

report

"The Media Rule: Those who control the present, control the past. Those who control the past, control the future."

Anthony Wilden,
The Rules Are No Game

"Gentlemen, let's broaden our minds!"

Joker,
Action Painter

des nicht bewußt den Schlaf aller Neugeborenen schläft:

Video ergo sum.

Ortswechsel: Berlin-Steglitz. Seit nunmehr eineinhalb Jahren beschäftigt sich im Süden Berlins die BILDO-Akademie für Mediendesign und Kunst mit eben diesen Phänomenen. Eine Akademie, deren Gründung der Öffentlichkeit weitgehend entgangen ist, in Medienkreisen und dem interessierten Publikum hingegen für umso mehr Aufsehen sorgte. Von staatlicher Seite trotz des zukunftsweisenden Konzepts geduldet, aber ignoriert, bildet die Privat-akademie seit dem Sommersemester 1988 etwa 25 Studenten mit erweitertem medialem Bewußtsein in 4 Jahren zu Diplom-Mediendesignern bzw. -Medienkünstlern aus. Die stark an den staatlichen Hochschulen orientierte Studienordnung der Akademie sieht für ihre Adepten eine gründliche Unterweisung bzw. Ausbildung in den 3 technischen Bildmedien Photographie, Video und digitale Bildmedien (Grafikcomputer) vor. Dies in den Bereichen "Medien-

Akademie als bisher einzige Einrichtung dieser Art ist es, "den Weg zum Design der Ideen, des Bildwerdenden Denkens zu beschreiten". Neue Wege sollen auch durch eine echte Interdisziplinarität bzw. Integration der Studieninhalte beschritten werden, ein Aspekt, den die Medienkünstler und Akademiegründer Anna Heinevetter und Thomas Born mangels Interdisziplinarität an den staatlichen Hochschulen besonders herausstreichen. Überhaupt scheint die Akademie viel von den Mängeln einer fundierten medialen Ausbildung auf staatlicher Seite zu profitieren. So bietet DILDO neben Ausbildungselementen wie "Technische Bilder" und "Räumliches Denken" auch ein Kung Fu-Training als Baustein der Gestaltungslehre und zur Ausprägung eines "Kinästhetischen Sinnes" an. Im Laufe der Zeit erhalten die (wenigen) Studierenden einen fundierten Einblick in die medialen Eigengesetzlichkeiten und in die Funktionsmechanismen einer Kommunikationsgesellschaft, deren kulturelles Umfeld weitgehend auf der

die bilderstürmer aus berlin

1968. Tet-Offensive. Amerikas Krieg gegen Vietnam. Live erlebt von Millionen Menschen auf der ganzen Welt. Vor ihren Bildschirmen. Krieg als Medienkrieg, Medienkrieg als Zuschauerkrieg. Schließlich müssen die Ratings stimmen. Was bleibt, ist ein Bild: Nacktes vietnamesisches Mädchen flüchtet nach einem Napalmangriff. Denn merke: Was auch immer geschieht, es geschieht vor den Kameras. Terror, Bürgerkrieg, Attentate, Flugzeugcrashes: Am Besten mit Replay und Nahaufnahme. Alles live, alles hier und jetzt. Keine Bange, ist ja nur im Fernsehen.

Mit der Geburt der Massenmedien entsteht der Massenmensch, der, gleichsam gefiltert, ein Ereignis nur als solches erkennt, wenn es ihm auch als Ereignis präsentiert wird. An die Stelle der Realität tritt eine Parallelwirklichkeit, eine "Hyperrealität".

Szenenwechsel. Frühe Neunziger. Ein Neugeborenes wird von seinen begeisterten Eltern auf Video-8 aufgenommen. Minuten später betrachten sie sich gemeinsam die Aufzeichnung im TV, während der kaum 3 Wochen junge Mensch im Zimmer nebenan friedlich und sich seines elektronischen Ebenbil-

praxis", "Mediengestaltung und Wahrnehmungslehre", "Medientheorie und Mediengeschichte" und "Organisation", in denen so unterschiedliche aber doch zusammenhängende Fächer wie experimentelle Photographie, Computeranimation, Typographie und Visualität der Moderne gleichberechtigt ihren curricularen Platz finden. Ziel der

Produktion, Vermittlung und Rezeption (technischer) Bilder basiert. Daß dieses Traumstudium dabei nicht billig ist, zeigen die Studiengebühren von 3480,- DM pro Semester, zahlbar in monatlichen Raten von jeweils 580,- DM. Hinzu kommen für Verbrauchsmaterialien wie Foto- und Grafikmaterial, Disketten etc. noch etwa 100,- DM pro Monat, so daß



mit monatlich 700,- DM viele Interessierte schon an der finanziellen Schwelle scheitern. Aus diesen und anderen Gründen gehöre ich denn auch nicht zu den Befürwortern privater Hochschulen, doch nach gründlichem Studium der Infomaterialien, nach Gesprächen mit Studierenden und nach einem Interview der Akademieeltern (s. unten) ist die gesellschaftliche Notwendigkeit einer solchen Akademie in ihrer Vorkämpferrolle für eine "Ökologie der Bilder" einsehbar.

Das Interview.

UNISONO: Wie hat man den Byliner "Akademie für Mediendesign und Kunst" zu verstehen?

Heinevetter: [...] Man kann dies als Akademie für Mediendesign und -kunst verstehen, also mit Bindestrich; den haben wir aber weggelassen, denn wir integrieren die Medienkunst in das, was wir überhaupt als Kunst verstehen. Vorläufig ist es noch wichtig, von Medienkunst zu sprechen, langfristig gesehen wird es wahrscheinlich überflüssig sein [...]. Dann kann man wieder von Kunst sprechen, auch wenn Medienkunst gemeint ist. [...] Zunächst arbeiten wir medienimmanent, d.h. wir orientieren uns ganz streng am Medium selbst, mit dem jeweils gearbeitet wird; mit dem technischen Bildmedium, wie wir das bezeichnen. [...] Dabei geht es erst einmal darum, daß an der Gesetzmäßigkeit des Mediums überhaupt gearbeitet wird. Dies wird nirgendwo bewußt und systematisch getan, hier und da wird es in die Ausbildung mit eingeflochten. [...]

Ebendieses können wir als Erfahrung - da wir seit Jahren als Medienkünstler tätig sind - in die Akademie integrieren. [...]

UNISONO: Ich zitiere aus Ihrer Informationsbroschüre: "Die Ausbildung zum Mediendesigner hat den Experten für das Allgemeine zum Ziel."

Heinevetter: ...um Gottes willen! [Lacht]

UNISONO: ...und zwar in den drei Bereichen Fotografie, Video, digitale Bildmedien. Sollen dadurch Fotografen, Videomacher und Computergrafiker in irgendeiner Weise obsolet werden? Wo liegt der Vorteil eines Studiums an dieser Akademie, sofern es einen gibt?

Born: Der Vorsprung liegt einmal darin, daß man diese drei technischen Bildmedien sonst gemeinsam nicht studieren kann... [...] Fotografie, Video und

digitale Bildmedien ergänzen einander, und das ist schon ein springender Punkt, wenn man dies im Zusammenhang betrachten kann. [...] D.h., wir bilden keine Photographen oder Medienmacher oder Computergrafiker aus, sondern eigentlich immer die Leute, die sich mit diesen Bildmedien dann insgesamt auskennen, die Gemeinsamkeiten und Differenzierungen zu handhaben wissen.

UNISONO: Stichwort Interdisziplinarität?

Heinevetter: Oder genauer: Integration. [...] Es gibt ein Problem mit diesem Wort. Es wurde so häufig benutzt und es wurde so wenig eingelöst; und deswegen mag man es eigentlich kaum noch hören. Hinzu kommt, daß man - wenn man schon von Zusammenarbeit der Disziplinen spricht - die Disziplinen fein säuberlich beibehält. Bisher hat sich da also noch nichts Wesentliches bewegt [...]. Deswegen muß man schon zu integrativen Formen kommen. [...]

UNISONO: In Ihrer Broschüre steht, daß Mediendesigner "insbesondere Kunst und Technik [verbinden], die traditionsgemäß getrennt sind." Gerade dies ist doch bei der "ursprünglichen aller Kunstformen", der Architektur, nicht der Fall. Und schließlich spiegelte die Musik immer den Grad der technologischen Entwicklung der jeweiligen Epoche wieder. Also betritt die Akademie ja kein Neuland, was die Symbiose von Kunst und Technik anbelangt.

Heinevetter: Nein, das ist kein Neuland. Nur, wie wird damit umgegangen? Wie findet diese Verbindung statt?

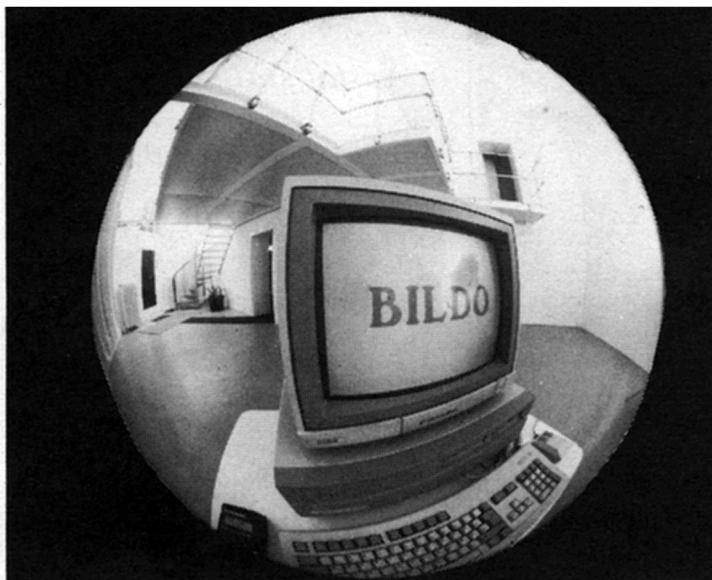
Besonders evident ist es ja bei den digitalen Techniken. Das haben wir hier in der Akademie ganz deutlich vor Augen beim Dozenten, der das Programmieren vertritt: Der geht davon aus, daß das Programmieren etwas ganz Exaktes ist; wohingegen es in der Kunst ganz ungenau zugeht. In der Kunst muß man sich frei ausleben können, intuitiv sein (...). Ich teile nicht die Meinung, daß es diese große Diskrepanz gibt, zwischen Genauigkeit beim Programmieren auf der einen Seite und reine Intuition in der Kunst auf der anderen. Ich denke, dies ist die Illusion eines Programmierers, der nicht immer vor dem Bildschirm sitzen möchte, der mal was anderes machen will. Also Freizeit, Intuition, Kreativität und all die schönen Dinge des Lebens. Das ist es eben nicht! Das ist ja gerade das Problem. Es ist so, daß er [der Dozent für's Programmieren] nicht sieht, daß man auch in künstlerischen Zusammenhängen sehr präzise arbeiten



muß. Und in medienkünstlerischen erst recht! [...] Das ist der helle Wahnsinn, was da für Anforderungen vorhanden sind. Einerseits soll man ganz intuitiv und kreativ sein, Phantasie haben, andererseits soll man mathematisch genau programmieren. Andererseits soll man alle technischen und motorischen Fähigkeiten haben, mit Maschinen umzugehen. Man soll das Innenleben der Maschinen verstehen. [...] Und da haben wir vielleicht den Experten für das Allgemeine auch wieder.

UNISONO: Friedrich Kittler behauptet, der Computer werde den Begriff der Medien einkassieren und zum Medium schlechthin werden, man denke nur an Interactive MultiMedia. Wie bereiten Sie Ihre Studenten darauf vor? Welches Potential sehen Sie im Medium Computer?

Born: [...] Die Bildverarbeitung wird



man in nächster Zukunft elektronisch machen. Die Photographie wird zum großen Teil digital ablaufen. Es gibt ja schon diese Chip-Kameras in ungünstiger Auflösung, aber das wird sich sicher noch ein bißchen verbessern. [...] Bei Video haben wir das ja schon im digitalen Ton, dann folgen bald auch die digitalen Bilder, so daß die Verarbeitung der Bilder eine andere wird. Das Photolabor findet dann nicht mehr im Entwickler im Dunkeln statt, sondern im Dunkel der Datennetze.

UNISONO: Das klingt ziemlich neutral. Liegt denn da nicht die Gefahr einer gewissen Manipulation?

Born: Ja, aber technische Bildmedien sind doch Manipulationsmedien!

UNISONO: Wenn man das so nimmt, dann ist auch das literale Medium Buch ein Manipulationsmedium. Ein Zitat aus Ihrer Broschüre: "Wenn die Konstruktionen des Mediendesigners aufgegrif-

fen werden, dann nicht in Form einer Materialisation im Raum, sondern als raumzeitversetzte, aus dem Zusammenhang genommene und in neue Zusammenhänge gestellte Kommunikation."

Heinevetter: Ja! Das ist die Maßstabsfreiheit. Das ist die jedem technischen Bildmedium innewohnende potentielle Maßstabsfreiheit. Das bedeutet, man kann mit den Dingen machen, was man will. Man kann manipulieren auf Teufel komm raus. Jetzt geht es darum: alle benutzen diese, alle rezipieren Bilder - technische Bilder - und alle stellen auch technische Bilder her. Das ist absolut weit verbreitet, in allen gesellschaftlichen Bereichen, und niemand kennt sich damit aus. [...] Kittler ist einer, der davon spricht, daß das Medium selber mitarbeitet, und dies ist der wichtigste Gesichtspunkt überhaupt, den man

dabei beachten muß. Denn wenn man in Bezug auf technische Bildmedien irgendetwas lernen will, dann muß man lernen, wo das Medium mitarbeitet, mit der ihm eigenen Gesetzmäßigkeit.

Wenn man darüber ein Bewußtsein hat, wenn man dies handhaben kann, dann kann man damit auch sinnvoll arbeiten.

Man kann dies nicht, wenn man nicht weiß, was die Maschine mit einem selber tut. [...]

UNISONO: Sie sprechen da ja auch von "visuellem Analphabetismus"...

Heinevetter: Man spricht ja auch von Bildsprache. Ich könnte auch von etwas ganz anderem sprechen. Ich könnte auch von "modernen Augenkrankheiten" sprechen. [...] Man reduziert sich selbst ja nur noch auf einen einzigen Sinn, auf den Augensinn. Und zusätzlich reduziert man diesen einen Sinn, auf den man sich reduziert hat, auf eine Gerätschaft. Indem man ihn nur noch als Abbildung auf der Netzhaut betrachtet und indem nicht mehr gedacht wird. Das Gehirn wird gar nicht benutzt. [...]

Born: So wird ja Fernsehen auch oft genutzt. Um damit das Denken abzuschalten. Weil man eben nicht denken will.

Heinevetter: Man schaltet das Gerät ein

und sich selber aus! Und genau an diesem Phänomen arbeiten wir.

UNISONO: "Der Mediendesigner verarbeitet [...] nicht mit dem Ziel des großen Produktes, des Originals." ...weil es doch Originale in Medien augenblicklicher Vermassung, in denen ein Werk schon im Moment seiner Entstehung einer maximalen und totalen Reproduktion seiner selbst ausgesetzt wird, nicht geben kann. Ergo kann ein Mediendesigner doch keine Originale herstellen. Wo es aber keine Originale gibt, gibt es nur Reproduktionen; wo es nur Reproduktionen gibt, gibt es keine Kunst.

Heinevetter: Ja, dann haben Sie einen bestimmten Kunstbegriff. [...] Ich seh' da natürlich ein Problem, weil ich ja mit dem Problem seit Jahren oder Jahrzehnten lebe. Wenn ich zur Versicherung gehe und sage, mein Bild ist auf einer Ausstellung zerstört worden, dann sagen die, machen Sie sich doch ein neues, Sie haben doch das Negativ. Und ein anderer, der das gemalt hat, der kriegt das mit 5000 DM ersetzt. Mit diesem Widerspruch lebe ich ja. [...] Ich kann nicht sagen, nur weil dieses Medium als technischer Apparat existiert, könnte ich damit keine Kunst machen. Ich kreierte das Wort Medienkunst und sage, Medienkunst ist ein Übergangsstadium, was zu bearbeiten unerlässlich ist. Im Kunstbetrieb wird ja ignoriert, daß es so etwas wie Medienkunst gibt.

Born: Das kann man ja auch nicht einfach den Industriellen überlassen.

Heinevetter: Man kann das weder den Kunsthistorikern noch den Industriellen überlassen. Du kannst das überhaupt niemandem überlassen. Die Künstler müssen das in die Hand nehmen. Und wir hoffen, daß die Leute, die hier arbeiten, das auch irgendwann einmal in die Hand nehmen.

Born: Wir arbeiten ja auch an der Fragestellung, ob die Bilder, die man machen will, die man im Kopf hat, nicht wieder Bilder von den Bildern sind. Und dann käme man ja auch auf die Frage von der Reproduzierbarkeit der Künstler selbst. [...] Wie stellt man es an, zu eigenen Bildern zu finden, mit der Gewißheit, nicht ewig Plagiate herzustellen. Und wir versuchen mit den Studenten, Wege zu eigenen Bildern zu finden. Das ist vielleicht völlig anachronistisch heutzutage, aber wir versuchen es.

Text Jaques Bagios
Fotos BILDO