



pixtura

Digitaler Bildbeschreibungs- und Methodencoach

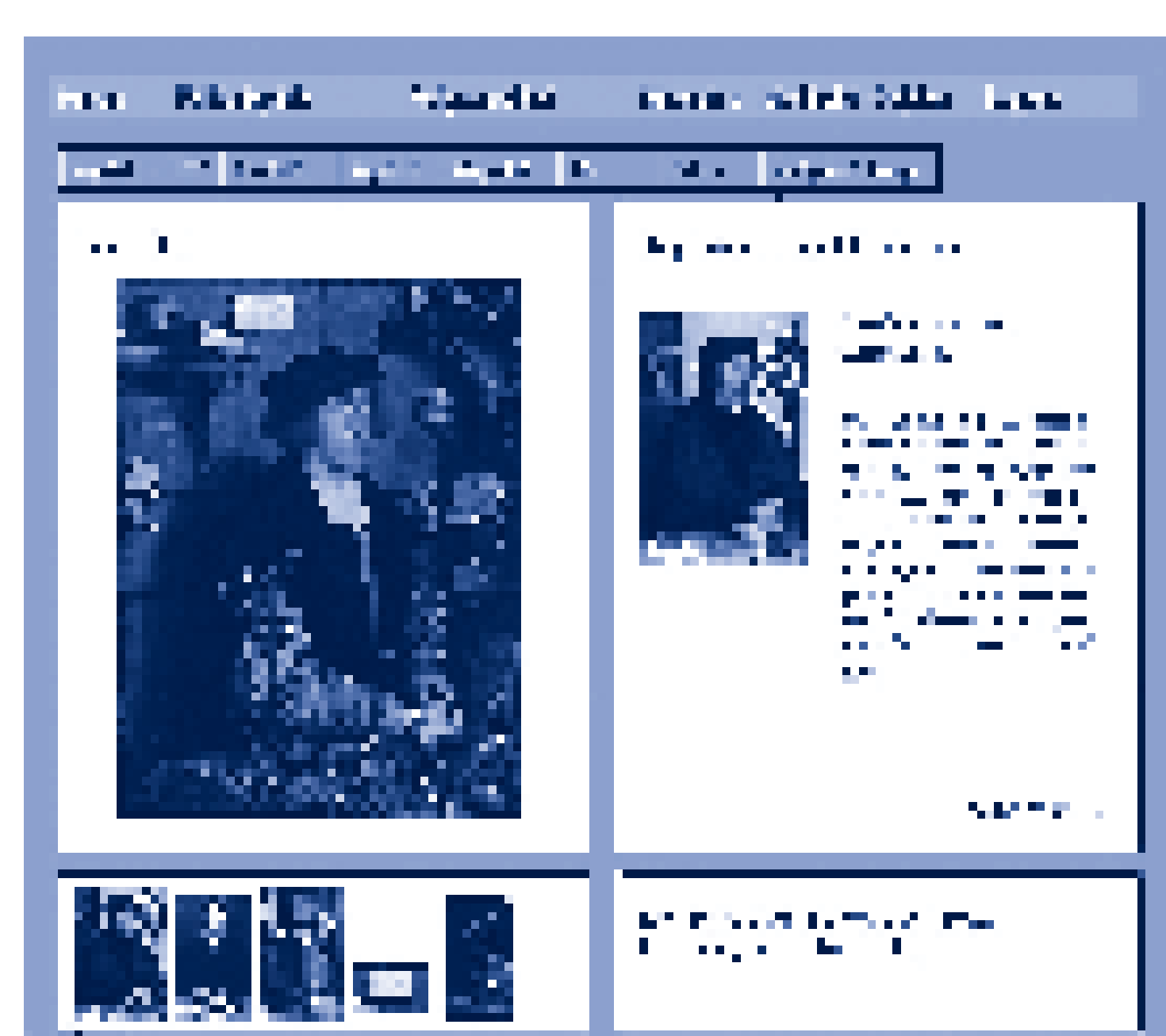
pixtura ist ein am Kunstgeschichtlichen Seminar der HU angesiedeltes Projekt zur Entwicklung einer interdisziplinären E-Learning-Software. Das Lernprogramm soll Techniken des Beschreibens, Vergleichenden Sehens und Analysierens von Bildern aufzeigen, Möglichkeiten und Grenzen methodischer Ansätze verdeutlichen und medienspezifische Kompetenzen vermitteln. Die Software richtet sich nicht nur an Studierende der Kunstgeschichte, sondern an alle Fachbereiche, für die die Arbeit mit Bildern, Bildvergleichen und bildanalytischen Methoden einen grundlegenden Schritt im wissenschaftlichen Erkenntnisprozess darstellt.

Bilder, Objekte und Prozesse beschreiben, vergleichen und methodisch analysieren zu können, ist in der Kunst- und Bildwissenschaft eine wesentliche Voraussetzung für den wissenschaftlichen Erkenntnisprozess und stellt eine Kernkompetenz des Faches dar. Durch die stetig wachsende Bedeutung fächerübergreifender Kooperationen gewinnen diese Kompetenzen in allen Geistes- und Naturwissenschaften zunehmend an Relevanz.

Ziel des Projektes ist die auf interdisziplinärem Austausch basierte Entwicklung einer interaktiven, netzgestützten Lernsoftware, mit der Studierende problem- und methodenorientierte Ansätze im wissenschaftlichen Umgang mit Bildern und grundlegende berufsrelevante Medienkompetenz vermitteln werden soll.

Die Struktur des Bildbeschreibungs- und Methodencoaches basiert auf fünf grundlegenden Komponenten:

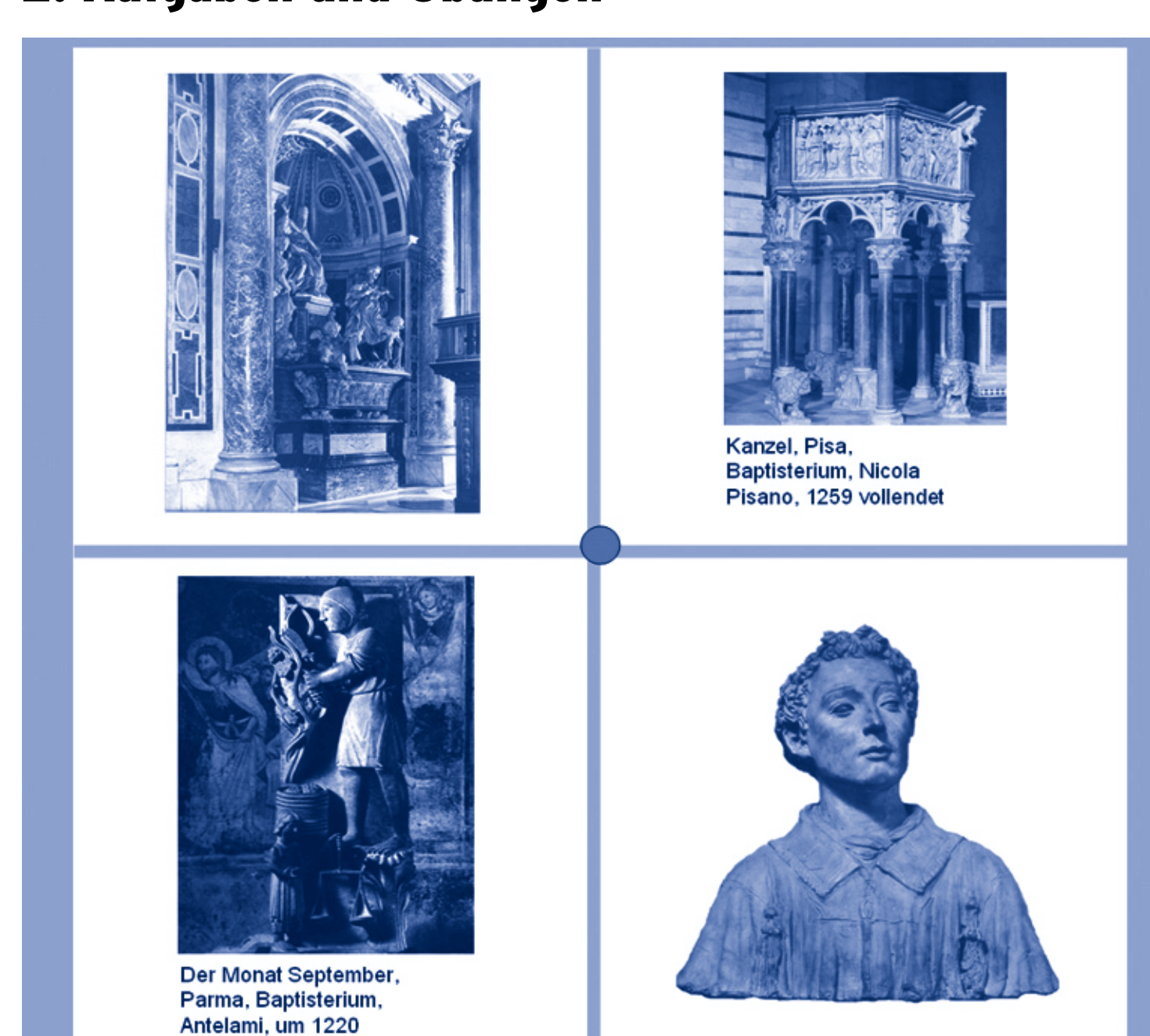
1. Fallbeispiele



Anhand repräsentativer Bildbeispiele aus verschiedenen Disziplinen kann die praktische Anwendung beschreibender und methodischer Vorgehensweisen bei der Analyse von Objekten, Bild- und Bauwerken oder weiteren visuellen Artefakten kennen gelernt werden.

Bilder, Bildvergleiche und Texte sollen dabei vor allem als Denkanstöße dienen und dem Lernenden mögliche Verfahren der wissenschaftlichen Beschreibung und Analyse von Bildern skizzieren.

2. Aufgaben und Übungen



Die Übungen dienen der didaktisch geleiteten sowie der spielerischen Wissensaneignung.

Die Benutzeroberfläche des Übungs-Tools bietet ein Tableau mit bis zu vier synchron und frei skalierbaren Abbildungen, um den direkten Vergleich von Bildern zu ermöglichen. Das Bespielen dieser Fläche kann einerseits als automatisierter Stammdatentest durch Datenbankabfragen geschehen (z. B. Datierung). Andererseits können ausgehend von den Inhalten der Fallbeispiele spezielle Übungen von Autoren erstellt werden, die über die Stammdaten hinaus Aufgaben an den Lernenden stellen und das Verfassen eigener Texte ermöglichen.

3. Methodenhandbuch

Das Methodenhandbuch stellt die Kompetenzen, Möglichkeiten und Grenzen methodischer Ansätze sowie deren wichtigste Vertreter einführend vor.

In der Kunst- und Bildwissenschaft sind methodische Vorgehensweisen neben Vergleichendem Sehen und Beschreiben von Bildern konstitutiv für die wissenschaftliche Arbeit. Ein einziges Bildwerk kann unter zahlreichen Gesichtspunkten und Fragen untersucht werden, wobei Methodenverfahren vorschlagen, die die Untersuchung bestimmter Aspekte nahe legen und zu verschiedenen Ergebnissen in der Bildanalyse führen können.

4. Medienhandbuch

Sowohl im Studium als auch im Berufsalltag ist die Vertrautheit mit verschiedenen Bild- und Textverarbeitungsprogrammen, Datenbanken oder onlinebasierter Literatur- und Bildrecherche heute von unerlässlicher Bedeutung für die wissenschaftliche und berufliche Qualifikation.

Als onlinebasiertes Lernprogramm schult die Arbeit mit pixtura den Umgang mit den neuen Medien an sich. Durch das Medienhandbuch werden zudem technische Informationen zur Arbeit mit digitalisierten Bildern und weitere berufsqualifizierende Medienkompetenzen vermittelt.

5. Bildergalerie und Datenbank

Alle Bilder aus den Fallbeispielen gehen in die projekteigene Bilddatenbank ein. Diese ist in ihrem Gesamtbestand über eine sortierbare Galerie zugänglich.

Um den steten Ausbau der Lernsoftware gewährleisten zu können, wird ein Autorentool entwickelt, welches als open source-Struktur Autoren ermöglicht, eigene Fallbeispiele und Übungen auszuarbeiten und bereitzustellen sowie auch methodische Ansätze hinzuzufügen. Die Software versteht sich als zusätzliches Angebot zur Präsenzlehre und soll diese im Sinne des Blended Learning begleiten und auch das Selbststudium anregen.

pixtura - Digitaler Bildbeschreibungs- und Methodencoach realisiert eine innerhalb des Projektes Prometheus (www.prometheus-bildarchiv.de) entstandene Idee. Getragen wird pixtura vom Europäischen Sozialfonds (<http://www.berlin.de/esf>) im Rahmen der Förderung Neuer Medien in der Aus- und Weiterbildung als berufliche Qualifizierung für Studierende.

Ein Projekt der Humboldt-Universität
Gefördert vom Europäischen Sozialfonds ESF



HU | Institut für Kunstgeschichte

Martina Rudolph | martina.rudolph.1@staff.hu-berlin.de

www.pixtura.org

Multimedia-Projekt HU

