich zu machen. Seit dem Relaunch 2006 sind die Module 'Lesen' und 'Schreiben' frei zugänglich und die Module 'Sehen' und 'Denken' passwortgeschützt für MitarbeiterInnen, Studierende und Lehrende der Universität Bern zugänglich, dies bedeutet, dass nun alle über 15.000 Inhaber einer IP-Adresse der Universität Bern auf alle Module zugreifen können. In Bern wird ARTCAMPUS von den Lehrenden in Proseminaren und zunehmend in den Grundkursen eingesetzt.

Durch den Relaunch 2005/2006 wurden die Daten in ein Content Management System (Redaktionsdatenbank) übertragen, so dass diese nun leichter aktualisiert und gesichert werden können. Im IKG wurde auch von den anderen Lehrstühlen der Nutzen von ARTCAMPUS erkannt und eine Reihe von Massnahmen der Nachhaltigkeit geplant: Der Webmaster der IKG-Seite betreut zugleich die Aktualisierung des 'Forums' bei ARTCAMPUS.

Für die einzelnen Kurse wurden unterschiedliche Design-Strategien angewendet. Der Kurs 'Sehen' ist mit 500 Abbildungen und 400 Textseiten als Slideshow mit mehreren Vertiefungsebenen konzipiert und erfährt seine Erweiterung durch 9 Lernspiele und 8 Quizzes. Im Modul 'Lesen' werden, wie es das interaktive Gemälde 'Der Stadt Zürich Conterfey' exemplarisch aufzeigt, narrative Erzählformen eingesetzt. Mittels des Bilderquiz im Modul 'Denken' trainieren Studierende an 600 Kunstwerken für Prüfungen das eigene visuelle Gedächtnis. Die Produktion dieser interaktiven Elemente konnte nur durch gute Zusammenarbeit mit den betreffenden Institutionen und Museen geschehen.

ARTCAMPUS wurde in einfachem html-Skript entwickelt, die interaktiven Elemente sind in Java oder Flash programmiert. Für den Zugriff via passwort-geschützten WebCT benötigen die Studierenden einen MAC oder PC mit mindestens einem 56k Modem. Im Rahmen des Relaunch 2005 wurden die Inhalte von ARTCAMPUS in ein Content Management System (Redaktionsdatenbank) übertragen. Dies wurde in PHP/mySQL programmiert; das Layout wurde in HTML und CSS realisiert. Hierdurch konnte die Pflege der Daten, Aktualisierung und Sicherung wesentlich vereinfacht werden. Durch Zusammenarbeit mit dem Zentralen Informatikdienst der Universität Bern ist es nun möglich, dass alle Inhaber einer IP-Adresse der Universität Bern auf die Module 'Sehen' und 'Denken' per Passwort zugreifen können. Weiterhin werden die Lernplattformen WebCT und OLAT unterstützt.

Regelmässig wurden Gespräche und Fragebögen-Aktionen mit den Studierenden und den Lehrkräfte durchgeführt, um die angebotenen Inhalte zu optimieren. Aufgrund dieser Evaluationen zeigte sich, dass sich die Kurse insbesondere bei der Vor- und Nachbereitung der Unterrichtseinheiten bewährt haben und von den Studierenden angenommen werden. Von den Studierenden werden insbesondere das Bilderquiz 'Denken', die Richtlinien zum wissenschaftlichen Arbeiten, die spielartigen Animationen im Modul 'Sehen' und das inhaltlich wertvolle Angebot im 'Forum' hervorgehoben, während die Lehrenden die Möglichkeiten der Hypermedia-Technologie, wie sie im Modul 'Lesen' exemplarisch am interaktiven Gemälde 'Der Stadt Zürich Conterfey' umgesetzt wurde, als künftige Perspektive der Vermittlung von Wissen schätzen. Zu erwähnen sei, dass das o.g. Bilderquiz im Modul 'Denken' unmittelbar auf studentische Anregungen zurückgeht.

Die innerhalb kürzerer Studienzeiten zu erreichenden BA und MA Abschlüsse führen zu einer inhaltlichen Straffung des Lehrmaterials. Um auch künftig die hohe Qualität in der Lehre aufrecht erhalten zu können, bedarf es innovativer Lernmethoden sowie exzellenter Netzwerke und einer Kombination unterschiedlicher Medien, die althergebrachte Printmedien, Präsenz-Unterricht und E-Learning miteinander verknüpfen. Des weiteren gilt es, auch Kompetenzen im Umgang mit EDV-gestützter Dokumentation, Projektmanagement, Kulturinformatik und Gestaltung von Wissen mittels hypermedialen Anwendungen zu erlernen. Angesichts der sich kontinuierlich verschärfenden Urheberrechtslage zur "abgeltungsfreien" Nutzung von Bild-, Ton-, Film-, und Textmaterial in

Lehre und Forschung ist die verstärkte Einbindung schweizerischer Museumssammlungen und kunstwissenschaftlicher Institute bei der Konzeption neuer Online-Kurse und die Einbindung der hauseigenen Kompetenzzentren bei der Produktion derselben dringend notwendig.

Mit ARTCAMPUS wurde eine gute Grundlage geschaffen, um angesichts der durch die Bologna-Studienordnungen gestellten Forderungen geisteswissenschaftliche Grundlagen, kunstwissenschaftliche Methoden und Verfahrensweisen mit den Möglichkeiten der IT- und Kommunikationstechnologie unter besonderer Berücksichtigung hypermedialer Anwendungen zukunftsweisend zu unterrichten. Dies wurde mittlerweile von zahlreichen Interessierten erkannt. Das ARTCAMPUS Projektteam erhielt von der Zürcher Hochschule der Künste und von der Universität Zürich Anfragen zu Kooperationen. Erweiterung kann als Vertiefung nur sinnvoll durch inhaltlich-thematische Synergien und die Einbindung von Kooperationspartnern anderer Institute und Museen, als auch durch die enge Zusammenarbeit in der Produktion hypermedialer Lehr- und Lerntechnologien mit den hauseigenen Kompetenzzentren geschehen.

Produktionen 2007

Am 6. Oktober 2007 fand der Workshop 'Knowledge on Demand. Hypermediale Wissenskulturen in Forschung, Lehre und Museen' statt (www.ikg.unibe.ch/artcampus_workshop2007).

Gegenwärtig in Produktion befinden sich folgende Online-Lernkurse:

1. Als Einführung in die Christliche Ikonographie wird in Kooperation mit dem Historischen Museum und dem Kunstmuseum Bern der Online-Lernkurs 'Methoden der ikonographischen Analyse' produziert. Für die Inhalte zeichnen Prof. Dr. Norberto Gramaccini und Dr. Edgar Bierende von der Abteilung Ältere Kunstgeschichte des Institutes für Kunstgeschichte der Universität Bern mitverantwortlich.

2. Als Einführung in die Architekturgeschichte wird der Online-Lernkurs 'Baubeschreibung Berner Münster' produziert. Für die Inhalte zeichnen Prof. Dr. Bernd Nicolai, Dr. Anna Minta und Dr. Markus Thome von der Abteilung Architekturgeschichte und Denkmalpflege des Institutes für Kunstgeschichte der Universität Bern verantwortlich.

Die Gestaltung der Module erfolgt in Kooperation mit Hansuli Matter vom Departement Design der Zürcher Hochschule der Künste und die Programmierung durch Nikolaos Theocharis und Raphael Hürzeler.

Für das Jahr 2008 ist die Produktion des Online-Kurses 'Einführung in die Ostasiatische Kunstgeschichte' durch Prof. Dr. Hans Thomsen, Dr. Jorrit Britschgi und lic. phil. Daniel R. Schneiter der Abteilung Ostasiatische Kunstgeschichte der Universität Zürich geplant.

Informationen zum Forschungsprojekt:

Hypermedia, Science Design und Museen. Propädeutikum für eine hypermediale Kunstwissenschaft

Problemstellung

Die Produkte der Hypermedia-Technologie vereinigen Text, Bild, Video, Animation und Sound zu einem interaktiven 'Gesamtkunstwerk', welche seit nunmehr rund 15 Jahren online oder offline genutzt werden können. Aufgrund ihrer dramaturgischen Konzeption und der Gestaltung gehören diese Pionierleistungen hypermedialen Designs zum Gattungsbereich der angewandten Kunst und in einigen Fällen sogar zur bildenden Kunst.

Im Umfeld der Museen eingesetzt, sind die "silbernen Scheiben" (LaserDisc, Photo-CD, CD-i, CD-ROM, DVD-ROM) nicht nur Vermittler unseres kulturellen Erbes, sondern zeugen als zeithistorische Dokumente von der Frühzeit des digitalen Zeitalters. Dieses Wissen droht aufgrund der Geschwindigkeit der technologischen Entwicklungen verloren zu gehen. Noch sind die meisten der in den letzten Jahren entstandenen CD-ROMs lesbar, doch wie das Beispiel der neuen Intel-Prozessoren in den Apple Macintosh-Rechnern zeigt, ist es nur eine Frage der Zeit

bis die neuesten Rechner keinen Zugriff mehr auf die hypermedialen Klassiker erlauben. Es gilt, die hypermedialen Artefakte und Design-Klassiker auch nachfolgenden Generationen von Studierenden, Lehrenden und Forschenden zu erhalten und zugänglich zu machen.

Angesichts der vorherrschend durch Konferenzpublikationen gebildeten Literaturlage bleibt festzustellen, dass es derzeit weder einen kommentierten Katalog exemplarischer Fallbeispiele als Dokumentation, noch eine interdisziplinäre wissenschaftliche Untersuchung gibt. Das Terrain kultureller Hypermedia-Anwendungen ist für die wissenschaftliche Forschung kaum bzw. nicht erschlossen.

Forschungsziele

Aus diesen Gründen ist das vorliegende Forschungsprojekt als methodischer Ansatz zur wissenschaftlichen Analyse hypermedialer Anwendungen zu verstehen, die den zu erforschenden Gegenstand vor seiner Auswertung erst als Katalog und Typologie erschliessen muss.

1. Dokumentation und Erschliessung

Auf der Grundlage einer webfähigen Datenbank, die mittlerweile Informationen zu über 400 hypermedialen Anwendungen verwaltet, ist die Dokumentation als wissenschaftlicher Katalog in Text und Bild zu verstehen, der das zu erforschende Material in Form einer Typologie strukturiert, beschreibend kommentiert und sachwissenschaftlich erschliesst. Erst nach der Sichtung des Materials kann eine Auswahl exemplarischer Fallbeispiele getroffen werden, die dann weitergehend analysiert werden.

2. Analyse und Auswertung

Um die hypermedialen Anwendungen nach den Kriterien der Narration, Dramaturgie, Navigation und des Design zu analysieren, bedarf es erweiterter methodischer Ansätze, die der Kunstgeschichte, Medien-, Musik- und Filmwissenschaft entstammen. Es gilt den komplexen Kontext zu untersuchen, der im Zusammenspiel zwischen den zu vermittelnden Inhalten, der dramaturgischen Gestaltung und den spezifischen Navigations- und Design-Kriterien besteht (Stichwort: systemisches/kognitives Design).

Neben diesem methodischen Ansatz finden auch Fragestellungen nach dem Mehrwert hypermedialer Wissensvermittlung für die museale Vermittlung, als auch die universitäre Forschung und Lehre ihre Berücksichtigung.

Die Auswertung erfolgt in Form einer zweisprachigen Publikation (Deutsch/Englisch), welche neben der Vorstellung von 100 impulsgebenden Produkten auch eine übergreifende kritische Analyse der Funktionsweise und kontextuellen Vernetzung hypermedialer Anwendungen durch Dramaturgie, Navigation und Design enthält. Erst durch das klassische Medium des Printprodukts Buch wird die digitale Welt der Hypermedia zum Terrain kunst- und bildwissenschaftlicher Forschung. Die im Web nutzbare Datenbank dient der Dokumentation kommender hypermedialer Produkte.

Relevanz

Sowohl die erstmalige wissenschaftliche Sacherschliessung mittels Datenbank, als auch deren schriftliche Auswertung in Form einer kritischen und methodischen Analyse dient als nachhaltige Grundlage für die kommende Forschung und Lehre. Angesichts der Schnelllebigkeit des Mediums und der Zunahme an Produkten bedarf es dringend eines Standardwerkes.

Aspekt der Langzeitarchivierung

Hypermedia-Produkte, die sowohl als LaserDisc, CD-i, CD-ROM und DVD-ROM aber auch als Webapplikation und als ausstellungsbezogenes Besucherinformationssystem vorliegen können, werden in der Datenbank mit all ihren Fakten und durch exemplarische Screenshots dokumentiert. Insbesondere für nicht mehr bzw. nur noch eingeschränkt lauffähige hypermediale Anwendungen bedeutet dies, dass sie somit für die Forschung dokumentiert werden. Somit unterstützen die Ergebnisse des Projektes das Bemühen einzelner Institutionen und Media-

theken um Langzeitarchivierung, wie es z.B. das Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe durchführt.

Bedeutung für museale Dokumentation

Hypermedia-Produkte sind Objekte eines interaktiven Design der Frühzeit des digitalen Informationszeitalters. Gegenwärtig werden diese Artefakte nur von wenigen Institutionen gesammelt. Der als Teilergebnis zu erstellende Katalog gibt einen Überblick über die wichtigsten Produkte und kann somit als "Kanon" zur Vervollständigung der hypermedialen Sammlungen dienen.

Bedeutung für Lehre

Nicht nur für die museale Vermittlung, sondern auch für die Gestaltung von Wissen, wie z.B. Lernkurse, werden hypermediale Werkzeuge immer wichtiger. Indem die Resultate des Forschungsprojektes in der Lehre eingesetzt werden, lernen Studierende im vergleichenden Sehen, wie solche Produkte konzipiert, gestaltet und produziert werden. Somit können künftige inhaltliche Provider und Redakteure ausgebildet werden.

Bedeutung für Forschung

Bisher konzentrierte sich die kunst- und medienwissenschaftliche Forschung zumeist auf Medienkunstwerke. Mit dem vorliegenden Projekt wird ein neues Forschungsgebiet erschlossen, welches aufgrund seiner hierbei zu entwickelnden methodischen Ansätze auch befruchtend auf die weitere Auseinandersetzung mit Hypermedia dienen soll. Die Ergebnisse werden nicht nur der Museologie, Kunst- und Medienwissenschaft, sondern auch der Film-, Musik-, Literatur- und Kulturwissenschaft zugute kommen.

Kooperation

Die 100 exemplarischen Fallbeispiele werden in Rücksprache mit internationalen Fachexperten erstellt, da ein Überblick aufgrund der Vielzahl hypermedialer Produkte international von einer einzelnen Person kaum mehr geleistet werden kann. Durch diese Kooperation ist zudem sichergestellt, dass diese synergetischen Resultate auf eine breite Öffentlichkeit stossen werden und künftig in Lehre und Forschung ihre Anwendung finden.

Zum Autor:

Dr. phil. | seit 2004 Artcampus (www.artcampus.ch) am Institut für Kunstgeschichte der Universität Bern (www.ikg.unibe.ch) | Studium der Kunstgeschichte, Geschichte und Klassischen Archäologie an den Universitäten Trier, Wien und Witten/Herdecke | 2000 Promotion über Museumsinformatik und Digitale Sammlungen | 1990-1992 Dipl. Kurator, Institut für Kulturwissenschaft Wien | seit 1993 als Konsulent für Museumsinformatik und seit 1998 als Produzent/Regisseur für Hypermedia-Applikationen im kulturellen Bereich tätig (www.transfusionen.de) | Hypermedia-Projekte u.a. Vienna Walk Demo in Koop. mit Science Wonder Productions 1998 | Kunst und Industrie für MAK-Museum für angewandte Kunst, Wien 2000 | Museum Schloss Kyburg 2004 | Der Stadt Zürich Conterfey 2004 | Elisabeth von Thüringen 2006 | Kritische Berichte 2006 | 1999-2001 SFB/FK 427 Medien & kulturelle Kommunikation Projekt 'Dokumentation zeitgenössischer Kunst', Universität Köln | 2002-2003 Virtueller Transfer Musée Suisse für Schweizerisches Landesmuseum Zürich (www.virtualtransfer.com) | Lehrbeauftragter an den Universitäten Bern, Konstanz, Krems, Lüneburg und Zürich | Derzeit entsteht eine Publikation zu Hypermedia, Science Design & Museen.