Alle Foto: Klaus Westermann

STORY

DIE UNI-ALTERNATIVE

Akademie für Kunst und Medien: »bildo«

Pionierarbeit in der künstlerischen Auseinandersetzung mit Medien leistet »bildo« in Berlin. Die private Akademie bildet Studenten in acht Semestern zum Medienkünstler und Mediendesigner aus - Berufsbezeichnungen, die in Deutschland ihresgleichen suchen. Bei vielen Kursen steht der Amiga als technisches Hilfsmittel im Vordergrund.

Josef Korkor: Kunst und aktueller Bezug in der bildo.

Von Ottmar Röhrig

Die derzeitige Studiensituation in Deutschland ist kein Geheimnis: zuviele Studenten, zu wenig Dozenten, noch weniger Arbeitsplätze und oftmals am Bedarf von Wirtschaft, Industrie und Medien vorbeigeplante Studiengänge. Dies war einer der Gründe für Thomas Born und Anna Heinevetter, im Herbst 1988 »bildo« ins Leben zu rufen. Die aktuelle Entwicklung zeigt, daß der eingeschlagene Weg richtig war.

Die private Akademie, die bereits 1990 als förderungswürdig nach dem BAföG anerkannt wurde, liegt mitten im Westteil von Berlin und verfügt dort über insgesamt 600 qm Nutzfläche, die auf 20 Studios und Arbeitsräume in drei nahe beieinanderliegenden Gebäuden aufgeteilt sind. Derzeit experimentieren, lernen, fotografieren, animieren und videografieren 42 Studenten und Studentinnen, von denen die ersten im Herbst 1992 entlassen werden. Sie dürfen dann – je nach eingeschlagener Richtung – die Berufsbezeichnung »Diplom Mediendesigner« oder »Diplom Medienkünstler« führen.

Die Ausbildung an der bildo dauert mindestens acht Semester. Wie an staatlichen Hochschulen unterteilt sich der Studiengang in ein viersemestriges Grund- und ein ebensolanges Hauptstudium. Die Inhalte des Grundstudiums sind dabei in weiten Bereichen vorgeschrieben, die des Hauptstudiums können Studenten stärker selbst bestimmen. Entsprechend dem ungewöhnlichen Ausbildungsziel der Studenten, gestaltet sich das Kursangebot außergewöhnlich – fernab von Medientheorie, Fotografie und Video. Das Grundstudium beherbergt beispielsweise ebenso Seminare über »Geschlecht und Computer«, »Typus des Künstlers« und »Kung Fu« wie »Programmieren in C«. Die Kung-Fu-Kurse sind dabei Teil der Gestaltungslehre und werden von dem Berliner Kung-Fu-Meister Bambang Tanuwikarja ausgerichtet. Thomas Born, selbst langjähriger Kung-Fu-Treibender, schafft dann die notwendige Verbindung dieser sowohl körperlichen als auch geistigen Sportart mit dem Mediendesign. Er hält Kung Fu für unabdingbar, um wie er sagt: »körperliche Erfahrungen zu machen, die in die Mediengestaltung einfließen und diese positiv beeinflußen«.

Praktikum mit Wissensvorsprung

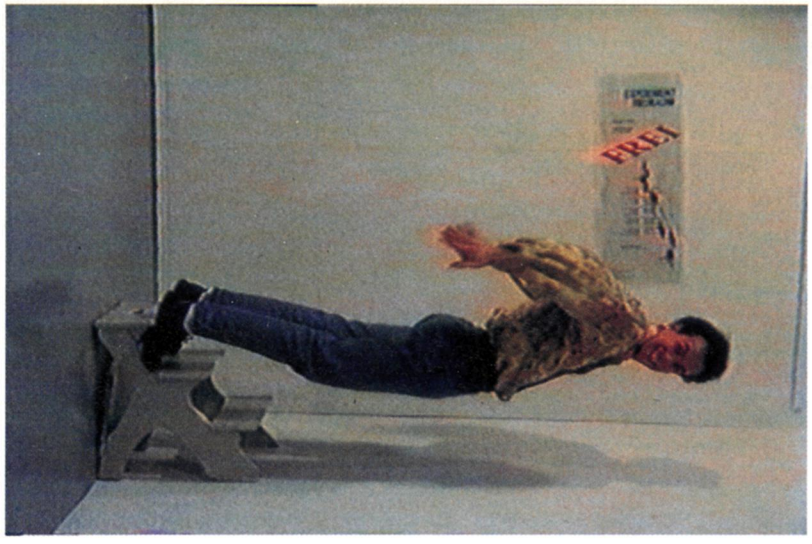
Das siebte Semester ist – falls alle »Scheine« in den vorangegangenen Semestern absolviert sind – ein Praxis-Semester. Born: »Wir schaffen damit den Studenten optimale Voraussetzungen, in Firmen auch aktiv gestaltend teilnehmen zu können. Schließlich verfügen die Praktikanten zu diesem Zeitpunkt schon über einen Großteil des gesamten Studien-Wissens.« Daß die Rechnung aufgeht, beweisen zahlreiche Anfragen Berliner Firmen nach Praktikanten der bildo. Der Anzahl von Studenten im Praxis-Semester steht jedenfalls eine noch größere Anzahl von Praktikantenwünschen aus Industrie, Wirtschaft und Medien gegenüber. ▶

bildo-Video-Raum: drei Amigas für die Studenten.

Das Praxis-Semester bietet es den Studenten und Studentinnen an, den späteren Beruf ausführlich kennenzulernen. Bisweilen erfahren die Praktikanten, daß der Wunschtraum des Berufes mit der Realität sehr wenig zu tun hat, und können sich dann immer noch an anderer Stelle bewerben. Das achte Semester ist schließlich – läuft alles nach Plan – das Diplom-Semester. Hier produzieren die künftigen Medienkünstler und -designer eine größere Arbeit unter Anleitung von Thomas Born oder Anna Heinevetter.

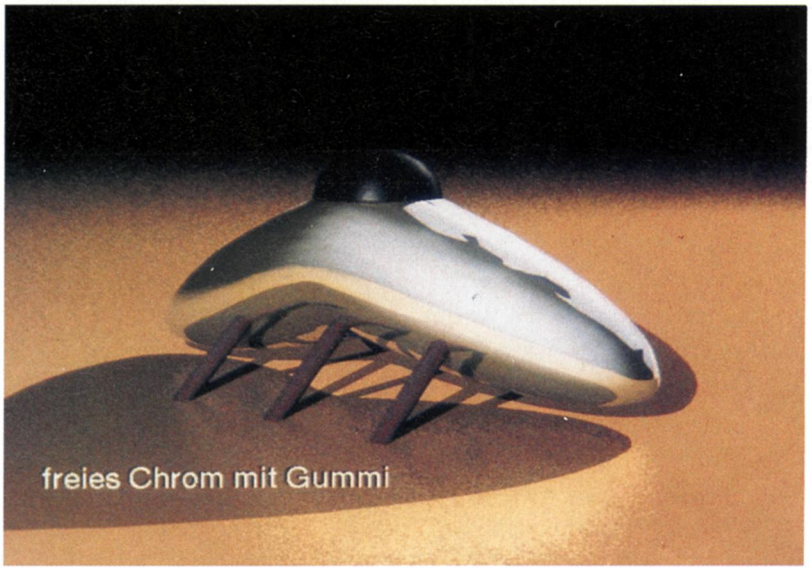
Die zehn Dozentinnen und Dozenten der bildo-Akademie setzen sich aus den erwähnten Gründern der Akademie sowie aus – teilweise auch an der TU Berlin und an der HdK Berlin lehrenden – Personen zusammen, die eine besondere Beziehung zur nationalen und internationalen Kunst- oder Medienszene haben. Derzeit agieren auch drei Studenten höherer Semester als Tutoren und entlasten die Dozenten. Die bildo bietet all das, was eine normale Uni auch bietet: Die studentische Vertretung BASTA (bildo Akademie studentischer Ausschuß) ist Ansprechpartner bei Problemen, feste Sprechstunden der Dozenten und Mitarbeiter schaffen Kontaktgelegenheiten außerhalb der Vorlesungen, und diverse interdisziplinäre Veranstaltungen sorgen für kulturelle Ereignisse, die oft in die Seminare einfließen.

Die begrenzte Größe der bildo, bei der sowohl personell, als auch räumlich noch alles überschaubar ist, läßt solche Institutionen jedoch weit weniger wichtig erscheinen, als an staatlichen Ausbildungsstätten. Probleme mit Tutoren werden meist ausdiskutiert, da – so ein Student aus dem 5. Semester – »man sich sowie dauernd über den Weg läuft«. Gruppenarbeit steht im Vordergrund, was in den späteren Wunschberufen der Studenten nicht anders ist. Das läuft auch konform mit den Vorstellungen der bildo-Leiter, die dementsprechend agieren.

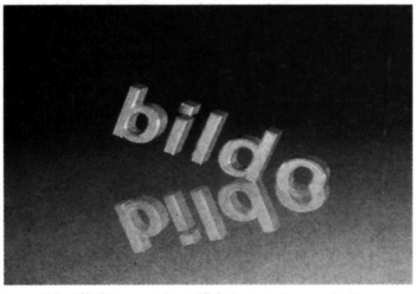


Schwerkraft-Bild von Frank-Paul: Effekte mit einfachen Mitteln.

bildo-Vorlesung: Foto-Basiswissen vermittelt Thomas Born.



Raytracing-Kunst von Josef Korkor: voll überraschender Ansätze.



Unterstützung von außerhalb

Unterstützt werden die Aktivitäten der bildo durch Gastdozenten, die sich aus namhaften Wissenschaftlern, Künstlern und Computerspezialisten aus dem In- und Ausland zusammensetzen. Da referiert Computergrafiker Eku Wand über seine Arbeit bei Pixelpark, und der Kunsthistoriker und Hauptkustos der Nationalgalerie Berlin Dr. Wulf Herzogenrath berichtet über Videokunst. Zu den Vortragenden zählen weiterhin Architekten und sogar aus dem Amiga-Bereich bekannte Informatiker wie Tobias Richter oder Axel Schmidt. Selbst Ars-Electronica-Preisträger Brian Reffin-Smith und den bekannten Londoner Medienkünstler Adam Boome führt die bildo schon auf der Liste der Gastdozenten.

Eine ganz andere Art der Unterstützung widerfuhr der bildo Ende diesen Jahres. Nach dem Besuch des Berliner Kultursenators in der Akademie befürwortete dieser eine Unterstützung von 750000 Mark aus den Mitteln der Stiftung Deutsche Klassenlotterie. Das Geld wird Anfang '92 für die Einrichtung eines Betacam-SP-Videoschnittplatzes verwendet. Neben dem obligatorischen Amiga kommt dort dann auch die 3D-Videoworkstation »Pinnacle prizm« sowie das vom Amiga gesteuerte Einzelbildaufzeichnungssystem »px« von Echtzeitvideo zum Einsatz.

Überhaupt spielt der Amiga in der bildo eine zentrale Rolle. In einem der Studios stehen drei A500-Rechner mit Video-Monitor und ein A2000 mit A2630-Turbokarte, 9 MByte RAM und Amiga-OS 2.0. An diesen hält beispielsweise Axel Schmidt die Programmierseminare. Programmiert wird in C; fast schon selbstverständlich ist es da, daß in der bildo der C-Compiler von SAS Verwendung findet. Anfangs beschäftigen sich die Studenten noch mit allgemeinen Aufgaben, doch schon ab dem 3. Semester geht es mit der Programmierung der Interna des Amiga los, wobei größtenteils Grafikanwendungen entstehen.

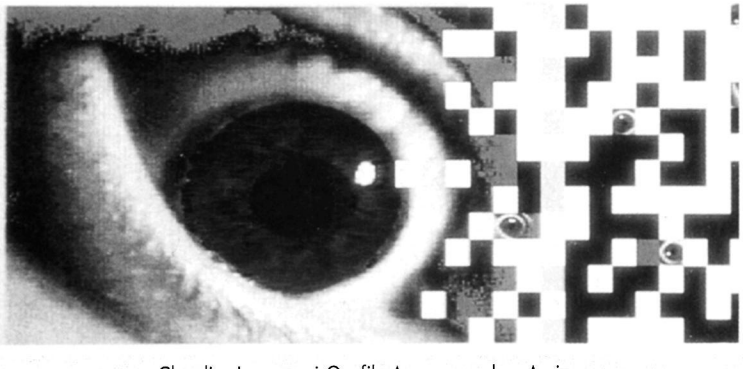
Der Videoraum ist nicht weniger gut bestückt. Neben einem Macintosh, der ebenso wie ein Atari ST nur alle paar Wochen eingeschaltet wird, finden sich da insgesamt drei ausgebaute Amiga-Systeme; ein viertes folgt im Rahmen des erwähnten Betacam-Schnittplatzes. Der Hauptrechner ist ein A3000 mit der VD2001-Karte von Merkens, 10 MByte RAM und einem Schnittsystem von Echtzeit, das das derzeitige Videoequipment der bildo in Form von zwei UMatic-Lowband-Maschinen ansteuert. Entlastet wird dieser Arbeitsplatz durch zwei aufgerüstete 2000er, die über ein PAL/RGB-Genlock, SCSI-Hostadapter von IVS und eine Verbindung zu den anderen Rechnern via Parnet verfügen.

Neben der Kreativität der Schaffenden spielt die verwendete Software eine große Rolle. Selbstverständlich kommen bei zahlreichen Projekten viele selbstgeschriebene Programme und Effekthilfen zum Einsatz. Die am meisten verwendete Software ist – hier ebenso, wie bei den meisten grafikinteressierten Anwendern zu Hause – »Deluxe Paint IV«, »Imagine 1.1« und »Art Department Professional«, letzteres derzeit noch in der alten Version 1.0.

Klagen über Handbücher

Diverse Anstrengungen verlangt die Einarbeitung in Imagine, über dessen schlechtes Handbuch auch die bildo-Studenten klagen. Nikolai Luckow, Student der bildo im fünften Semester dazu: »Die Arbeit mit Imagine war uns eigentlich nur durch fundierte Vorkenntnisse im 3D-Raytracing-Bereich, beispielsweise mit Sculpt 3D/4D, möglich. Hilfreich war ein befreundeter Student der TU, der über das elektronische Netzwerk UseNet Zugang zu Diskussionsforen über Imagine hat«.

Was die Studenten aus der Software herausholen, ist beachtlich und von hohem künstlerischen Anspruch. Eindrücke vermitteln Ihnen die diversen Bildschirmfotos auf diesen Seiten, ▶



Claudius-Lazzeroni-Grafik: Augen aus dem Amiga.

die zum Teil aus Animationen oder Videofilmen stammen.
Begrüßenswert ist, daß die Studenten auch zu den vorlesungsfreien Tageszeiten an den Computerplätzen arbeiten dürfen. So bietet sich ihnen nicht nur die Gelegenheit, erworbenes Wissen zu vertiefen und eigene Experimente zu starten, sondern sie können auch Aufträge erledigen. Verschiedene Auftragsproduktionen hat die private Kunsthochschule schon übernommen und in Zusammenarbeit mit den Studenten aus den höheren Semestern fertiggestellt. Meist handelte es sich dabei um Animationen, so zum Beispiel ein bewegtes Logo für eine Tochtergesellschaft der Telekom.

Lauf Bildchen, lauf

Die Videografie ist, neben der experimentellen Fotografie, ein weiterer Schwerpunkt der bildo-Studiengänge. Zuvor im Umgang mit Kamera, Licht, Bewegungen und Hintergründen geschult, beginnen die Studenten schon sehr früh mit eigenen Arbeiten. Schnittübungen am Schnittplatz gehören dabei zu den ersten »Werken«, die mit relativ einfachen Mitteln zustande kommen. Abgesehen von der praktischen, zur Videotechnik gehörenden Ausrüstung, sind alle Studenten angehalten, ihre Werke mit möglichst wenig zusätzlichem Aufwand zu produzieren; sonst wäre der finanzielle Rahmen der bildo schon bald gesprengt.
Die bildo finanziert sich ausschließlich aus den monatlichen Studienbeiträgen der Studenten. Derzeit kostet das Studium 580 Mark pro Monat, die – so ergab eine Umfrage – etwa die Hälfte der Studenten selbst bezahlt oder aus BAföG-Mitteln erhält. Der andere Teil der künftigen Medienfachleute bekommt die Ausbildung von den Eltern finanziert. Born hierzu: »Selbstverständlich würden wir uns mehr Unterstützung von Seiten der Industrie wünschen, gerade wo doch die Kulturförderung immer so groß herausgehoben wird. Als mittlere Bildungsinstitution haben wir hier jedoch gegenüber den großen Universitäten und Ausstellungen mit millionenschwerem Etat allzu oft das Nachsehen.«
Interessant sind übrigens auch die Zusammensetzung und die Ziele der bildo-Zöglinge. Nicht alle wählten die bildo als ersten Ausbildungsweg. Einige waren schon in verschiedenen, den Medien nahen Berufen tätig und konnten dort nur feststellen, daß sie kaum über das notwendige globale Wissen der Medienszene verfügen. Der nächste Schritt war der Gang zur bildo, die unter anderem eben solches Wissen vermitteln möchte.
Später, so waren sich sich die meisten unserer Interviewpartner einig, möchte eigentlich jeder kreativ tätig sein. Ob im In- oder Ausland hängt vom Glück bei der Jobsuche ab. Im Gegensatz zu Deutschland, wo »Du ja ohne offiziellen Titel und langjährige Berufserfahrung sowieso kaum etwas Interessantes bekommst« (so ein Student), sieht das Angebot in den USA, Frankreich und England besser aus. Dort zählt bei vielen Institutionen die Qualität der »Mappe«, der Sammlung der besten vom Künstler selbst gefertigten Werke. Und die ist am Ende eines bildo-Studiums immer herausragend. Außerdem hat bildo in diesen Ländern zahlreiche Vorreiter, die zum Teil einen sehr guten Ruf in der weltweiten Medienszene besitzen.

(jk)

Anna Heinevetter und Thomas Born: die Gründer der bildo.

Schwach besuchte Vorlesung: »Montags-Problem« auch in der bildo.

Kontakt: bildo Akademie für Kunst und Medien,
Postfach 1268, W-1000 Berlin 41,
Tel. 030/7931145, Fax: 030/7921795