



# Weiterbildung am Institut für Medienforschung in Braunschweig

Hier arbeiten Designer, Wissenschaftler und Künstler gemeinsam an der Zukunft der bewegten Bilder und der digitalen Medien auf einem ehemaligen Industriegelände, dem heutigen ARTmax. Das Institut für Medienforschung (IMF) ist Teil der Hochschule für Bildende Künste (HBK) und als Ort zum interdisziplinären Forschen und Studieren eingerichtet. An der HBK Braunschweig gehen wir davon aus, dass ein modernes Studium nicht mehr auf allzu enge Berufsfelder zielen darf. Die technologische und ökonomische Entwicklung in einer globalisierten Wirklichkeit stellt nicht nur traditionelle Berufe in Frage, sondern auch die Organisationsformen der Produktion.

von Prof. Uli Plank

**W**ir rechnen damit, dass mit der Verbreitung kostengünstiger Produktionsmittel auch in der TV- und Kinoproduktion in Zukunft nicht mehr die regionalen Zentren und großen Firmen typisch sein werden. Ähnlich wie bereits jetzt in den Printmedien oder beim Webdesign dürften immer häufiger kleine Teams, auch in Ad-hoc-Konstellationen, die technische wie künstlerische Produktion übernehmen. Designerinnen und Designer für bewegte Bildmedien müssen daher in jeder Hinsicht „über den Tellerrand“ schauen können, ausgesprochen teamfähig sein, sicher in der Beherrschung

der Werkzeuge sowie beweglich in den Gestaltungsformen. Nur dadurch können sie einerseits das Ineinandergreifen der einzelnen Tätigkeiten im Arbeitsablauf planen und andererseits sinnvolle kreative Lösungen finden und produzieren.

Unser Studienangebot ist daher in hohem Maße durch Projektarbeit mit professioneller Technik geprägt und stellt das „Learning by Doing“ in den Mittelpunkt. Wir bemühen uns, Teams zusammenzustellen, die sich in ihren Vorkenntnissen optimal ergänzen. Die Studierenden müssen ihrerseits herausfinden, was ihnen aus dem umfangreichen Angebot

der benachbarten Studienangebote für die eigenen Ziele und Visionen sonst noch nützlich sein kann und sich individuell orientieren – selbstverständlich auch mit Beratung durch die Lehrenden. So legen wir zum Beispiel Wert darauf, dass sie bei der Entwicklung von Gestaltungskonzepten sich nicht vom angebotenen Hightech blenden lassen, sondern sämtliche Gestaltungsformen kennen und in Betracht ziehen können. Im Film ist beispielsweise nicht immer die 3D-Computeranimation das Mittel der Wahl, sondern 2D-Animation oder Stop-Motion-Technik können nach wie vor frische und attraktive Produkte hervor-



Der Innenhof des Instituts wahrt zwischen konzentriertem Hightech die Nähe zur Natur.

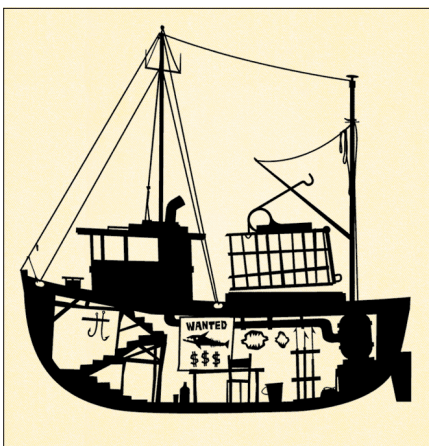


Auch wenn die Zukunft manchmal im Nebel liegt: Am IMF arbeiten wir daran mit, sie zu gestalten!

bringen. Ebenso wird beim Realbild die modernste digitale Filmkamera nicht notwendigerweise Garant der passendsten Bildgestaltung sein.

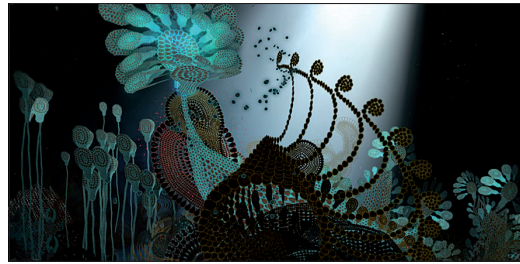
### Das bewegte Bild

Dieser Bereich im Kommunikationsdesign dürfte für Leserinnen und Leser der Digital Production wohl am attraktivsten sein. Unter dem Dachbegriff „Narrative Environments“ fassen wir den Film, VFX, Computeranimation und die Bewegtbildgrafik, aber auch die interaktiven AV-Medien zusammen. Dabei muss ganz klar gesagt werden, dass die HBK nicht in Konkurrenz zu den klassischen Filmhochschulen steht, wir bilden also keine Regisseure, Kameraleute oder Cutter aus. Vielmehr richten wir uns an die Designerinnen und Designer, die durch die technische Weiterentwicklung zunehmend interessantere Berufsperspektiven im Bereich von TV, Kino, Internet und Games finden und sich auf diesen Gebieten weiterbilden möchten. Im Bachelorstudiengang, der auch talentierten Kreativen aus Lehrberufen mit zusätzlicher Berufspraxis offen steht, finden Sie ein breites Angebot. Das reicht vom zeichnerischen Gestalten, das auch in unserem Metier beim Set-Design, Storyboarding oder der Figurenentwicklung eine herausragende Rolle spielt, über Typographie oder Illustration bis hin zu Motion Graphics. Hier werden die Grundlagen der bewegten Grafik, der 2D-Animation und des Compositing vermittelt.



Der Schein trägt: Der scherenschnittartige Film „Fische und Schiffe“ von Axel Brötje entstand als 3D-Animation in Maya

Engagierten Absolventinnen und Absolventen stehen damit alle Arbeitsfelder offen, in denen bewegte grafische Darstellungen gefragt sind, die nicht unmittelbar aus einer Kamera stammen. Da hierbei natürlich meistens auch Kameramaterial eine Rolle spielt, werden auch auf diesem Gebiet die wesentlichen Grundlagen vermittelt. Wir freuen uns



Emilia Forstreuter verbindet 2D- und 3D-Animation in „Yonder“ – der Film wurde u. a. vom Art Directors Club Deutschland ausgezeichnet

aber besonders über BewerberInnen, die Qualifikationen aus der Filmarbeit bereits mitbringen und sich bei uns in der Bildbearbeitung weiterbilden möchten. Die besondere Stärke eines Studiums an der HBK ist aber, dass allen Studierenden auch zahlreiche Angebote aus den Medienwissenschaften und der Kunstwissenschaft sowie die Fachklassen der Freien Kunst offen stehen. Wir verstehen uns nicht als Anbieter von „Knöpfchendrückerkursen“, sondern möchten den Studierenden neben handwerklichen Fertigkeiten in erster Linie das kreative, innovative und konzeptionelle Denken nahe bringen. Schließlich investiert man Zeit (und heute auch etwas Geld) nicht in ein Studium, um dann nur Ausführender zu sein, sondern um in kreative Führungspositionen zu gelangen.

Dass dafür eine andere Haltung als an einer Schule nötig ist, dürfte offensichtlich sein – mit größerer Freiheit kommt auch mehr Eigenverantwortung. Ihnen ist die Wahl sinnvoller Ergänzungen Ihrer bereits mitgebrachten Fähigkeiten weitgehend selbst überlassen, ebenso wie ein erhebliches Maß an Eigeninitiative. Unsere Bildungsbürokratie geht davon aus, dass die sogenannten „Kontaktstunden“ (also die Zeit, die Sie mit Lehrenden verbringen) etwa ein Drittel Ihres Zeitbedarfs für das Studium ausmachen. Zwei Drittel gehören also dem selbstständigen Lernen, Lesen, Ausprobieren, Konzipieren und Nachdenken. Sie machen das aber nicht im stillen Kämmerchen, sondern in der Regel im Team mit anderen Studierenden, auch aus benachbarten Fachgebieten.

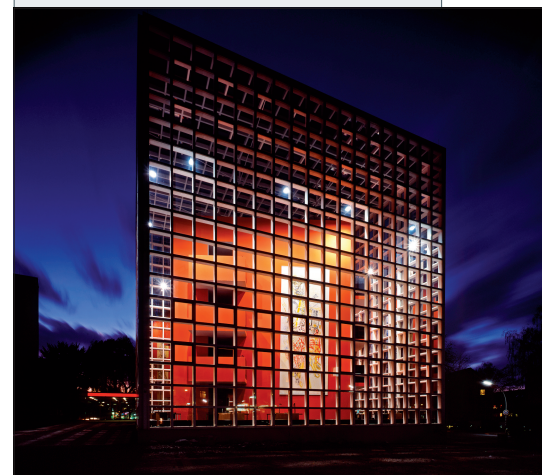
Das Ganze findet keineswegs nur im Kopf statt, sondern ebenso in den exzellent ausgestatteten Werkstätten der HBK. Dort steht Ihnen vom Bau von Objekten und Kulissen mit Holz, Kunststoff und Metall über die Erstellung von Druckerzeugnissen und Fotografien bis hin zu digitalen Filmkameras, Chromastudio, Schnittplätzen und leistungsfähigen Computerlaboren eine Fülle des aktiven Gestaltens zur Verfügung.

### Bachelorstudium Design

Im Design bietet die HBK zwei Stufen der Weiterbildung, den dreijährigen Bachelor Kom-

### Die HBK Braunschweig

Die Hochschule für Bildende Künste Braunschweig ist eine international orientierte, künstlerisch-wissenschaftliche Hochschule mit Promotions- und Habilitationsrecht. Mit 1.200 Studierenden in den Studienbereichen Freie Kunst, Design, Kunstwissenschaft, Medienwissenschaften sowie den Lehramtsstudiengängen Darstellendes Spiel und KUNST.Lehramt gehört die HBK zu den größten Kunsthochschulen Europas. Hervorragend ausgestattete Werkstätten und Labore bieten die besten Voraussetzungen für alle Denk-, Werk- und Arbeitsprozesse.



Der mexikanische Pavillion von der Expo 2000 ist nun als Bibliothek der HBK ein architektonisches Highlight.

Über die Grenzen der Fachdisziplinen hinweg wird ein offener, produktiver Austausch angestrebt und gefördert. Die Ausbildung an der HBK Braunschweig zeichnet sich deshalb durch eine Vielzahl spannungsreicher Verbindungen aus, welche durch ausgeprägte wissenschaftliche Forschung in allen Bereichen ergänzt werden. Für einen fruchtbaren Wissensaustausch und den erfolgreichen Wissenstransfer stehen eine Reihe von Kooperationen mit namhaften Unternehmen im In- und Ausland sowie zahlreiche Partnerschaften mit Hochschulen in der ganzen Welt. Weiterbildungsmöglichkeiten für Medienschaffende bietet die HBK in allen Studienbereichen an (einen Überblick finden Sie unter [www.hbk-bs.de/studiengaenge](http://www.hbk-bs.de/studiengaenge)). Das Besondere ist, dass Sie alle Studiengänge fächerübergreifend studieren können. Darüber hinaus bietet die HBK wichtige Voraussetzungen für ein intensives und effektives Studium sowie für einen persönlichen Austausch mit den Lehrenden und anderen Studierenden.

Bild: Friedemann von Stockhausen



Die HBK Braunschweig ist eine moderne und vielseitige Kunsthochschule mit Universitätsrang.

munikationsdesign und den zweijährigen Master Communication Arts ([www.hbk-bs.de/studiengaenge/kommunikationsdesign](http://www.hbk-bs.de/studiengaenge/kommunikationsdesign)). Das Land Niedersachsen fördert den Ansatz der offenen Hochschule und hat den Hochschulzugang auch für BewerberInnen ohne Abitur geöffnet, wenn diese eine Qualifikation in einem geeigneten Beruf als Meister, staatlich geprüfter Techniker, Betriebswirt oder Erzieher und eine dreijährige Berufspraxis nachweisen können (weitere Informationen unter [hochschulstart.de](http://hochschulstart.de)).

Bei entsprechender künstlerischer Befähigung können Sie dann im dreijährigen Bachelorstudium unter anderem den Schwerpunkt „Zeitbasierte Medien“ studieren, der verschiedenste Formen der elektronischen Medien umfasst, wie Motion Graphics, Animation und interaktive Medien. Wesentliche Studienanteile werden dabei am IMF unter Leitung der Professoren Eku Wand und Uli Plank vermittelt.

Die Bewerbung erfolgt durch ein Portfolio mit eigenen Arbeiten und eine Aufnahmeprüfung ([www.hbk-bs.de/studium/studienbewerbung](http://www.hbk-bs.de/studium/studienbewerbung)).

Für Absolventen mit Bachelorabschluss in einem einschlägigen, vorwiegend gestalterischen Studiengang bietet die HBK den Masterstudiengang Communication Arts an, in dem Sie unter anderem den Schwerpunkt „Narrative Environments“ studieren und in zwei Jahren den Master of Arts erwerben können. Dieser Begriff fasst die linearen Medien wie Film, Video und Animation sowie die nicht-linearen Medien wie Computergames und interaktive Medien zusammen. Für den Master bewerben Sie sich nicht allein mit gestalterischen Arbeiten, sondern auch mit einem eigenen Konzept für Ihr Studium.

Damit wird schon deutlich, dass ein solches Studium ein hohes Maß an Eigenständigkeit und Zielstrebigkeit voraussetzt, bei dem Sie große Freiheit in der Wahl der für Sie geeignetsten Studienangebote mit Ihrer persönlichen Schwerpunktsetzung genießen, aber auch die entsprechende Verantwortlichkeit aufweisen sollten. Der Masterstudiengang „Narrative Environments“ wird in erster Linie am IMF durchgeführt, das über eine hervorragende Ausstattung in den interaktiven Medien und der digitalen Kinematografie verfügt.

## Masterstudium

Unser Masterangebot richtet sich keineswegs nur an frisch gebackene Bachelors aus Designstudiengängen (inkl. FH), sondern gerade auch an Interessierte, die sich beruflich weiterbilden möchten. Erfahrenen Gestalterinnen und Gestaltern mit hohem intellektuellen Potenzial bietet sich der Weg in die wissenschaftliche Karriere, aber Kreativen mit Weiterbildungsbedarf bieten wir auch die Aneignung von Gebieten wie digitaler Kinematografie, Color Grading und 3D-Computeranimation. Bei der letzteren konzentriert sich das Lehrangebot auf die Integration mit dem Realbild, nicht auf die reine Computeranimation – zu deren umfassenden Beherrschung wäre ein langjähriges Studium an einer spezialisierten Ausbildungsstätte nötig. Die Stärke der HBK liegt hier in der engen Zusammenarbeit mit der Informatik und der Nachrichtentechnik an der Technischen Universität Braunschweig, wo völlig neue Verfahren der Bildgenerierung und -bearbeitung in Kooperation mit Designstudierenden entstehen. Die TU Braunschweig gehört zu diesen Gebieten zu den führenden Universitäten in Europa, dort entstanden unter anderem wesentliche Grundlagen für die weltweite Einführung des digitalen Fernsehens.

Bei der Masterbewerbung achten wir nicht allein auf Ihr kreatives Potenzial, sondern erwarten auch Ihr ganz persönliches Konzept für Ihr Studienvorhaben. Das erlaubt uns frühzeitig eine individuelle Beratung bei der Wahl des Studiums an der HBK und die Zusammenstellung fähiger Teams für den jeweiligen Jahrgang, die sich gegenseitig sinnvoll ergänzen können und somit keineswegs nur aus einem Fachgebiet kommen sollten. Das IMF versteht sich auch in der Medienpraxis als Forschungsinstitut, wir möchten also gemeinsam mit Ihnen in den digitalen Medien „die Zukunft entwickeln“. Das setzt ein hochgradig partnerschaftliches Verhältnis zwischen Lehrenden und Studierenden voraus – am Ende Ihres Studiums möchten wir genauso viel von und mit Ihnen gelernt haben wie Sie von uns. Wir setzen auf positive Überraschungen, denn ohne diese Haltung gäbe es keinen Fortschritt. Neben den bereits genannten Werkstätten der HBK wird Masterstudierenden in Kürze auch ein völlig neuartiges Studio zur Verfügung stehen, das an der TU unter Beteiligung des IMF aufgebaut wird und die freie Bewegung einer Kamera in Raum und Zeit erlaubt.

Bewegtbildmedien erzählen im weitesten Sinne immer eine Geschichte – daher auch die Benennung „Narrative Environments“ für unseren Master. Alles andere wäre Augenkitzel, der sich schnell verbraucht. Deshalb ist uns die intellektuelle Auseinandersetzung mit der Konzeption von Medienprodukten ebenso



Die gut ausgestatteten Werkstätten der HBK helfen beim Bau anspruchsvoller Kulissen – hier für den preisgekrönten Film „Odem“.



Am Set von „Who Cares“ von Christian Meyerholz (Symbiz) kommt eine neuartige Aufnahmetechnik der TU Braunschweig zum Einsatz.

wichtig wie die Praxis. Nicht etwa als endloses Diskutieren, bevor man sich an das Projekt wagt, sondern als kontinuierliche Weiterentwicklung der Ideen im Wechselspiel mit deren Umsetzung. Hierzu verhilft den Studierenden nicht allein das Lehrangebot im Design. Wesentliche Anregungen können aus der Begegnung mit Künstlern in den Fachklassen der Freien Kunst kommen – die Avantgarde von heute ist oft der Trend von morgen. Intellektuelle Impulse aus den Medienwissenschaften und der Kunstwissenschaft erweitern das eigene Bild von den Medien in der Gesellschaft und fördern den Kontakt mit Anregungen aus der Kunstgeschichte und Gegenwart.

### Freie Kunst

Die Freie Kunst an der HBK Braunschweig hat eine lange Tradition im künstlerischen Film und der Medienkunst, schon in den Siebzigern war dies eine der ersten Kunsthochschulen



„Unvorhergesehen“ von Andreas Melcher war der erste Kurzfilm, der am IMF mit der RED One entstand. Inzwischen wird mit Scarlet und Epic gearbeitet.



Master- und Bachelorstudierende realisieren anspruchsvolle Filmprojekte gemeinsam – hier „Wie meine Träume ...“ von Carsten Brand, Bente Ehrig und Maria Habekost.



„Odem“ von Maria Habekost und Andreas Melcher beruht auf digitaler Kinematografie und aufwendigem Compositing.



Zur Freien Kunst gehört in Braunschweig eine Klasse für Klangkunst – höchst inspirierend auch für Filmgestalter.

in Europa mit einer Fachklasse für Film. Heute haben vier international renommierte KünstlerInnen Professuren für Film- und Videokunst respektive Videoinstallation an der HBK: Prof. Candice Breitz, Prof. Michael Bryntrup, Prof. Aurelia Mihai und Prof. Corinna Schnitt. Auch in Arbeiten aus anderen künstlerischen Fachklassen spielen die Wegebildmedien eine wichtige Rolle.

Das Kunststudium zielt nicht auf ein Berufsbild im engeren Sinne. Das freie künstlerische Schaffen muss aus dem Selbstverständnis des Studiums heraus frei gehalten werden von der Ausrichtung auf und die Einengung durch berufliche Tätigkeitsfelder. Das Studium führt in die Freiberuflichkeit als Künstlerin oder als Künstler. Der Kunstmarkt ist der Ort, wo sie ihre Werke anbieten. Hier herrscht das Marktprinzip von Angebot und Nachfrage. Nicht selten eröffnen sich für freie Künstlerinnen und Künstler besonders nach Erwerb von zusätzlichen Erfahrungen und Qualifikationen berufliche Tätigkeitsfelder in der praktischen außerschulischen Vermittlung von Kunst.

Künstlerinnen und Künstler betätigen sich auch als Museumspädagogen oder als Mitar-

beiterinnen und Mitarbeiter in Galerien. In welchem Beruf sie auch immer tätig sein werden: Man wird sie für ihre besonderen Herangehensweisen schätzen, die aus ihren existenziell erfahrenen Auseinandersetzungen mit Kunst und deren philosophischen und gesellschaftsbezogenen Reflexionen erwachsen sind.

Weiterbildungsmöglichkeiten bestehen auch in den Bereichen KUNST.Lehramt und der außerschulischen Kunstvermittlung. Der Zugang zum reformierten Diplomstudiengang Freie Kunst erfolgt über eine Bewerbung mit künstlerischen Arbeiten und eine Aufnahmeprüfung, bei einschlägiger Vorausbildung ist ein Einstieg in höhere Semester möglich. Detaillierte Informationen finden Sie unter [www.hbk-bs.de/studiengaenge/freie-kunst](http://www.hbk-bs.de/studiengaenge/freie-kunst) und [fk1.hbk-bs.de](http://fk1.hbk-bs.de).

## Wissenschaft

Neben der Kunstwissenschaft dürften insbesondere die Medienwissenschaften von Interesse sein ([mewi.hbk-bs.de](http://mewi.hbk-bs.de)). Hier bietet der Standort Braunschweig mit der Kooperation zwischen der Technischen Universität und der Kunsthochschule die einmalige Gelegenheit, im Bachelorstudium Medienwissenschaften mit Anteilen von Informatik und Nachrichtentechnik zu studieren, aber auch gemeinsam mit Studierenden aus anderen Zweigen der HBK praktische Erfahrungen bei der Realisierung von Medienprodukten zu erlangen.

Dabei sind individuelle Vertiefungen möglich, außerdem können die Medienwissenschaften auch in Kombination als Nebenfach studiert werden, so wie auch Studierende der Medienwissenschaften bei gestalterischer Eignung Design im Nebenfach belegen können. Die Bewerbung basiert zwar auf der Abiturnote, kann jedoch auch bei niedrigerem Abiturnote angestrebt werden, da die Durchschnittszahlen von Jahr zu Jahr variieren können. Zudem können Praktika, Ausbildungen und vergleichbare Tätigkeiten in medienrelevanten Bereichen die Chancen auf einen Studienplatz erhöhen.

Der Masterstudiengang Medienwissenschaften an der Hochschule für Bildende Künste ist kulturwissenschaftlich ausgerichtet. Mit dem Abschluss Master of Arts erwerben Sie einen weiter qualifizierten Hochschulabschluss, der als Einstieg in verschiedene Berufsfelder notwendig und darüber hinaus Zugangsvoraussetzung für



Florian Krautkrämers Film „Beine brechen“ mit dem Schauspieler Lars Rudolph bekam zahlreiche Auszeichnungen.

die Promotion ist. Die Situierung des Studiengangs an einer Kunsthochschule macht ein einzigartiges Profil möglich, dessen Besonderheit die Verknüpfung wissenschaftlicher und gestalterischer Aspekte ist. So wird der medienwissenschaftliche Kern durch zwei verpflichtende Module in Kunstwissenschaft und im Design ergänzt. Die kulturwissenschaftliche Ausrichtung erhält damit eine Orientierung auf Medien, Kunst und Gestaltung. Prinzipiell berechtigt Sie jeder Abschluss eines Studiengangs zur Bewerbung (Bachelor, Diplom, Magister) für diesen Master.

Sofern Sie aber nicht den Bachelor Medienwissenschaften an der HBK Braunschweig absolviert haben oder einen adäquaten Abschluss an einem anderen Studienort, wird Ihre Bewerbung einer Einschlägigkeitsprüfung unterzogen. Durch diese wird festgestellt, wie kongruent Ihr bisheriger Studiengang zum Bachelor der HBK ist und ob Sie gegebenenfalls bis zu zwei Module im Bachelor parallel zum Masterstudium nachstudieren müssen.

» ei



Dr. Florian Krautkrämer gehört zu den Lehrenden in der Medienwissenschaft und ist selbst als Filmemacher aktiv.



Prof. Dr. Ulrike Bergermann lehrt Geschichte und Theorie der visuellen Medien in den Medienwissenschaften.

# Im Gespräch mit Prof. Eku Wand

Prof. Eku Wand ist einer der renommiertesten Interactive Storytelling und Serious Games Experten – und Professor an der Hochschule für Bildende Künste. Dazu kommt eine Nebenbeschäftigung als Dozent an der Games Academy und einer Gastprofessur am „Institut Teknologi Bandung“ (Indonesien).



Bild: Gabriella Marks, 2007

**DP:** Warum sollte man heute Kommunikationsgestaltung insbesondere mit digitalen Medien studieren?

**Eku Wand:** Die Existenz unseres menschlichen Daseins beruht zum größten Teil auf Kommunikation und Interaktion und der individuellen und einzigartigen Fähigkeit, solche in unserem Gehirn zu beurteilen, wirken zu lassen, zu ändern, weiterzuleiten und zu speichern. Ohne Kommunikation wäre ein soziales Miteinander nicht vorstellbar. Kommunikation ist somit Basis und Voraussetzung für jegliche zivilisatorische Kulturentwicklung. Durch die industrielle Revolution im vergangenen Jahrhundert wurde dabei vor allem eine materiell geprägte Wertevorstellung und Kulturleistung manifestiert, die sich durch das digitale Informations- und Kommunikationszeitalter mitten in einem gewaltigen Umbruch befindet. Einst mechanisch geprägte Arbeitsumgebungen für den Menschen werden durch Maschinen und immaterielle Prozesssteuerungen ersetzt. Dabei erleben wir die bislang höchste Vernetzungsdichte auf unserem Planeten: Information und Kommunikation durch elektronische Vernetzung sind

so selbstverständlich wie der Strom aus der Steckdose geworden – wenn vielleicht auch nicht im Bewusstsein aller, so sind sie doch in fast allen Lebenslagen und an fast allen Orten dieser Welt fester Lebensbestandteil und allgegenwärtige Realität.

Menschen sind dadurch erstmals in der Lage, das Potenzial des einzelnen individuellen Gehirns mit dem einer Summenintelligenz wie bei staatenbildenden Insekten zu koppeln und im Hinblick auf einen höheren Wirkungsgrad zu untersuchen. Eine immense Beschleunigung und Komplexität der globalen Interaktionen sind nur ein Teil der Folgen. Einige der heutigen Medien wie zum Beispiel Smartphones mit integriertem Bildtelefon – im letzten Jahrhundert noch als tollkühne Science-Fiction-Vision abgetan und unvorstellbar – sind mittlerweile gelebter Alltag. Durch Rohstoffverknappung und Klimawandel sehen wir uns jedoch auch zunehmend damit konfrontiert, die resultierenden Konsequenzen und Fragestellungen für zukünftige Generationen zu untersuchen und als Herausforderung, Aufgabe und Chance eines neuerlichen Wertewandels zu begreifen. Bei

dieser Gestaltungsaufgabe geht es unter anderem darum, neue Kommunikations- und Interaktionsstrategien für die Überbringung und das Verstehen von Botschaften in adäquaten Lern- und Unterhaltungsmodellen wie Serious Games zu starten, in Simulationsumgebungen zu erproben und in Social-Media-Kampagnen zu etablieren – dies alles nicht zuletzt auch, um zu verhindern, dass die Menschheit den Planeten Erde gegen die Wand fährt. Willkommen im Jahr 2012!

**DP:** Was versteht man unter der Gestaltung oder dem Design von Kommunikation mit zeitbasierten digitalen sowie interaktiven Medien?

**Eku Wand:** Der vorangestellte Einstieg in das Thema Kommunikation zeigt, warum es wichtig und absolut spannend ist, Teil eines Kultur-Veränderungsprozesses zu sein und sich den Gestaltungsfragen von Information, Wissen, Bildung und Unterhaltung im angewandten wie experimentellen Studium Master Kommunikationsdesign respektive Master Communication Arts – zwischen Kunst und Wissenschaft – zu widmen. Wir blicken auf eine gewachsene Kommunikationskultur

zurück, analysieren bestehende Kommunikationsstrukturen und Ausdrucksmittel und bringen uns mit Entwurfsmethodik und digitaler Werkzeugkompetenz aktiv in deren Weiterentwicklung, Veränderung und Verbesserung ein. Kommunikationsgestaltung darf audiovisuelle Problemlösung, Erfindung, Experiment und Innovation sein, die Erzählung und Spiel mit Sinnhaftigkeit, Transformation, Nachhaltigkeit und sozialem Engagement sowie ästhetischen, ethischen, aber auch unterhaltenden Absichten und Werten verbindet.

Einer der drei an der HBK im Masterstudium der Communication Arts gesetzten Schwerpunkte trägt dieser Ausrichtung durch Konzeption, Gestaltung und Produktion narrativer, interaktiver und spielerisch-explorativer Kommunikationsumgebungen Rechnung: Narrative Environments. Zu diesen Kommunikationsumgebungen zählen vielfältige, teilweise gekoppelte Medienszenarien und -formate, die vorzugsweise in den Bereichen Infotainment, Edutainment, Dokutainment, Entertainment und Soziotainment angesiedelt sind.

Diese Medienformate weisen ihrerseits sehr spezifische und höchst komplexe Gestaltungsanforderungen auf, deren umfassende Beherrschung in Konzeption, Planung, Ausführung und Reflexion als gestalterische Königsdisziplin angesehen werden muss – userzentriertes Design Thinking stellt hierfür eine passende methodische Herangehensweise dar. Gefordert ist eine Vielzahl unterschiedlicher Gestaltungsdisziplinen (wie 2D- und 3D-Animation, Video und Audio), die durch Kombination (Authoring) dynamischer Ausdrucksformen (Zeit, Bewegung und Interaktion) in unterschiedlichsten Medienszenarien zu erforschen, zu trainieren und zu eigenständigen professionellen Gesamtkunstwerken

(im Sinne des Begriffs bei Oskar Schlemmer) zu entwickeln sind. Zu diesen Szenarien gehören zum Beispiel Filmvorspann, Video-Trailer, Werbefilm, Television und DVD sowie Interface Design, Internet, App, CD-ROM, Computerspiel, Mobile Services, Social Media, aber auch Simulation, AV-Installation, Multiscreen Paradigmen, cross-device Narration, Augmented Reality, Hybrid Interaction, Physical Computing und multimediale Ausstellungswelten.

Man könnte es auch folgendermaßen auf den Punkt bringen: Wie muss digitale Kommunikations-Choreografie und „Werbung“ – in einem erweiterten Sinne – heute neu gedacht und entwickelt werden?

#### DP: Wer sollte sich angesprochen fühlen?

Eku Wand: Ganz ohne ein gewisses Talent, Neugier und Interesse wird es nicht gehen. Wer lediglich einen sicheren Job oder „Credits“ im Sinn hat, wird wenig Eigenmotivation und Überzeugungskraft an den Tag bringen können. Dies sind aber Voraussetzungen einer gestalterischen Auseinandersetzung mit visuellen Prozessen, die weit mehr als ein reines Dienstleistungsgeschäft sind. Neben persönlichen Interessen und individuellen



Cyril, wo bist Du?: Diese Spielgeschichte der polnischen Master-Gaststudentin Kasia Warpas ist eine interaktive Erzählumgebung, die mit der Linearität des Buches bricht. Der Benutzer erspielt sich die Handlung durch eigenen Explorationsdrang in einem Möglichkeitsraum. Dieses Prinzip könnte man auch als Transferkommunikation oder „Reverse Communication“ bezeichnen, bei der sich lineare zugunsten non-linearer, parallel verlaufender Handlungsstränge durchdringen, deren Gesamtergebnis größer als die Summe seiner Einzelhandlungen ist – die wir strukturgleich auch in Social-Media-Projekten wiederfinden können.

Stärken ist auch die Fähigkeit zu interdisziplinärem Denken und Handeln eine wichtige Eigenschaft. Viel zu selten werden junge Menschen heute in den Mehrwert übersummativer Vernetzung hinein sozialisiert, der ebenfalls das Ergebnis einer erfolgreichen gestalterischen Zusammenarbeit auszeichnen kann und bei dem Nutzwert und Wirkungsgrad größer als die Summe seiner Einzelteile sein können. Somit ist ein Gleichgewicht zwischen individuellen und kooperierenden Haltungen wünschenswert. Wer bereits zu Schulzeiten Einblick in und Freude an konzeptioneller Arbeit und Gestaltung mit digitalen Medien hat und darüber hinaus auch seine eigene Hand zum zeichnerischen Darstellen zu nutzen weiß, sollte sich selbstkritisch hinterfragen, ob er/sie sich eine Professionalisierung auf diesem Gebiet vorstellen kann.

Ein Vorteil liegt heutzutage sicherlich darin begründet, dass nahezu alle Produktionswerkzeuge in erschwinglich finanzierbarem Maße zur Verfügung stehen. Umgang und Beschäftigung damit können also lange vor der eigentlichen akademischen Ausbildung stattfinden. Das Internet ist bereits heute ein umfassendes Reservoir mit Hilfestellungen und zahlreichen Tutorials zu jeder Art von Software. Dabei sollte man jedoch nicht der Vorstellung anheim fallen, dass allein der Umgang mit Technik und Software bereits einen Mediengestalter auszeichnen. Genau hierin liegt ein weit verbreiteter und trügerischer Irrtum, der in der Öffentlichkeit häufig anzutreffen ist. Laientätigkeit und Expertise werden nicht differenziert genug betrachtet, da sich die Produktionswerkzeuge formschön in unser aller Alltag eingebettet haben. So wundert es wenig, wenn Designer mit einem freien Künstler verwechselt werden oder allein die Handhabung von Software versehentlich



Imagine Earth: Dieses Spiel stammt von dem Studenten Jochen Isensee, der mit einem Doppelstudium der Freien Kunst und des Kommunikationsdesigns in der Tasche die HBK absolviert hat. Hier muss sich der Spieler mit den Folgen des Klimawechsels auf spielerische und strategische Weise auseinandersetzen und dabei notwendige Steuerungsentscheidungen treffen. Damit leistet diese Simulation als Strategiespiel einen Beitrag zum Umweltbewusstsein, wie sich an der Liste zahlreicher Auszeichnungen, unter anderem dem Serious Games Award 2009 auf der CeBIT, entnehmen lässt. [www.imagineearth.info](http://www.imagineearth.info)

als Kennzeichen eines professionellen Mediendesigners betrachtet wird, weil der Design- und Gestaltungsbegriff in unserer Gesellschaft (Stichwort: Kreativwirtschaft) vielen gar nicht bewusst ist. Der Besitz von Kochtöpfen und die Fähigkeit, Lebensmittel und Geschmacksverstärker einkaufen zu können, machen auch noch keinen guten Koch! Wer kennt nicht die Aussage stolzer Eltern: Mein Nachwuchs hat auch einen Computer – will sagen, er bzw. sie kann damit umgehen. Aber was heißt das schon? Infolgedessen wird der Ort der professionellen Ausbildung – insbesondere die Kunsthochschule – entweder nicht wahrgenommen oder mit freier Kunst verwechselt und als kultureller Luxus einer Gesellschaft abgetan.

Diesbezüglich muss sich noch einiges ändern in der schulischen Ausbildung, eventuell sogar mit einer vorakademischen Schulung. Medienkompetenz kommt in erster Linie vom Machen und nicht vom Gescheit darüber „Schwätzen“ und schon gar nicht von rein ökonomischer Erfolgs- und Potenzialbetrachtung. Erfolgreiche Medien-Entrepreneure sind nicht selten Entdecker aus Leidenschaft, kaum aber „getunte“ Software-Piloten oder Knöpfchendrucker.

**DP: Welche Zukunftsaussichten hat dieser Berufszweig?**

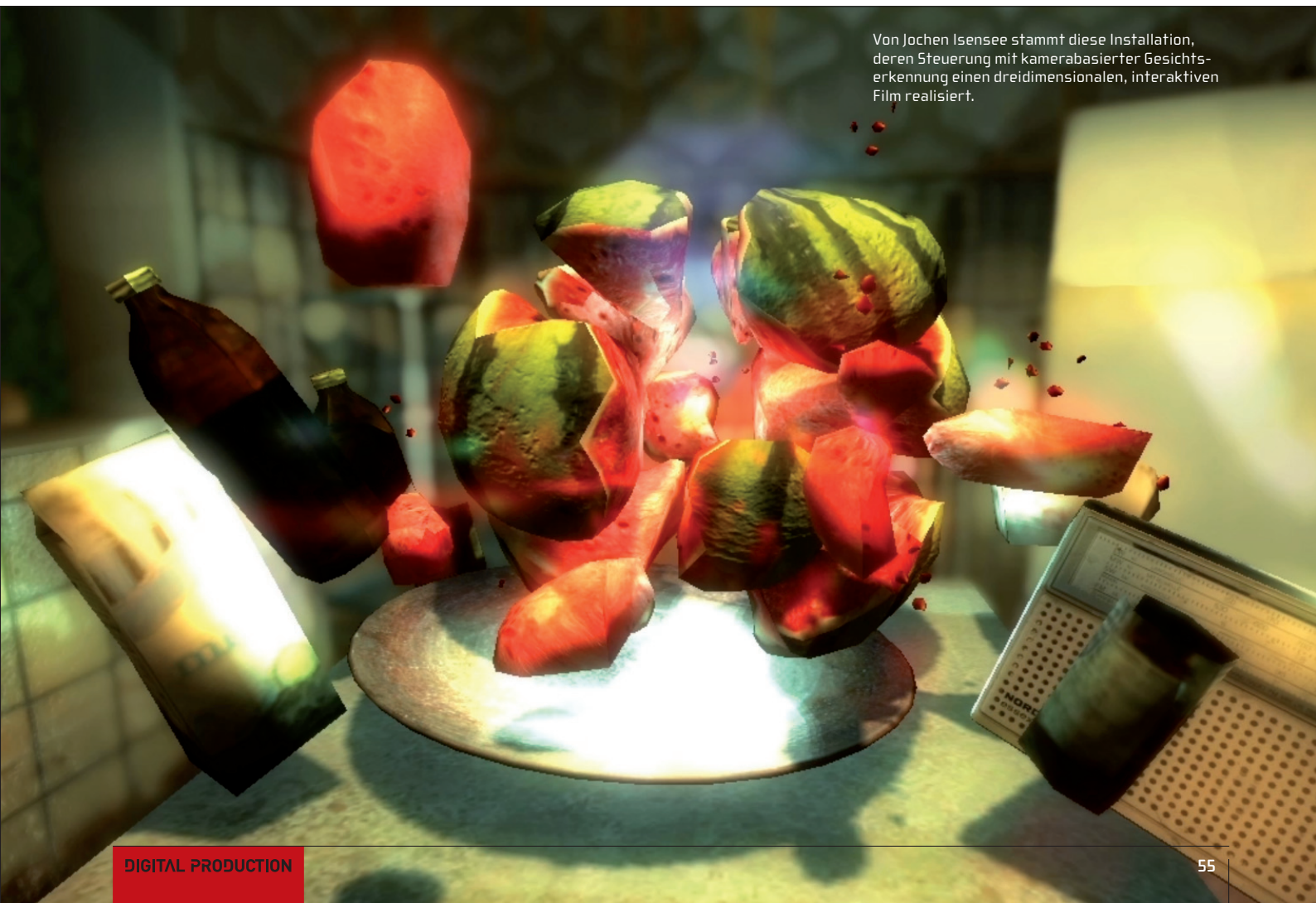
**Ekü Wand:** Medienkompetenz wird gern als Schlüsselkompetenz bezeichnet, doch wer hat schon verstanden, was damit eigentlich gemeint ist? Mehrdimensionale, audiovisuelle und interaktive Erzählumgebungen nehmen in unserer Informationsgesellschaft einen immer größer werdenden Stellenwert ein, wenn es darum geht, komplexe kommunikationsbedürftige Sachverhalte zu erklären, zu simulieren und zu vermitteln oder aber dem größer werdenden Freizeitpotenzial mit Unterhaltung gerecht zu werden. Entsprechend vielfältig sind daher auch die Betätigungsfelder für den gestalterischen Beruf in diesem Bereich. Medien und durch Medien gesteuerte und vernetzte Kommunikationsprozesse begleiten heute nahezu alle Berufszweige, so dass die Nachfrage nach Expertise im Umgang mit der Gestaltung von Kommunikationsmedien langfristig besteht.

Eine exakte Festschreibung von Jobprofilen ist in der Gestaltungsbranche vielleicht das schwierigste Unterfangen, gehen die Betätigungsfelder des Mediendesigners doch stark einher mit den technischen Veränderungen, den daraus resultierenden Arbeitsprozessen und der Veränderung von Wissen an sich. In einer Zeit, in der sich das menschliche Wissen in immer kürzeren Abständen verdoppelt, ist es daher müßig, präzise Voraussagen zu treffen. Eines steht je-

doch fest: Mit solidem mediengestalterischen Rüstzeug und individueller Anpassungsfähigkeit steht einem ein sehr aufregendes Berufsleben bevor. Ob als Unternehmensgründer, Angestellter oder Ich-AG – für kreative Initiatoren, Strategen, Autoren, Erfinder und Produzenten, Dienstleister, Netzwerker, Moderatoren, Vermittler und Lehrende wird die eigene Berufslaufbahn ein ständiger Veränderungsprozess sein und bleiben.

**DP: Was motiviert Sie, in diesem Studienbereich zu unterrichten?**

**Ekü Wand:** Als Medienpionier blieb mir Anfang der 90er Jahre schon kurz nach der Gründungsphase meiner ersten eigenen Multimedia-Firma Pixelpark – aus der inzwischen eine der größten Multimedia-Agenturen in Deutschland geworden ist – selten genügend Zeit, um neuen Phänomenen mit entsprechender Aufmerksamkeit zu begegnen. Der marktwirtschaftliche Druck erzeugt eigene Gesetzmäßigkeiten, denen man sich nur schwer entziehen kann. Daher reizt mich heute neben der Kompetenzvermittlung und Betreuung kreativer Konzeptvorhaben vor allem die Möglichkeit, mit jungen Menschen zusammen zu arbeiten und dabei an vorderster Front den Horizont medialer Kommunikationsveränderungen mit Lust und Neugier stets aufs Neue ins Visier nehmen zu können. > ei



Von Jochen Isensee stammt diese Installation, deren Steuerung mit kamerabasierter Gesichtserkennung einen dreidimensionalen, interaktiven Film realisiert.