

AKKM - Gesamtkonzept



Akademie für Kunst, Kultur und Medienpraxis

Leitung: Dr. Siegfried Barth | Stand: 11. Oktober 2026

1. Profil und Bildungsverständnis

Die AKKM verbindet künstlerische Praxis, ästhetische Reflexion, Film, kulturelle Bildung und generative Medien. Sie schafft Raum für eine eigenständige Handschrift und für die Auseinandersetzung mit Kultur und Gesellschaft. Die Akademie ist ein Projekt der Siegfried Barth Medienproduktion; ihr Akademieprofil entwickelt sich seit 2022.

2. Die Angebotsbereiche

Meisterklasse Cinematic Intelligence: konzentriertes Programm für kreative Talente und gestalterisch Vorgebildete.

Weiterbildung: praxisbezogene Kurse und Seminare für Medienschaffende, pädagogische Fachkräfte und Interessierte.

Junge Akademie: CineMinis und Kunstkurse für Kinder und Jugendliche.

Kultur: Ausflüge, Werkbetrachtungen und Begegnungen mit kulturellen Orten.

IZG / Studium Generale: offenes Bildungs- und Gesprächsprogramm zu Kultur und gesellschaftlichem Wandel.

Institut für Medienästhetik: fachliche Vertiefung, künstlerische Forschung und Transfer.

3. Gestaltung und Homepage

Das bereitgestellte dunkelblaue AKKM-Logo erscheint in Kopf- und Fußbereich auf hellem Grund. Die vorhandene bildbetonte Gestaltung wird fortgeführt. Alle bisherigen Überschriften mit „Amplify“ entfallen; ein neuer Claim bleibt offen. Die Navigation erschließt Akademie, Meisterklasse, CineMinis, Kunstkurse, Weiterbildung, IZG / Studium Generale, Kultur, Campus und Kontakt.

Künstlerische Bildung und Praxis

4. Meisterklasse Cinematic Intelligence

Visuelle Kunst, Film und Generative Medien. Generative KI wird als ästhetischer Partner im künstlerischen Prozess verstanden. Ziel ist die Entwicklung einer eigenen Handschrift im Zusammenspiel von Bild, Dramaturgie, Klang und kultureller Reflexion.

Planungsrahmen: 18 Monate, hybrid mit Online- und Präsenzphasen, maximal 20 Teilnehmende, ca. 1.000 Unterrichtsstunden. Die Aufnahme berücksichtigt Motivation, Vorbildung und Portfolio. Zielgruppen sind kreative Talente, Absolventinnen und Absolventen aus Film, Design und Medien sowie Mediengestalterinnen und Mediengestalter.

Vier Module:

1. Film- und Medienästhetik: Bild, Licht, Farbe, Montage und Filmgeschichte.
2. Dramaturgie und Storytelling: Figuren, Konflikte, Perspektiven und Szenen.
3. Visuelle Kunst und generative Medien: Fotografie, digitale Gestaltung, Prompt Engineering und Cinematic AI.
4. Sound und Generative Music: Klanggestaltung, musikalische Dramaturgie und Bild-Ton-Beziehungen.

Projektarbeiten, Prozessdokumentation, Werkpräsentation und Reflexion bilden den praktischen Kern. Vorgesehen ist das Akademiezertifikat „Cinematic Intelligence“. Umfang, Programmplan, Gebühren und Abschlussbedingungen werden vor verbindlicher Anmeldung veröffentlicht. Eine externe Hochschulvalidierung wird derzeit nicht zugesagt.

5. Weiterbildung und Fachbereiche

Film und Fotografie, digitale Gestaltung, angewandte KI, Audio und interaktive Medien verbinden praktische Fertigkeiten mit der Analyse ihrer Wirkung. Zugänge reichen von Einführungen über Workshops bis zu vertiefenden Seminarreihen. Pädagogische Medienbildung, kreative Methoden und gemeinsame Projekte ergänzen die gestalterischen Angebote.

6. Institut für Medienästhetik

Das Institut für Medienästhetik, Dramaturgie, Digitale Kunst und Filmgeschichte im kulturellen Kontext bildet das fachliche Fundament der Akademie. Schwerpunkte sind Filmgeschichte, Kinder- und Jugendmedien, künstlerische Forschung und algorithmische Kreativität. „Die Ästhetik des Algorithmus“ verbindet Fragen zu Stil, Autorschaft und Verantwortung mit Produktionspraxis und Lehre.

Junge Akademie und Kultur

7. CineMinis - Kinderfilmwerkstatt

Für die Kinoprofis von morgen. Für 7- bis 17-Jährige. Kinder und Jugendliche entwickeln eigene Geschichten und produzieren gemeinsam einen Film. Pädagogische Fachkräfte begleiten die kreative Arbeit und Zusammenarbeit im Team.

Von der Idee bis zur Premiere: Figuren und Szenen erfinden, Dreh und Storyboard vorbereiten, Kamera, Schauspiel, Licht und Ton kennenlernen, schneiden und das Ergebnis präsentieren. Die Gruppen werden altersgerecht und entsprechend ihrer Erfahrung zusammengestellt; vorgesehen sind Zugänge für 7-10, 11-13 und 14-17 Jahre.

Geplante Formate sind Schnupperwerkstätten, Ferienprojekte und regelmäßige Filmgruppen. Betreuung, Zeiten, Gruppengröße, Kosten und Einverständnisse zu Aufnahmen und Veröffentlichung werden vor dem jeweiligen Projekt geklärt.

8. Kunstkurse für Kinder und Jugendliche

Malerei, Zeichnung, Collage und digitale Kunst eröffnen unterschiedliche Wege zur eigenen Ausdruckskraft. Im Mittelpunkt stehen Experimentierfreude, ästhetische Wahrnehmung, Materialerfahrung und altersgerechte Begleitung. Analoge und digitale Verfahren können in gemeinsamen Projekten verbunden werden.

9. Kulturelle Ausflüge und Begegnungen

Museen, Ausstellungen, Kino, Theater und andere kulturelle Orte werden als Lern- und Erfahrungsräume erschlossen. Vorbereitende Impulse, gemeinsame Besuche sowie anschließende Gespräche oder kreative Aufgaben verbinden kulturelles Erleben mit Reflexion.

Ausflüge können sich an Kinder und Jugendliche, Erwachsene oder gemischte Interessengruppen richten. Altersangaben, Treffpunkte, Betreuung, Kosten und gegebenenfalls Reisebedingungen werden im konkreten Angebot ausgewiesen. Inhaltliche Verbindungen zum IZG und seinem Studium Generale sind vorgesehen.

10. Campus und Leitung

Die Villa mit Charme in Aidlingen bietet den Rahmen für Präsenzphasen, Workshops, Seminare und Begegnungen. Die jeweiligen Räume und Termine werden angebotsbezogen festgelegt.

Leitung: Dr. Siegfried Barth.

Professor für Medienästhetik und Digitale Kunst; Lehrer für Kunst, Ästhetik und Gestaltung; promoviert in Kultur- und Filmwissenschaft; Diplom-Mediendramaturg; Mediengestalter für Digital und Print.

IZG und Studium Generale

11. Institut für Zeitkultur und Gesellschaftsdynamik

Ein interdisziplinärer Reflexionsraum über kulturelle Wandlungsprozesse. Das IZG versteht sich als forschungsorientiertes und zugleich öffentlichkeitswirksames Institut zur Analyse und Vermittlung kultureller Phänomene im Spannungsfeld gesellschaftlicher Umbrüche der letzten sechs Jahrzehnte.

Unter dem Leitmotiv „**Kulturgüter als Spiegel der Gesellschaft**“ widmet es sich der interdisziplinären Erforschung der Wechselwirkungen zwischen Kultur, Technologie, Politik und Sozialstruktur.

Thematische Schwerpunkte:

Film, Musik und Literatur als Zeitdiagnosen.

Medienwandel und Digitalität in Bildungsprozessen.

Kulturelle Narrative in Bildung, Erziehung und Betreuung.

12. Offenes Studium Generale

Kurse, Seminare, Vorträge und Gesprächsangebote richten sich an alle Interessierten, ohne formale Zugangsvoraussetzungen. Offene Einstiegsangebote benötigen keine Vorkenntnisse. Das Studium Generale bezeichnet ein öffentliches Bildungsprogramm; es führt zu keinem akademischen Grad.

Konkrete Programmideen:

Film als Zeitdiagnose - Szenenanalyse und Filmgespräch.

Popmusik und gesellschaftlicher Wandel - Hörseminar seit den 1960er-Jahren.

Literatur, Erinnerung und Zugehörigkeit - Lektüre- und Gesprächskreis.

Vom Fernsehen zur KI - Einführung in Medienwandel und Digitalität.

Geschichten, die uns prägen - Narrative in Bildung, Erziehung und Betreuung.

Kultur im Dialog - transkulturelles Dialogforum.

Interaktive Ausstellungen, virtuelle Lehrformate und transkulturelle Dialogforen schlagen Brücken zwischen akademischer Forschung und gesellschaftlicher Praxis. Kurse können einzeln besucht werden. Themen sind Programmideen; Termine, Umfang, Kursleitung und mögliche Gebühren werden erst mit dem jeweiligen Angebot verbindlich.

13. Kontakt und Zuständigkeiten

Bildungsangebote und Kooperationen: info@medienpraxis.de

Kommerzielle Film- und Videoanfragen: www.polidorama.de

Kommerzielle Kunstaufträge: Bagali.art

Vermietungen der Akademieräume: www.villa-mit-charme.de