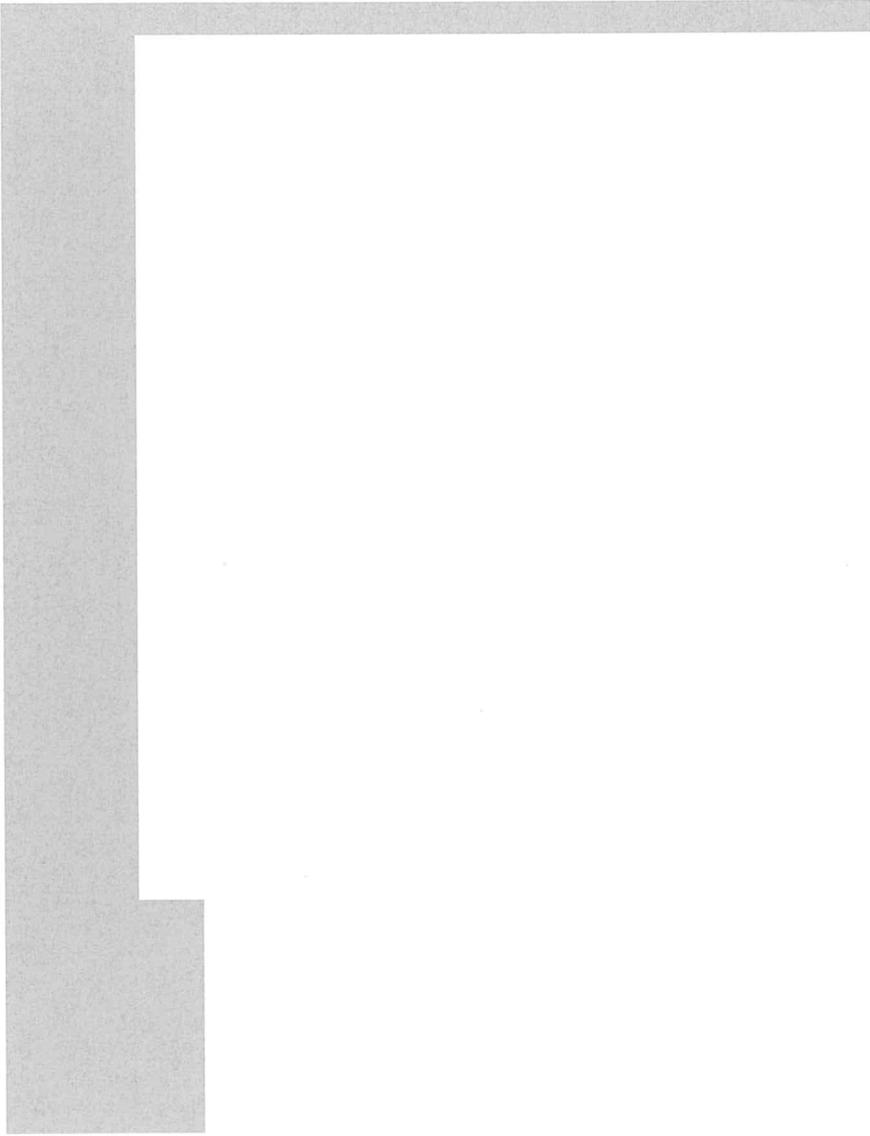




Staatliche **Hochschule für Gestaltung** Karlsruhe



Staatliche **Hochschule für Gestaltung** Karlsruhe



Heinrich Klotz: Zum Programm der Hochschule 3-5

Studium und Lehre 4-9

Die Hochschullehrer und Mitarbeiter 6

Der Studiengang Medienkunst 11-13

Der Studiengang Produkt-Design 11-13

Der Studiengang Grafik-Design/Visuelle Kommunikation 14-16

Der Studiengang Szenografie/Ausstellungsdesign 15-21

Der Studiengang Kunstwissenschaft und Mediengeschichte 18-22

Die Werkstätten und Studios 24-27

**Die Zusammenarbeit mit dem ZKM
(Zentrum für Kunst und Medientechnologie) Karlsruhe 29-33**

Das EIKK-Europäisches Institut des Kinofilms Karlsruhe 29-33

Allgemeine Informationen 35-37

Die Exemplarischen Studienpläne 38-43





Heinrich Klotz: Zum Programm der Hochschule

Die Hochschule für Gestaltung (HfG) wurde am 15. April 1992 eröffnet. Sie wurde gemeinsam mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe während der Jahre 1989 bis 1992 gegründet. Diese einmalige Verbindung von Lehr- und Forschungsstätten entspricht der neuen künstlerischen und pädagogischen Aufgabe, die traditionellen Künste auf die Medientechnologie und die elektronischen Herstellungsverfahren zu beziehen.

Wurde am Bauhaus in Dessau zu Beginn des 20. Jahrhunderts der entscheidende Schritt gewagt, die Differenz zwischen den „schönen Künsten“ und der maschinellen Produktion zu überwinden, so sind wir heute am Ende des 20. Jahrhunderts aufgefordert, die traditionellen Künste und die Informationstechniken miteinander zu verbinden.

Deshalb ist das gesamte Spektrum der digitalen Gestaltung neben den klassischen Künsten und den Designfächern in das Lehr- und Forschungsprogramm der HfG einbezogen.

Die Traditionellen und die neuen Medien

Doch würde es den tatsächlichen Gegebenheiten der heutigen Kunstpraxis widersprechen, wollte man allein die Medienkunst berücksichtigen. Vielmehr sollen die traditionellen wie die neuen Künste nebeneinander und in Beziehung zueinander Beachtung finden. Erst die Konkurrenz der Gattungen und der Methoden schafft die nötigen Reibflächen, um alle Möglichkeiten der Künste zu erproben und auszuschöpfen. Die Hochschule für Gestaltung Karlsruhe ist eine Hochschule aller Künste; weil aber bisher die Medienkünste die ihnen gebührende Beachtung nicht gefunden haben, erfahren sie an der HfG Karlsruhe eine besondere Akzentuierung.

Das heraufziehende Informationszeitalter des medial gespeicherten Wissens, der individuellen Verfügbarkeit dieses Wissens, der computerisierten Herstellungstechniken und damit auch einer elektronisch beein-



flussten Kunst ist das große Thema. Professoren und Studenten der Hochschule suchen teilzuhaben an den neuen Medientechnologien; jedoch kann dies nicht ohne kritische Überprüfung ihrer Möglichkeiten geschehen.

Das Programm der HfG ist aber nicht festgelegt auf bestimmte Tendenzen und Richtungen in der Praxis sowie in der Theorie der Künste oder gar auf einen Stilbegriff. Die demokratische Struktur der Gesellschaft wie auch das moderne Kommunikationssystem schließen solche Festlegungen und Dogmen aus. Pluralistische Offenheit ist die Basis des Lernens und Lehrens an der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe.

Der Wandel der Berufsfelder

Für den in der Medienkunst Ausgebildeten öffnen sich neue Berufsfelder. Die durch die digitalen Techniken erweiterte "visuelle Kommunikation" oder durch computerisierte Maschinen (CAD/CAM) ermöglichten Verfahren des Produkt-Designs sowie der Bedarf nach Gestaltung von immateriellen Produkten (Software, Computeranimation) und Benutzeroberflächen (Interfaces) haben die traditionellen Designfächer von Grund auf verändert.

Die klassischen Fächer, etwa die Plastik, werden multimedial erweitert; die Videoskulptur und die Videoinstallation sind neue

ausdrucksstarke Gattungen der Plastik, die die Kunstszene wesentlich beeinflusst haben. Die traditionellen Medienkünste wie der Trickfilm und der Experi-

Studium und Lehre

An der Hochschule für Gestaltung werden fünf Studiengänge angeboten, davon vier Diplomstudiengänge der Praxisfächer:

Medienkunst,
Produkt-Design,
Grafik-Design
(Visuelle Kommunikation),
Szenografie/Ausstellungsdesign,

Außerdem wird der Magisterstudiengang eines Theoriefachs angeboten:

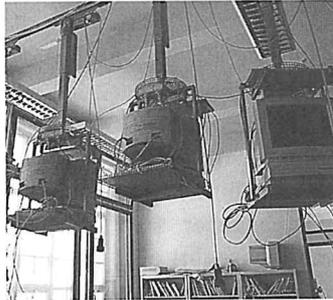
Kunstwissenschaft
und Mediengeschichte,

Ergänzend zu den Hauptfächern (Studiengängen) werden folgende Fächer der Freien Künste gelehrt:

Malerei und Multimedia,
Plastik und Multimedia,
Architektur,

sowie als Theoriefach

Philosophie und Medientheorie



mentalfilm, aber auch die Fotografie verdienen erneute Aufmerksamkeit, zumal sich in diesen Metiers zukunftsweisende Entwicklungen abzeichnen, die das traditionelle Verständnis dieser Gattungen übersteigen und verändern. Darüber hinaus gibt es neuartige Medientechniken, die auf der Basis der Simulation (Virtual Reality) neue visuelle Erfahrungen in Aussicht stellen.

Eine aus diesen Veränderungen der Praxis sich ergebende Ästhetik muß in Verbindung mit einer im Entstehen begriffenen Medientheorie alle die neuen Formen der Künste berücksichtigen und deren Struktur ebenso reflektieren wie deren Wirkungen. Der Kunstwissenschaftler der Zukunft, der für Kunstaustellungen ebenso verantwortlich sein wird wie für das Zeitungsfeuilleton, wird künftig die Medientheorie und die Medienpraxis mitreflektieren müssen.

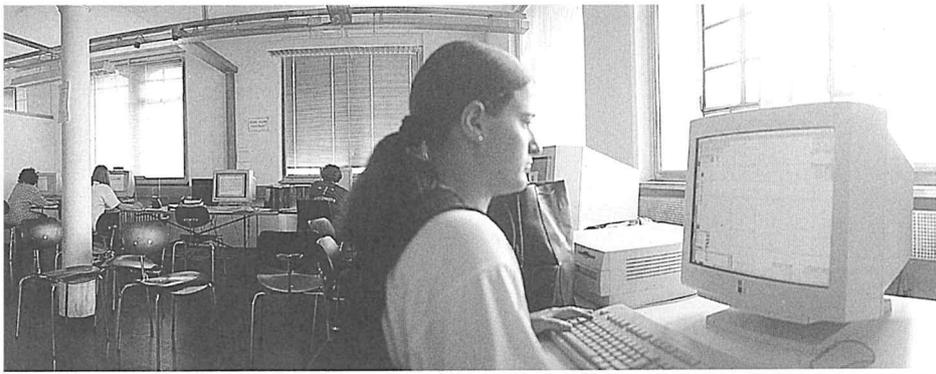
Die Lehrveranstaltungen in Grundlagenfächern wie Informatik oder Wahrnehmungspsychologie werden durch Lehraufträge und Gastprofessuren abgedeckt; daneben stehen den Studenten der HfG Lehrveranstaltungen der Universitäten Karlsruhe und Heidelberg offen. Kooperationen mit weiteren in- und ausländischen Hochschulen sind in Vorbereitung.

Der Aufbau des Studiums

Die Regelstudienzeit beträgt 9 Semester. Das Studium eines Hauptfachs dauert sieben bis acht Semester; ein weiteres Semester wird für die Abfassung einer Diplom- oder Magisterarbeit veranschlagt.

Voraussetzung für die Zulassung zum Studium ist die allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife sowie die erfolgreiche Ablegung einer Aufnahmeprüfung. Das Studium gliedert sich in zwei Phasen. Die erste Phase, das dreisemestrige Grundstudium, bietet eine Einführung; hier wird eine umfassende Grundlagenarbeit empfohlen. Nach dem 3. Semester, mit dem Abschluß der ersten Phase, muß eine Zwischenprüfung abgelegt werden. Die Wahl der Nebenfächer ist bei der Zulassung zur Zwischenprüfung anzugeben.





Die Hochschullehrer und Mitarbeiter

Die Hochschule hat eine wechselnde Zahl von Professoren. Die Professoren der Praxisfächer sind auf sechs Jahre befristet; in den Theoriefächern (mit Promotionsrecht) sind es dagegen Lebenszeitprofessoren. Hinzu kommen mehrere Stellen für einjährige und dreijährige Gastprofessuren, die der Hochschule erlauben, mit den wechselnden Professoren in schneller Folge unterschiedliche Lehrinhalte anzubieten. Durch Gastprofessuren und eine ansehnliche Zahl von Lehraufträgen werden die Grundlagenfächer versorgt. Dank einer solch flexiblen Stellenstruktur ist eine kritische Berufungspraxis möglich, die herausragende Leistungen berücksichtigt.

Neben den Professoren wirken Lehrbeauftragte und Hilfsassistenten mit sowie technische und wissenschaftliche Mitarbeiter, die in der Lehre tätig sind und die Forschungs- und Entwicklungsprojekte betreuen. Es ist das erklärte Ziel der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, herausragende Künstler, Techniker und Wissenschaftler als Professoren und Mitarbeiter zu gewinnen.



*Ein Vortrag von
Coop Himmelblau*

Die zweite Phase, das fünfsemestrige Hauptstudium, dient der Vertiefung sowie der Vorbereitung auf den Studienabschluß (Diplom). In beiden Phasen müssen die Studierenden eine Mindestzahl von Studienarbeiten erbringen, die durch die Prüfungsordnung für das Hauptfach und die Nebenfächer festgelegt ist. Hinzu treten eine bestimmte Anzahl von Exkursionen wie auch Lehrveranstaltungen, deren Besuch Pflicht ist. Die zu benotenden Leistungsnachweise sind an selbständige Studienarbeiten von in der Regel einem Semester Dauer gebunden. Leistungsnachweise sind Nachweise über die erfolgreiche Teilnahme an Lehrveranstaltungen bzw. erfolgreich erstellte Studienarbeiten. Studienelemente sind Veranstaltungen, die in Form von Übungen, Seminaren, Vorlesungen, Gruppen- oder Einzelkorrekturen und Exkursionen abgehalten werden.

Neben den Pflichtveranstaltungen müssen die Studierenden aller Studienfelder verschiedene Einführungs- und Werkstattkurse bis zur Zwischenprüfung absolvieren. Ohne die erfolgreiche Teilnahme an dem jeweiligen Kurs ist eine Benutzung der Werkstätten, Labors und Studios sowie eine Ausleihe

*„Kein Bild, das nicht trägt.“
Ein Symposium mit Dietmar
Kamper, Peter Sloterdijk und
Boris Groys*



von Geräten nicht möglich. Diese Kurse finden in der Regel in Blockveranstaltungen unmittelbar vor beziehungsweise nach der Vorlesungszeit oder projektintegriert statt. Je nach Inhalt dauern

sie ein bis zwei Wochen. Bis zur Zulassung zur Zwischenprüfung müssen drei der fünf obligatorischen Kurse absolviert werden, darunter mindestens die für das Hauptfach und die beiden Nebenfächer relevanten. Bis zum 6. Semester sollte ein weiterer Kurs nachgewiesen werden. Hinzu kommen Wahlveranstaltungen, die der Studierende nach eigenem Ermessen wählen kann sowie eine gewisse Zahl von Praktika (siehe unten bei den exemplarischen Studiengängen).

Die vier Praxisstudiengänge schließen mit einer Diplomprüfung ab, die Theoriestudiengänge Kunstwissenschaft und Medientheorie mit dem Magister phil. Die beiden Theoriefächer Kunstwissenschaft und Medientheorie sowie Philosophie und Ästhetik können weiterführen zur Promotion (Dr. phil.) und zur Habilitation.



Fujihata/Tokyo in der Black Box

Für diplomierte Studenten, die bereits an anderen Hochschulen einen Studienabschluß erlangt haben und für Absolventen eines traditionellen Kunststudiums ohne Diplomabschluß ist an der HfG ein Postgraduierten-Studiengang eingerichtet worden, der nach einem drei- bis viersemestrigen Studium mit einem benotetem Zeugnis (kein Diplom) abschließt. Das Studium am Europäischen Institut für Kinofilm ist ebenfalls ein Postgraduierten-Studiengang.

Interdisziplinarität und Praxisbezug

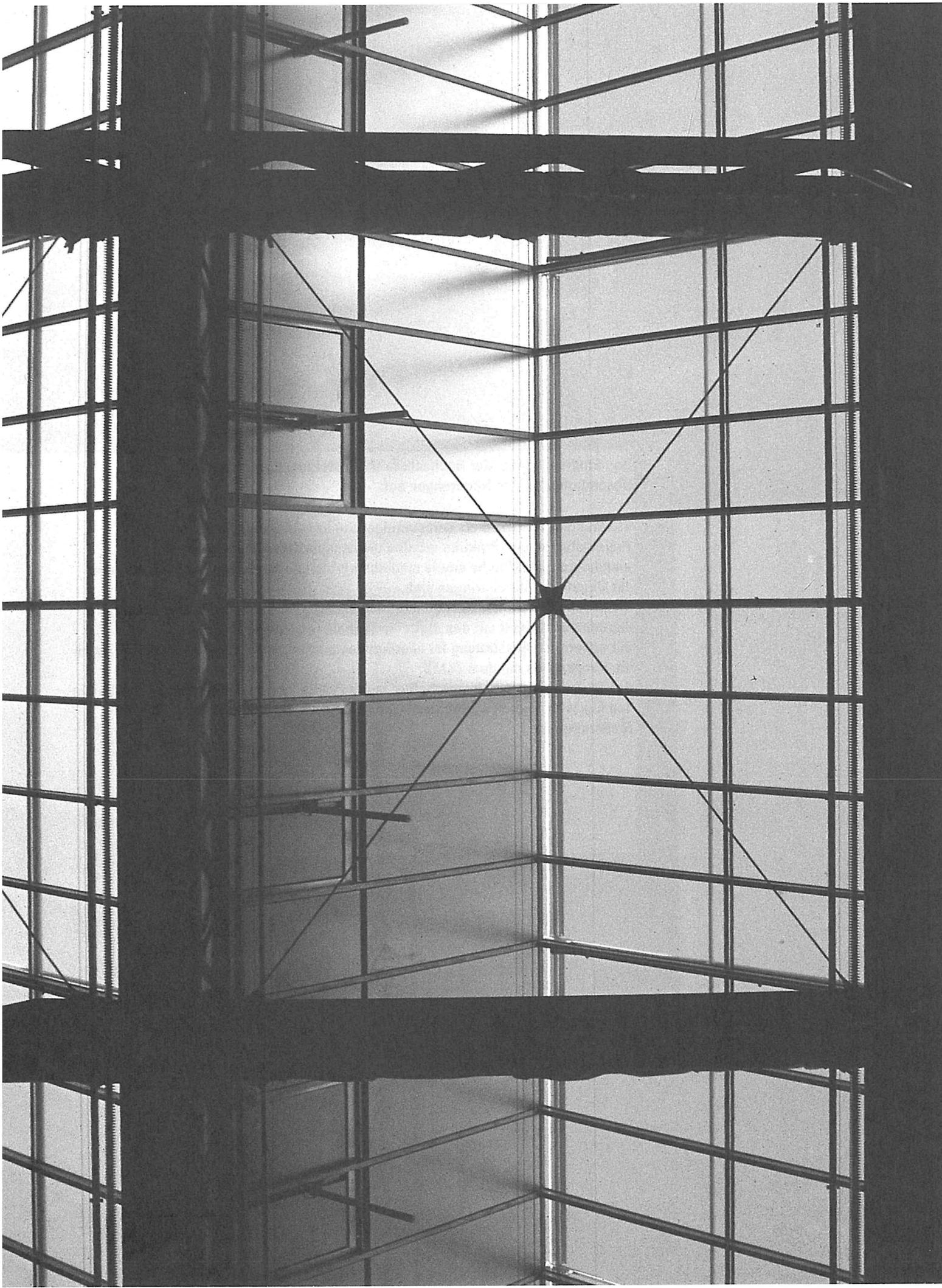
Die vier Praxisstudiengänge der HfG sind durchlässige Studienfelder, die intensive Bezüge zu anderen Fächern zulassen und je nach Forschungs- und Entwicklungsschwerpunkt der beteiligten Hochschullehrer unterschiedliche Akzentuierungen erfahren. Die medientheoretische Analyse durchdringt die Praxisveranstaltungen; andererseits erlangt die medientheoretische und



Das Studienangebot der Hochschule für Gestaltung Karlsruhe weist einige Besonderheiten und Neuerungen auf:

- die Medienkunst wird als selbständiger Studiengang eingeführt,
- Projektstudien und Praktika werden themenspezifisch akzentuiert,
- kunstwissenschaftliche sowie medientheoretische Ausbildung und Kunstpraxis der Gegenwart durchdringen sich,
- klassische Fächer wie Kommunikations-Design, Produkt-Design und Szenografie werden konsequent mit den digitalen Techniken gekoppelt,
- die apparative Ausstattung ist überdurchschnittlich gut (gewährleistet auch durch die Kooperation mit dem ZKM),
- das Studium öffnet sich unmittelbar in die Praxis - durch die mögliche Mitarbeit in den Einrichtungen des ZKM: dem Medienmuseum, Museum für Neue Kunst, Medientheater.

kunstwissenschaftliche Ausbildung einen unmittelbaren Praxisbezug. Für die Studenten der Theoriefächer ist, anders als an den Universitäten, die Wahl eines Praxisnebenfachs obligatorisch. Umgekehrt sind die Studierenden der Praxisfächer zum Studium des Theoriefachs Kunstwissenschaft und Medientheorie oder Philosophie und Medientheorie als Nebenfach verpflichtet. Die einzelnen Studiengänge bilden keine streng geschlossenen Disziplinen, sie sind vielmehr zu den Nachbarfächern hin offen (Studienfelder). Das Hauptfach kann unmittelbar nach der Zwischenprüfung mit Zustimmung des Prüfungs- und Aufnahmeausschusses der Hochschule gewechselt werden.



Medienkunst

Im Mittelpunkt des Studienangebots der HfG steht der Studiengang Medienkunst. Die Medienkunst umfaßt sowohl die traditionellen Medientechniken als auch die Fotografie, den Film und Trickfilm, die elektronischen Bildmedien, Video und Videoinstallation, die Computeranimation, die Simulationstechniken (Virtual Reality), die elektronischen Netzwerke, die interaktive Didaktik und Hypermedia. Die unterschiedlichen Medientechniken können schwerpunktmäßig erlernt werden, wobei nicht alle Gattungen der Medienkunst im Laufe eines achtsemestrigen Studiums gleichwertig berücksichtigt werden können. Mögliche Schwerpunkte sind z.B. Film/ Video/Fotografie oder der Komplex CAD/Animation/Simulation.

Wie alle anderen freien Künste ist die Medienkunst bestimmt von der Ästhetik des autonomen Kunstwerks; in Verbindung mit anderen Disziplinen vermag sie jedoch in ein Dienstverhältnis zu treten. So weist sie eine wesentliche, zukunftsweisende pädagogisch-didaktische Dimension auf - beispielsweise in der interaktiven Vermittlung von Wissen oder in der Speicherung und interaktiven Präsentation von Daten und Objekten per CD-ROM. Interaktive Medienkunst ist ein interdisziplinäres Feld, das die Bereiche der Kunst, der Technik und der Didaktik verbindet.

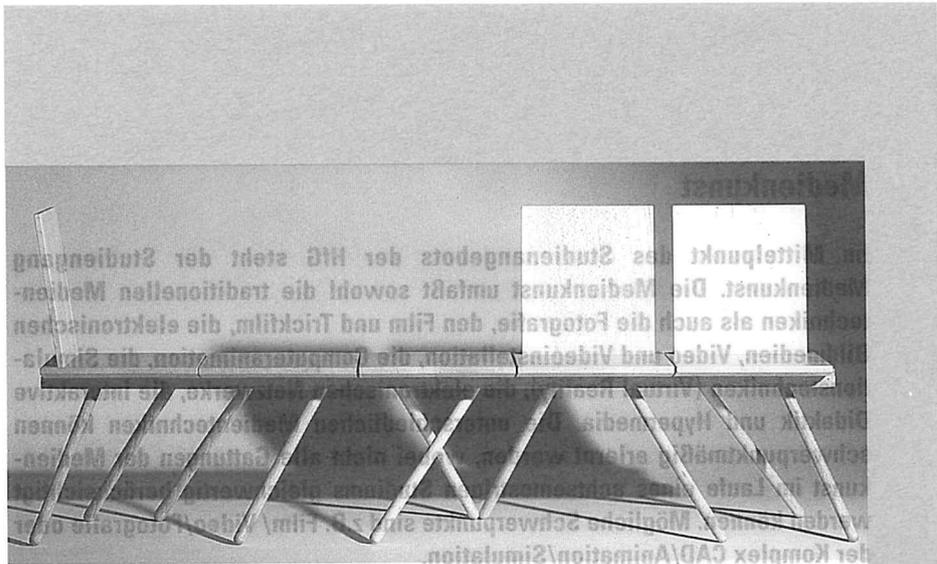


Installation : Medienkunst

Produkt-Design

Der Studiengang Produkt-Design bezieht neben den Lehrveranstaltungen des Kernfachs auch Elemente der „Plastik und Multimedia“ in die Ausbildung mit ein. Er greift im Bereich der CI-Forschung (Corporate Identity) in das Kommunikationsdesign über, umfaßt neben CAD - die Modelltechnik, die 3-D-Simulation und die CAM Techniken; die computergesteuerten Maschinen verbinden sich mit der Robotik. Das Studium ist interdisziplinär ausgerichtet. Kooperiert wird vor allem mit den Fachbereichen Szenografie (Ausstellungsdesign), Grafik-Design (Interface, Verpackung) und Architektur (Ausstellungsdesign). Neue Technologien - digitale Medien, CAD/CAM, Video, Film, 3-D Simulation) - werden miteinbezogen. Das Hauptfach Produkt-Design umfaßt gleichberechtigt praktische wie theoretische Aspekte der Produktgestaltung. Die einzelnen Studienelemente sind einerseits in den künstlerischen, technischen

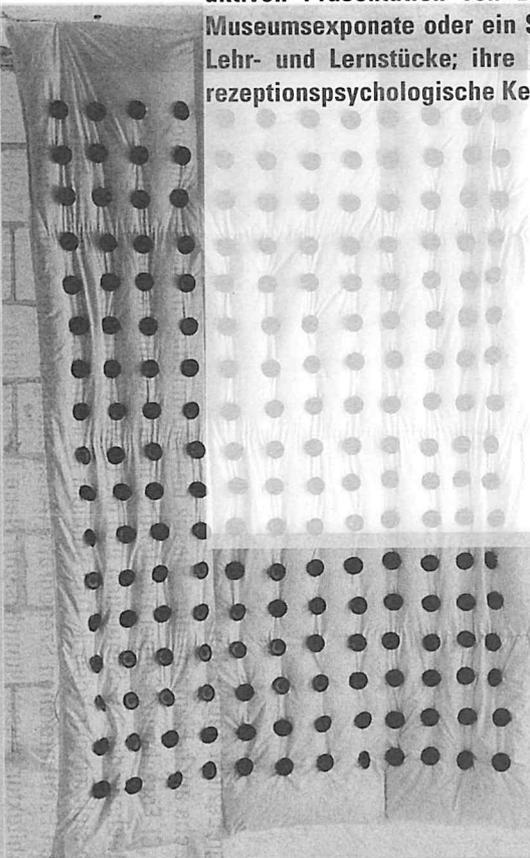
Sitzbank : Produkt-Design



Wie alle anderen freien Künste ist die Medienkunst bestimmt von der Ästhetik des autonomen Kunstwerks; in Verbindung mit anderen Disziplinen vermag sie jedoch in ein Dienstverhältnis zu treten. So weist sie eine wesentliche, zukunftsweisende pädagogisch-didaktische Dimension auf - beispielsweise in der interaktiven Vermittlung von Wissen oder in der Speicherung und interaktiven Präsentation von Daten und Objekten per CD-ROM. Interaktive Museumsexponate oder ein Simulationsenvironment fungieren ebenfalls als Lehr- und Lernstücke; ihre Herstellung setzt technische, didaktische und rezeptionspsychologische Kenntnisse voraus.

und methodischen Grundlagen zusammengefaßt, zum anderen in praxisorientierter Projektarbeit. Es werden nicht nur rein faktische Grundlagen vermittelt; die Studierenden sollen auch einen intuitiv/emotionalen Zugang zur jeweiligen Aufgabenstellung bekommen. So ist ein weiterer Schwerpunkt der Arbeit die Entwicklung individueller Projekte, die sich aus den spezifischen Begabungen ergeben. Vorrang haben dabei solche Projekte, die nicht nur bestehende Elemente des Lehrangebots berücksichtigen, sondern die darüber hinaus neue Perspektiven des Arbeitsgebiets aufzeigen (Formen der Präsentation, Produktvermeidung, Service Design).

Die Berufsbilder, auf die sich die Ausbildung bezieht, sind derzeit im Wandel begriffen. Diese Entwicklung ist in den neuen Schwerpunkten des Faches berücksichtigt, wie es an der HfG betrieben wird. Auch die Verbindung



Sound-Installation : Medienkunst



Installation : Medienkunst



Das Studium der Medienkunst soll das ästhetische Urteilsvermögen sowie die komplexen technischen Kenntnisse zur Herstellung sowohl des autonomen Medienkunstwerks (z.B. Videoskulptur, Experimentalfilm, Multimedia-Performance, CD-ROM etc.) als auch der vielfältigen gebrauchsbefugten Anwendungsformen (z.B. Fernsehtrailer, Werbegrafik etc.) der Medienkunst vermitteln.

Die Medienkunst ist dabei mit anderen Studienfeldern, beispielsweise dem Design, eng verzahnt. Auch die Szenografie bezieht entscheidende Innovationsimpulse aus der Medienkunst. Der Theoriestudiengang Kunstwissenschaft und Mediengeschichte gewinnt anschauliche Beispiele und seine Neuorientierung aus der Medienkunst; sowohl die Gattungsbegriffe als auch die Herstellungsweisen bedürfen einer neuen theoretischen Grundlegung am Beispiel der Medienkünste.

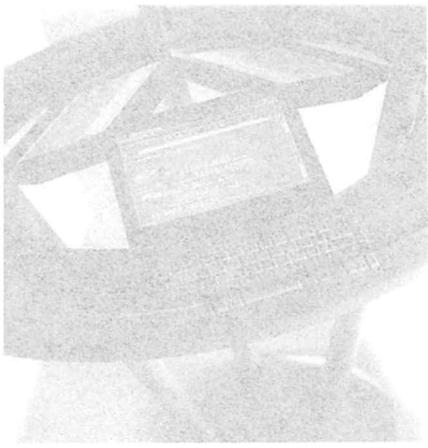
Internet-Tisch : Produkt Design

von Praxis und Theorie stellt sich auf diesen Wandel ein, und die interdisziplinär angelegte Ausbildung eröffnet ihrerseits den Zugang zu neuen Berufswegen. Neben der klassischen Gestaltung seriell herzustellender Güter werden von den Produkt-Designern zunehmend konzeptionelle Leistungen erwartet, die die vielfältigen Bedingungen unserer Industriekultur berücksichtigen und kritisch darstellen. Zudem ergeben sich aus der Integration und Verbreitung medialer Technologien ständig neue Arbeitsfelder für den Produkt-Designer.



Werbung : Grafik-Design





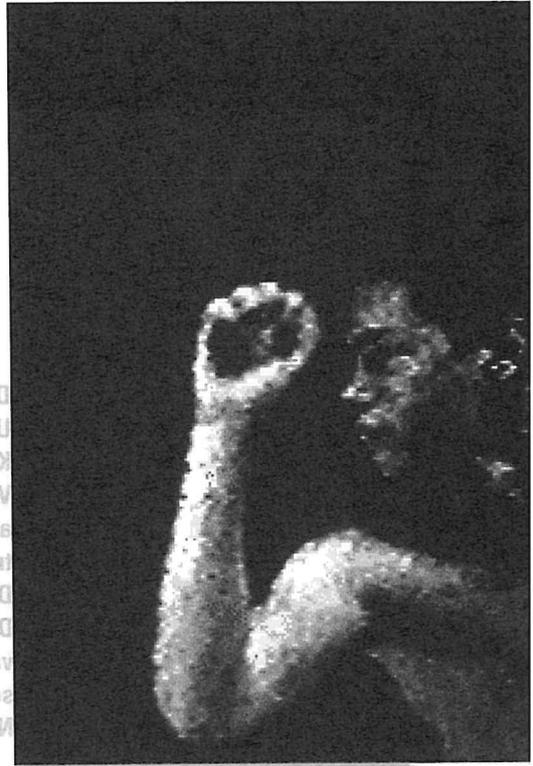
Videospiel : Medienkunst

Das Studium der Medienkunst soll das ästhetische Urteilsvermögen sowie die komplexen technischen Kenntnisse zur Herstellung sowohl des autonomen Medienkunstwerks (z.B. Videoskulptur, Experimentalfilm, Multimedia-Performance, CD-ROM etc.) als auch der vielfältigen gebrauchsbegleitenden Anwendungsformen (z.B. Fernsehtrailer, Werbegrafik etc.) der Medienkunst vermitteln.

Die Medienkunst ist dabei mit anderen Studiendebatten, beispielsweise dem Design, eng verzahnt. Auch die Szenografie bezieht entscheidende Innovationsimpulse aus der Medienkunst. Der Theoriestudienang Kunstwissenschaft und Mediensgeschichte gewinnt anschauliche Beispiele und seine Neuorientierung aus der Medienkunst; sowohl die Gattungsbegriffe als auch die Herstellungsweisen bedürfen einer neuen theoretischen Grundlegung am Beispiel der Medienkünste.



paß : Grafik-Design



Grafik-Design/Visuelle Kommunikation

Das Grafik-Design bezieht neben den Lehrveranstaltungen des Kernfachs z.B. auch Elemente von "Malerei und Multimedia" ein; es übersteigt den traditionellen Rahmen des Faches und berücksichtigt sowohl die interaktive Didaktik, Hypermedia, die AV-Systeme, aber auch die Videoanimation, das Fernsehdesign etc. Das Studium im Schwerpunkt Grafik-Design vermittelt die theoretischen und gestalterischen Grundlagen für die komplexen Aufgabenfelder innerhalb der modernen Medienpraxis. Entsprechend werden unterschiedliche Medienbereiche und Studienschwerpunkte in den Studienablauf Grafik-Design eingebunden:



Szenografie/Ausstellungsdesign

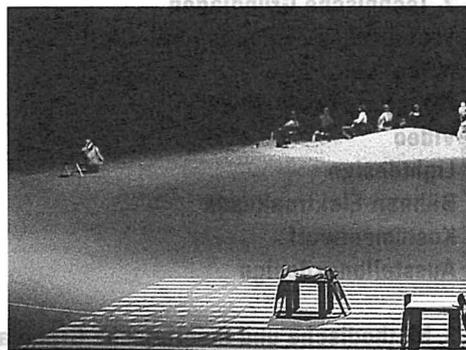
Das Studium der Szenografie und des Ausstellungsdesign vermitteln die theoretischen und gestalterischen Grundlagen für die Aufgaben eines Szenografen/Ausstellungsdesigners innerhalb einer zeitgenössischen Theaterarbeit und eines modernen Ausstellungsdesigns.

Der Studiengang Szenografie/Ausstellungsdesign berührt das Studienelement „Architektur und CAD“; die 3-D-Simulation verbindet sich mit dem Modellbau. Computergesteuerte Projektionen, elektronische Lichttechnik, Laser, AV-Techniken, die neuen Ausstellungstechniken und die Ausstellungsanimation sind Elemente der Szenografie.

Die Inhalte des Studiums ergeben sich sowohl aus den szenografischen als auch aus den gestalterischen Grundlagen bzw. Projektarbeiten als auch aus den Angeboten anderer Studiengänge (Praxis- und Theoriebereich):

1. Künstlerische Grundlagen
 Freies Zeichnen, Malerei, Plastik, Architektur
 Experimenteller Umgang mit Bildmedien

Modell: Szenografie



Architektur des Theaters
 Theorie und Geschichte des Theaters
 Entwurfstechniken
 Simulationstechniken

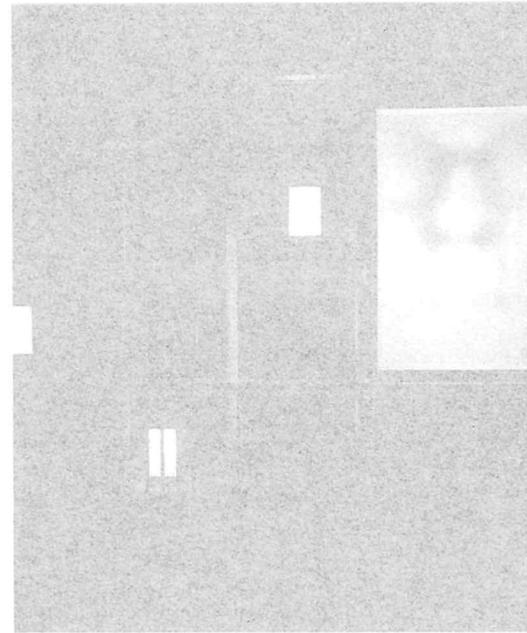
1. Künstlerische Grundlagen
 Freies Zeichnen, Malerei
 Freies Formen, Plastik
 Experimenteller Umgang mit Bildmedien

2. Technische Grundlagen
 DTP/CAD - Training
 Film/ Video, Fotografie,
 Typographie, Drucktechniken

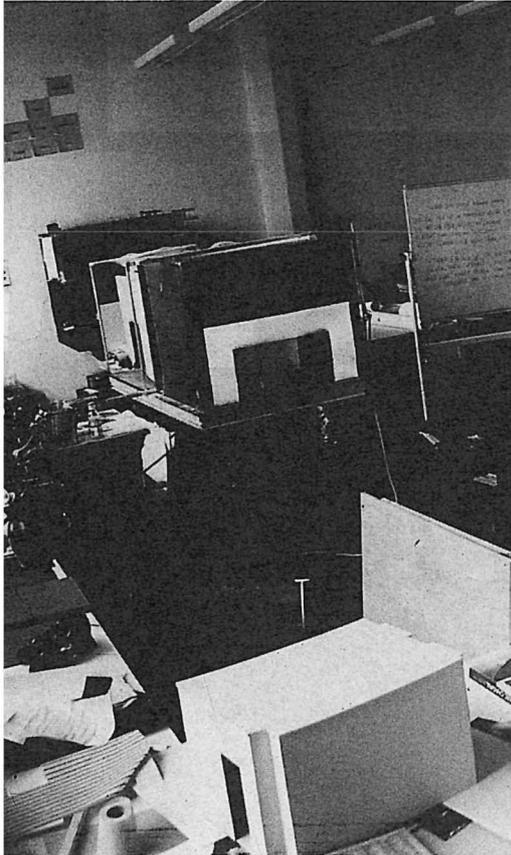
3. Methodische Grundlagen
 Marketing, Corporate Identity Konzeption,
 Information über internationales Grafik-
 Design auch in Verbindung mit Exkursionen,
 Experimentelle Methode, Recht.

4. Theorie
 Kunstwissenschaft
 Philosophie
 Theorie der Visuellen Kommunikation

5. Praxis
 Fachübergreifendes Projekt (Grafik-Design, Szenografie,
 Produkt-Design, Medienkunst, Philosophie, Kunstwissenschaft)
 Grafik-Design-Projekt, Praxisorientiertes Projekt



Fotostation : Grafik-Design



Szenografie Studi : Grafik-Design



Installation : Grafik-Design

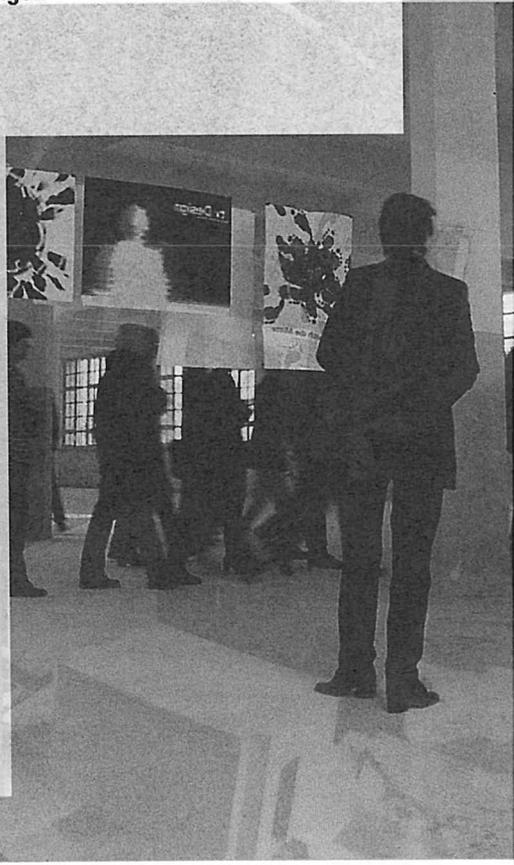


Diplompräsentation : Grafik-Design

In Studienarbeiten werden die erworbenen Kenntnisse bei der Bearbeitung eines Grafik-Designprojektes praktisch angewendet oder mit einer theoretischen Arbeit vertieft. Die Bearbeitung des Themas erfolgt einzeln oder als Gruppenarbeit unter Anleitung bzw. Korrektur des Lehrenden. Studienarbeiten sollen auch fachübergreifend durchgeführt werden. Praktika stellen den Bezug zwischen Hochschulstudium und Berufspraxis her und sind zusätzliche Elemente des Studiums: Ein Grundpraktikum soll allgemeine Kenntnisse darüber vermitteln, wie Visuelle Kommunikation in den entsprechenden Medien angewandt wird, während ein Fachpraktikum studienbegleitend in die Praxis des Design-Berufes einführt.

- 1. Künstlerische Grundlagen**
Freies Zeichnen, Malerei, Plastik, Architektur
Experimenteller Umgang mit Bildmedien
- 2. Technische Grundlagen**
Technisches Zeichnen (incl. CAD)
Modellbau
Fotografie (incl. Labor)
Video
Lightdesign
Bühnen-Elektroakustik
Kostümentwurf
Ausstellungsdesign
- 3. Methodische und theoretische Grundlagen**
Simulationstechniken
Entwurfstechniken
Theorie und Geschichte des Theaters
Architektur des Theaters
Kostümkunde
Geschichte der Ausstellung
Ausstellungsarchitektur
Recht
- 4. Praxis**
Szenografieprojekte/Ausstellungsprojekte

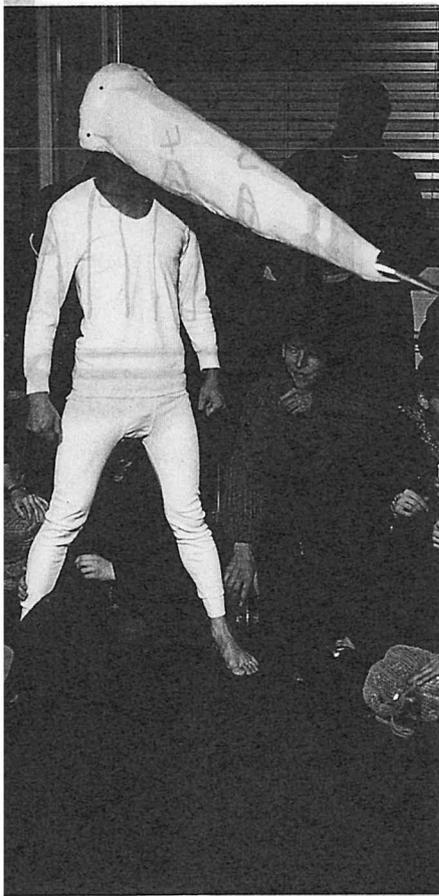
Modell: Szenografie



Szenografie/Ausstellungsdesign

Das Studium der Szenografie und des Ausstellungsdesigns vermittelt die theoretischen und gestalterischen Grundlagen für die Aufgaben eines Szenografen/Ausstellungsdesigners innerhalb einer zeitgenössischen Theaterarbeit und eines modernen Ausstellungsdesigns. Der Studiengang Szenografie/Ausstellungsdesign berührt das Studienprogramm „Architektur und CAD“; die 3-D-Simulation verbindet sich mit dem Modellbau. Computergesteuerte Projektionen, elektronische Lichttechnik, Laser-VA-Techniken, die neuen Ausstellungsstechniken und die Ausstellungsanimation sind Elemente der Szenografie.

Die Inhalte des Studiums ergeben sich sowohl aus den szenografie-spezifischen Grundlagen bzw. Projektarbeiten als auch aus den Angeboten anderer Studienfelder (Praxis- und Theorieebenenfach):



Performance : Grafik-Design

Kunstwissenschaft/Mediengeschichte

Der Studiengang Kunstwissenschaft und Medientheorie bildet gemeinsam mit Philosophie und Medientheorie die Grundlage von Forschung und Lehre an der HfG. Er umfaßt die Geschichte der vormodernen wie der modernen Kunst und Architektur sowie die Geschichte der Medienkunst. Medientheorie im allgemeinen Sinne, soweit nicht an die Kunst der neuen Medien gebunden, bleibt dem Theoriebereich Philosophie und Medientheorie vorbehalten. Mediengeschichte und Kunstgeschichte aber sind aufeinander bezogen als die zwei Seiten einer gemeinsamen Bildgeschichte.

Das Fach Kunstwissenschaft und Mediengeschichte unterscheidet sich in mehrfacher Hinsicht vom üblichen Fach Kunstgeschichte an den Universitäten. Schwerpunkt ist die Moderne Kunst, wobei ein erweiterter Begriff der Moderne angewandt wird, der die beiden letzten Jahrhunderte, vor allem aber das 20. Jahrhundert bezeichnet (Ära der Museen, der akademischen Kunstwissenschaft, der Avantgarden, der institutionellen Kunstkritik, des Kunstmarkts). Einbezogen werden auch der Film und die Kunst der neuen Medien (Video und Installation). Im Umgang mit den bewegten und den räumlichen sowie den digitalisierten Künsten ist eine neue Methodik erforderlich, aber auch neues Studienmaterial (z.B. Video und Bild-Computer). Die Nähe zur künstlerischen Praxis ist dadurch gewährleistet, daß eines der beiden Nebenfächer ein Praxisfach sein muß. Die theoretische Orientierung wiederum wird ergänzt durch das Fach Philosophie, das an der Hochschule schwerpunktmäßig gelehrt wird und die Ausbildung in Medientheorie einschließt. Ein weiterer Schwerpunkt ist die Einführung in die Museologie, die als Praxis der Kunstinstitutionen die Praxis der Kunstausübung ergänzt.

5. Zwei Nebenfächer

Ein Praxisnebenfach wird gewählt aus den Bereichen

Produkt-Design
Grafik-Design
Medienkunst
Architektur
Plastik
Malerei

Ein Theorienebenfach wird gewählt aus den Bereichen Kunstwissenschaft und Mediengeschichte sowie Philosophie und Medientheorie

In Szenografie- und Ausstellungsprojekten werden die erworbenen Kenntnisse praktisch angewendet. Die Arbeit an einem Projekt erfolgt einzeln oder als Gruppenarbeit unter Anleitung und Korrektur des Lehrenden. Hier sind auch fachübergreifende Projekte möglich. Das Spektrum solcher Projekte reicht von der Erarbeitung eines Konzepts bis zur Realisation im Zusammenhang einer Aufführung.

Die beiden Museen im Zentrum für Kunst und Medientechnologie tragen in diesem Sinne zur Praxisnähe der Ausbildung bei. Weder lässt sich ein eigentlicher Kunstbezug ohne Kunstgeschichte begründen noch die westliche Kultur - in ihrer neuen Begegnung mit anderen Kulturen - allein innerhalb der Grenzen der sogenannten Moderne verstehen.

Die Berufsbilder, auf die sich die Ausbildung bezieht, sind derzeit im Wandel begriffen. Diese Entwicklung ist in den neuen Schwerpunkten des Faches berücksichtigt, wie es an der HfG betrieben wird. Auch die Verbindung von Praxis und Theorie stellt sich auf diesen Wandel ein, und die polyzentrische Ausbildung eröffnet ihrerseits den Zugang zu neuen Berufswegen. Neben die akademischen Institutionen, in denen das Fach betrieben wird (z.B. den Museen), treten heute zunehmend die öffentlichen Medien, aber auch in Galerien und Verlagen wächst der Bedarf nach kunstwissenschaftlich ausgebildetem Nachwuchs. Kulturjournalismus, Kunstkritik, Medienkritik, Kulturmanagement, Erwachsenenbildung und das international verflochtene Ausstellungswesen sind Beispiele für Berufsfelder, die sich hier eröffnen. Die traditionellen Berufe in der Denkmalpflege, an den Museen und in den Institutionen der Wissenschaft kommen hinzu.

Schatten

Bibliothek

Videoarbeit : Medienkunst

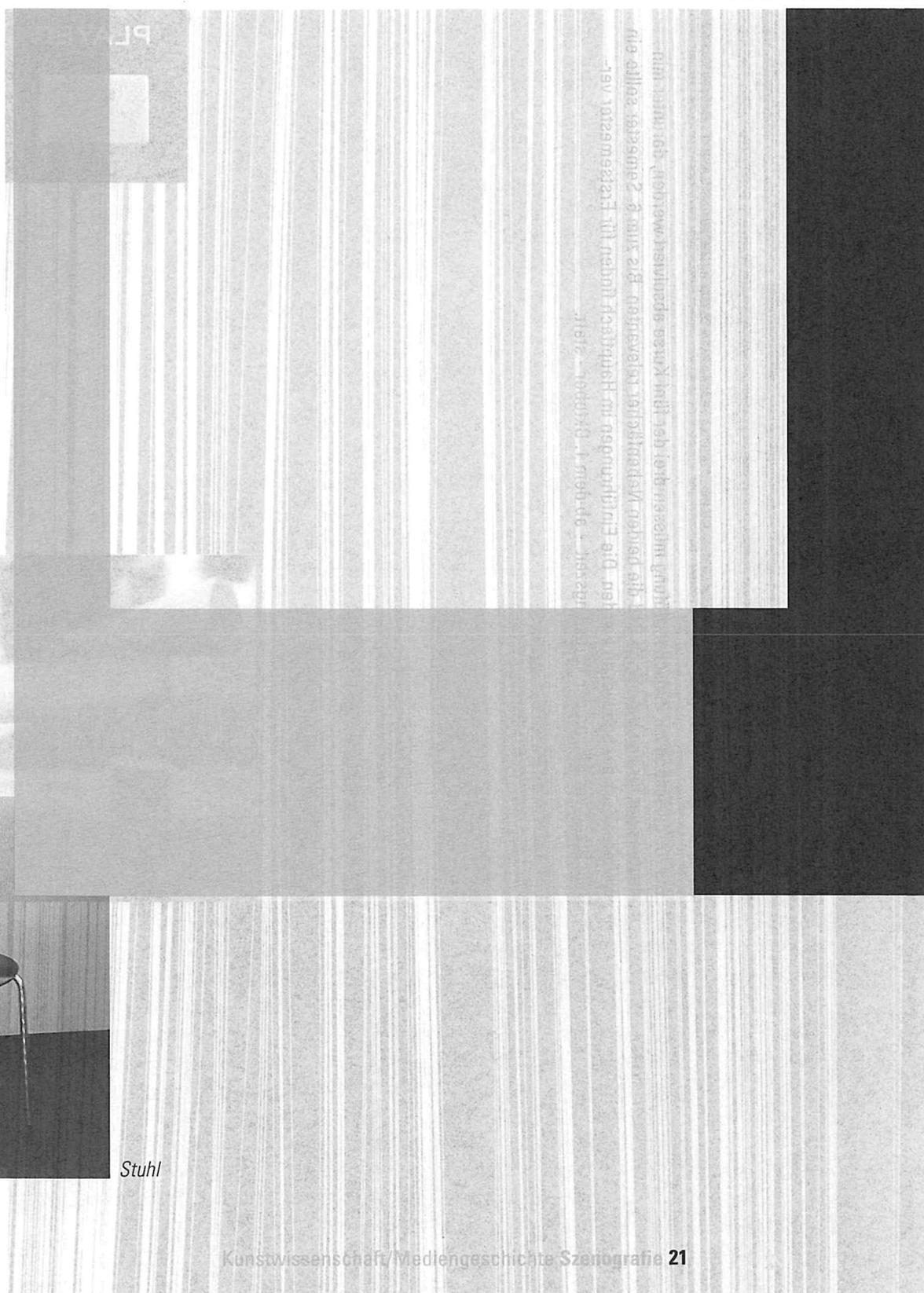
Installation : Szenografie

Das Studium besteht aus Pflichtveranstaltungen, die vor der Zulassung zu den Prüfungen absolviert sein müssen; hinzu kommen freie Wahlveranstaltungen, die der Studierende nach eigenem Ermessen wählen kann. Alle Studienleistungen können in unterschiedlichen Formen erbracht werden. Die Regelstudienzeit beträgt 9 Semester. Studienarbeiten in den Pflichtveranstaltungen sowie die entsprechenden Leistungsnachweise beziehen sich auf theoretische, in besonderen Fällen auch auf praktische Studienelemente. Leistungsnachweise beziehen sich auf Lehrveranstaltungen von einem Semester Dauer. Die nachfolgend aufgeführten Studienleistungen sind so bemessen, daß ein Eigenstudium möglich ist. Im Grundstudium wird eine Einführung in die methodischen Grundlagen des Hauptfaches empfohlen. Vorlesungen sollen die notwendige Breite des Fachwissens vermitteln, sie werden deshalb als Ergänzung angeboten. Die Kunstgeschichte in ihrer Ganzheit, d.h. die Kunst der Vormoderne, die Moderne und die Geschichte der Medienkunst, muß in den beiden Studienabschnitten einen angemessenen Platz einnehmen. Die Nebenfachwahl ist bei der Zulassung zur Zwischenprüfung anzugeben. Die Grundlagenkurse finden in der Regel unmittelbar vor oder nach der Vorlesungszeit oder projektorientiert statt. Je nach Inhalt dauern sie ein bis zwei Wochen.



Praktika stellen den Bezug zwischen Hochschulstudium und Theater- und Ausstellungspraxis her und sind zusätzliche Elemente des Studiums. Ein ca. achtwöchiges Grundpraktikum soll allgemeine Kenntnisse von der Arbeit am Theater, auf Messen etc. vermitteln. Ein Hauptpraktikum von ca. 3 Monaten Dauer soll studienbegleitend in die Praxis des Szenografieberufes einführen.

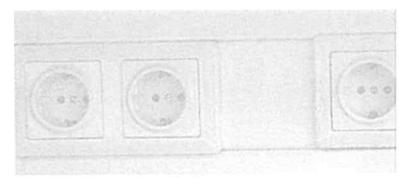
Fotoarbeit : Medienkunst



Stuhl

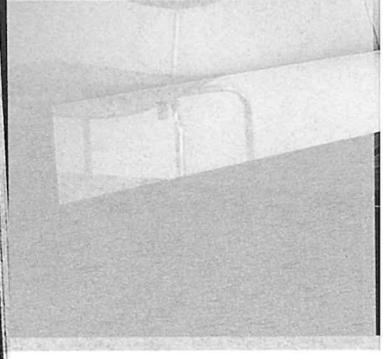
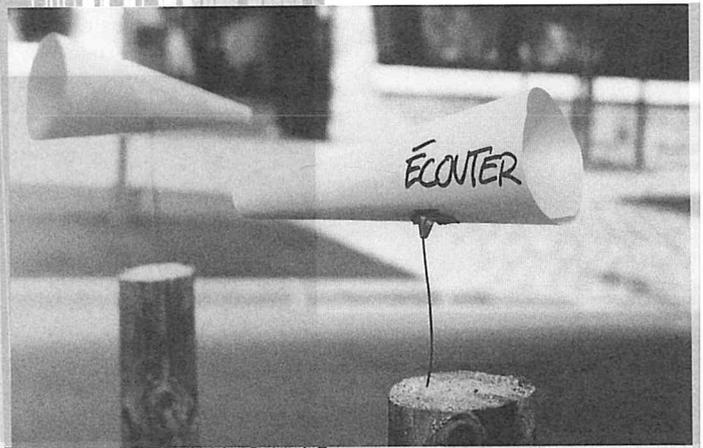


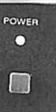
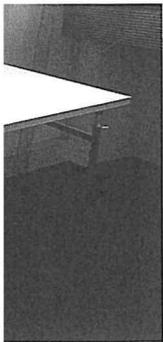
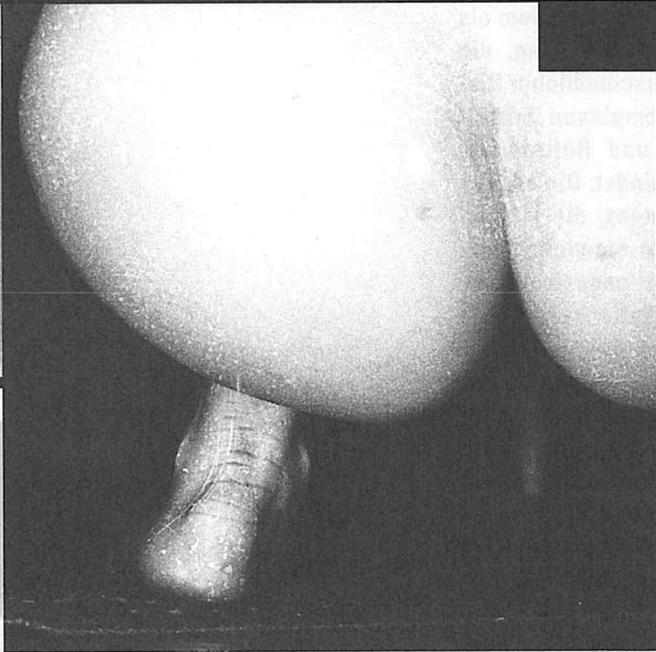
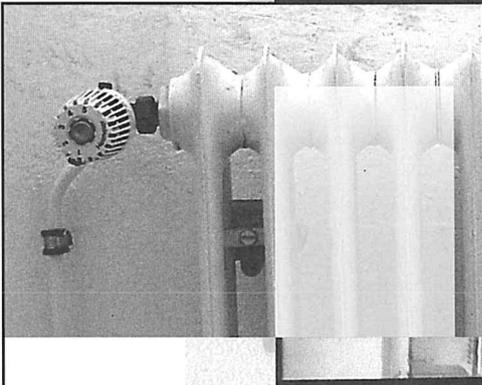
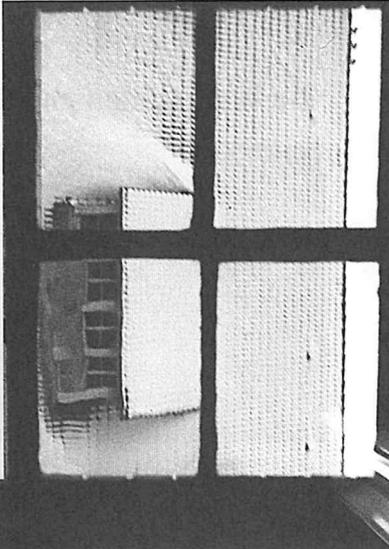
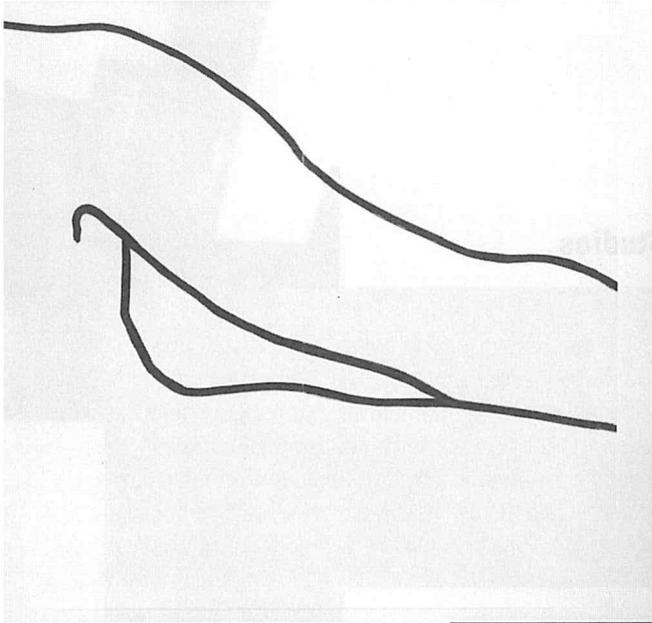
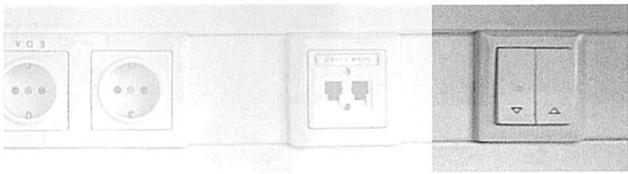
Praktika stellen den Bezug zwischen Hochschulstudium und Theater- und Ausstellungspraxis her und sind zusätzliche Elemente des Studiums. Ein ca. achtwöchiges Grundpraktikum soll allgemeine Kenntnisse von der Arbeit am Theater auf Messen etc. vermitteln. Ein Hauptpraktikum von ca. 3 Monaten Dauer soll studienbegleitend in die Praxis des Szenografierens einführen.



otoarbeit : Medienkunst

Bis zur Zulassung zur Zwischenprüfung müssen drei der fünf Kurse absolviert werden, darunter mindestens die für das Hauptfach und die beiden Nebenfächer relevanten. Bis zum 6. Semester sollte ein weiterer Kurs nachgewiesen werden. Die Einführungen im Hauptfach finden für Erstsemester verpflichtend vor Beginn der Vorlesungszeit - ab dem 1. Oktober - statt.







Die Werkstätten und Studios

Video

Die Videotechnik wird eingesetzt für Zwecke der Dokumentation, für künstlerische Experimente, Ausstellungen und Aufführungen-so wurden z.B. in Zusammenarbeit mit der HfG Opern inszeniert, die mit eingeblendeten großformatigen Videobildern (und Tönen) kombiniert wurden. Video kann darüber hinaus Teil eines Ensembles werden, als Videoskulptur oder Rauminstallation. Die zwei Videostudios an der HfG bieten ein mit Betacam SP ausgestattetes Fernsehstudio (Broadcast) für die Videonachbearbeitung. Die Anbindung an unsere Computerworkstations ermöglicht eine Bilddatenübertragung

und Verarbeitung über einen Festplattenrecorder. An preiswerten S-VHS-Schnittplätzen können zudem die Bearbeitungstechniken zunächst erlernt werden. Die unterschiedlichen Möglichkeiten des Videoschnitts eignen sich die Studenten an Hi 8 Video-Schnittplätzen, MAC Computern und AVID Schnittplätzen an.

Sound Design

Für die Arbeit in und mit der die Welt des Tons—deren künstlerische Bedeutung innerhalb einer eher visuell ausgerichteten Kultur häufig nicht angemessen gewürdigt wird—



Film

Film gilt uns nicht allein (oder fast gar nicht mehr) als technisches Verfahren, sondern vor allem als Methode und Denkhaltung, die Qualitäten unterschiedlicher Disziplinen mit komplexen Erzähl/ Informations- und Reflexionsstrukturen verbindet. Die erzählerische Kompetenz, die Film in über 100 Jahren entwickelt hat, gewinnt gerade angesichts der vielfältigen Möglichkeiten von Multimedia neue Bedeutung.

Es gilt also, dem „Imaging“, der Bilderzeugung, eine Richtung zu geben, Multimedia erzählerisch und didaktisch nutzbar zu machen.

Die inhaltliche Gewichtung liegt an der HfG beim ‚experimentellen Dokumentarfilm‘, wobei die Grenzen zum fiktionalen Film allein schon aus Gründen einer sich wandelnden Programmwelt als fließend angesehen werden.

Die technische Ausstattung umfaßt:

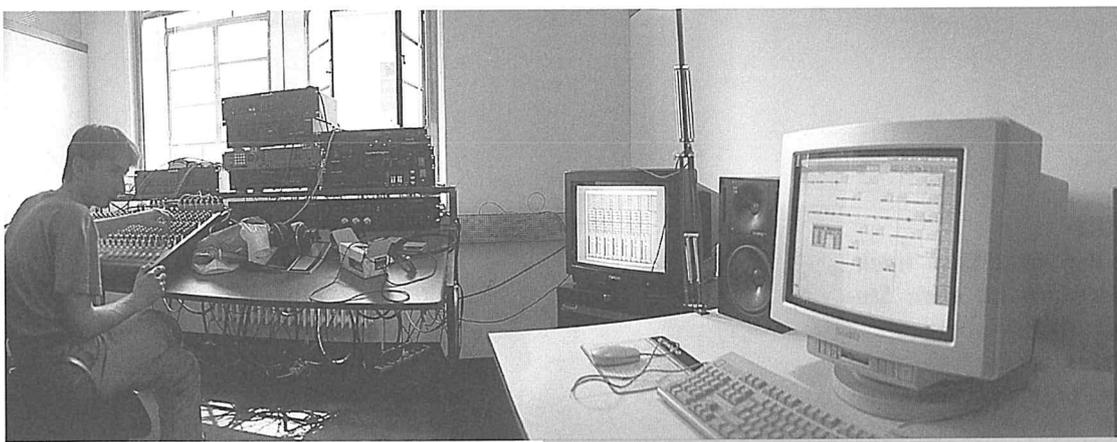
- 16 mm und Super-16 mm (16:9)-Kameras, Stative, Dolly usw.,
- digitale und analoge Tonaufzeichnung,
- 16 mm Positiv- und Negativ-Schnitt,
- 16 mm Tricktisch (35 mm in Zusammenarbeit mit dem SWF Baden-Baden),
- AVID Filmcomposer (digitales High-End-Schnittsystem)



steht den Studenten an der HfG ein komplettes digitales Tonstudio zur Verfügung.

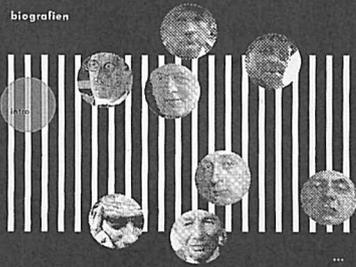
Hier werden Ton/Musik und Video/Film synchronisiert; es können interaktive Klanginstallationen programmiert werden. Studenten erfahren technische und didaktische Hilfe bei der Erstellung von Klangcollagen, Hörspielen, Soundscapes etc. Zu den Leistungen des Studios gehört zudem der Aufbau einer Bibliothek für Sound-Processing-Software sowie einer Klangbibliothek für die gesamte Hochschule. Zur Zeit sind ca. 3000 Geräusche verfügbar, die von jedem Rechner über das Netz abgerufen werden können.

3D-Design
CAD, CAM, VR, CAA, CAAD - das sind die Kürzel der jüngeren und



Fotografie
Die Fotografie an der HfG umfaßt zwei Aspekte: die „freie“ künstlerische Fotografie und die der „angewandten Künste“. Letztere ist eingegliedert in das Feld der Visuellen Kommunikation, dem Studiengang Grafik-Design. Beide Seiten der Fotografie verfügen hier über ein eigenes Tageslicht- und Blitzlichtstudio, ausgerüstet mit Kleinbild- bis Großformatkameras sowie entsprechenden Laborarbeitsplätzen.

jüngsten technischen Entwicklungen des Entwurfs und der Präsentation ausgeschrieben: Computer Aided Design, Computer Aided Manufacturing, Virtual Reality, Computer Aided Animation, Computer Aided Architectural Design. Die Schwerpunkte an der HfG liegen zum einen auf der 3D-Computeranimation, beispielsweise in der TV-Grafik, Werbung, Kunst, im Film, zum anderen auf der 3D-Visualisierung, dem Modeling,



ausbildung und beruflicher einstieg
 1. weltkrieg und berufstätigkeit in den 20er jahren
 leben und arbeiten im nationalsozialismus
 die jahre nach dem 2. weltkrieg



der Rekonstruktion, Entwurfssimulation, CNC-Produktion (rapid prototyping, Flächenrückführung). Darüber hinaus rückt der Komplex Virtual Reality in den Mittelpunkt:

Interaktiv-virtuelle Environments werden erstellt und räumliche Strukturen in Internet- und Multimediaproduktionen implementiert. Die Ausstattung der Hard- und Software umfaßt dabei alle gängigen Komponenten. Die Studenten können hier die einschlägigen technischen Kenntnisse auf einem der wohl zukunftsträchtigsten Gebiete erwerben, auch im Hinblick auf einen künftigen Arbeitsplatz.

Das Multimediastudio

Die Hochschule für Gestaltung Karlsruhe legt den Schwerpunkt ihrer Ausbildung auf den Bereich der neuen Medien. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, ist es unabdingbar, den Studenten auch und vor allem Kenntnisse und Fertigkeiten multimedialer Gestaltungsmöglichkeiten zu vermitteln. Dazu gehören neben den Grundkenntnissen der wichtigsten Werkzeuge (computergestützte Visualisierung und Klangerzeugung) auch das Begleitstudium in den entsprechenden Theoriefächern und das Grundwissen in den für die Steuerung multimedialer Oberflächen notwendigen Programmiersprachen. Um dieses Studium, das notwendigerweise interdisziplinär ausgerichtet sein muß, möglichst praxisnah zu gestalten, hat die HfG gemeinsam mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie und der

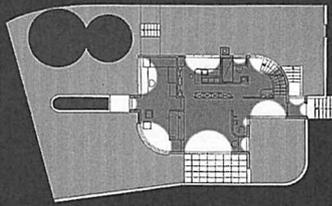
Die Werkstatt

Die Werkstatt der Staatlichen Hochschule für Gestaltung ist allen Studierenden nach Absolvierung eines Einführungskurses zugänglich, denn besonderer Wert wird auf Sicherheit im Umgang mit den Maschinen und den umweltbewußten Einsatz aller Werkstoffe und Materialien gelegt. Die Auswahl der Ausstattung orientiert sich schwerpunktmäßig an den Anforderungen seitens der Studienfächer Produkt-Design, Medienkunst, Szenografie und Architektur. So kommen neben den vielfältigen klassischen zur Holzbearbeitung notwendigen Maschinen insbesondere Modellbaumaschinen zum Einsatz. Es steht eine Vakuum-Tiefziehmaschine für Thermoplaste zur Verfügung. Der Farbgestaltung von Designmodellen bieten



weißenhof, haus 23

Die enge Verbundenheit von Innen- und Außenraum wird durch Fensteröffnungen, Balken und Terrasse erreicht.



gruppe 5, innenansichten



Um eine reiche Kinderreicher
verwirklichte Mies sich die in
den neuen Siedlungen häufig
vorgestellten Etagenbetten an.
Famke K. Knack 1972 mit
sechs Kindern eine der Vier-
Zimmerwohnungen und Freund
Icht dem knopfe die Blick-
belegung. Die Dachkammer im
Dreiecksbau ist eine weit
kommene Ergänzung des zur
Verfügung stehenden Raumes
dieses und teilweise ein
weitere Zimmer hinzugesetzt
werden.

Multimedia-Studio

„Weiße Vernunft-der Dammerstock und das Neue Bauen“

Das CD-Rom-Projekt „Dammerstock“ ist ein interdisziplinäres Studienprojekt von StudentInnen der Fachbereiche Kunstwissenschaft, Grafik-Design/Fotografie und Produkt-Design, verstärkt durch einen Diplomanden des Fachbereichs Wirtschaftsinformatik der FH Reutlingen.

Gegenstand der CD-Rom ist die 1929 in Karlsruhe errichtete Dammerstocksiedlung im Kontext des modernen Siedlungsbaus der 20er Jahre. Das Projekt stellt den Versuch dar, ein ebenso zentrales wie komplexes Thema der Architekturgeschichte des 20. Jahrhunderts in einer multimedialen und interaktiven Expedition in seiner

thematischen Vielgestaltigkeit exemplarisch zu erschließen und zu erkunden.

Universität Karlsruhe einen Studienschwerpunkt „Multimedia“ eingerichtet. Ziel dieses Studienschwerpunktes wird es sein, nicht zu sehr Spezialisten für die einzelnen Bestandteile des Multimedia-Konzeptes auszubilden, sondern Multimedia-Gestalter, deren Aufgabe es ist, Gesamtkonzeptionen für das multimediale Kunstwerk oder die multimediale Installation zu entwickeln und diese Konzeption gemeinsam mit den Spezialisten der einzelnen Medienbereiche auch zu realisieren, sei es als CD-ROM,

Web-Page oder Harddisk.

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Lehrveranstaltungen, aus denen sich das Multimediastudio zusammensetzt:

Interaktivität - Telepräsenz - Simulation

Wissen

Medienforschung/Medienästhetik/
Medienplanung/Institutionenkunde/
Medienrecht/Medienökonomie

Gestaltung

interaktive Medienkunst/interaktive Bücher/
interaktive Filme etc./MuD's, Moo's/Spiele

Fertigkeiten

Computergrafik/3D-Animation/DTP/
2D-Animation /Video/Audio/Netzwerk-
gestaltung

Spritzkabine und professionelle Farbmischanlage für ca. 30.000 Farben alle Möglichkeiten.

Metallbearbeitung kann in für Modellbau üblichen Dimensionen an Blechscheren, Profilsägen, Biegebänk und Dreirollen-Biegemaschine ausgeführt werden.

Im High-Tech-Bereich der Werkstatt ist seit Juni 1997 eine CNC-Hochleistungs-universalfräsmaschine zur Fünfseitenbearbeitung im Einsatz. Auch an dieser Maschine arbeiten Studierende nach gründlicher Einweisung vor allem an computergestützten Modellentwürfen.



Die Zusammenarbeit mit dem ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie)

Das ZKM Karlsruhe ist eine einzigartige kulturelle Neugründung, ein Symbol des Aufbruchs in das Multimediazeitalter. Als weltweit erste Institution widmet es sich konsequent der Kunst in Verbindung mit den neuen Medien. Und das in ungewöhnlicher Form: In einem Haus vereint das ZKM Forschung, Entwicklung, Sammlung und Präsentation. Gastkünstlern aus aller Welt bietet es eine Plattform zur kritischen und kreativen Auseinandersetzung mit der technologischen Revolution und der Öffentlichkeit die Gelegenheit, an diesem spannenden Prozeß auf spielerische Art teilzunehmen. Auf über 25 000 Quadratmetern befinden sich:

- das Medienmuseum,
- das Museum für Neue Kunst,
- die Mediathek,
- das Institut für Bildmedien,
- das Institut für Musik und Akustik,
- das Medientheater.

EIKK - Europäisches Institut des Kinofilms

Das Europäische Institut des Kinofilms ist ein Forschungsinstitut an der HfG mit den

Schwerpunkten Technologie- und Motivationsforschung, sowie Aus- und Fortbildung zum Kino der Zukunft. Im Kontext der technischen Umwälzungen im Mediensektor durch die digitalen Informationstechnologien ist die Kinoindustrie in tiefgreifendem Wandel begriffen. Das EIKK versteht sich hier als Competence Center für die Technologiefolgenabschätzung.

Das Kino wird an den neuen Technologien teilhaben und den Weg vom mechanisch/fotografischen zum digital/elektronischen Zeitalter beschreiten. Doch der Film ist nicht das ganze Kino.

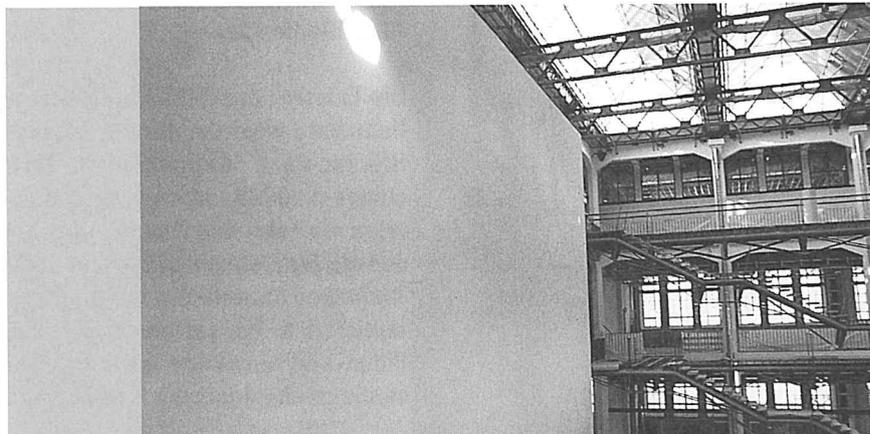
Die zukünftige Rolle des Kinos wird darüber hinaus in einzigartiger Weise von seiner sozialen Wirkung bestimmt. Das ‚Kino‘ setzt sich aus vielen Elementen zusammen:

Architektur, Kommunikation, Technologie und Information, Gastronomie, Live-Events, soziale Affinität, Aktualität, Individualität:

der ganzen Skala menschlichen Zusammenstrebens, dem Drang zur Geselligkeit.

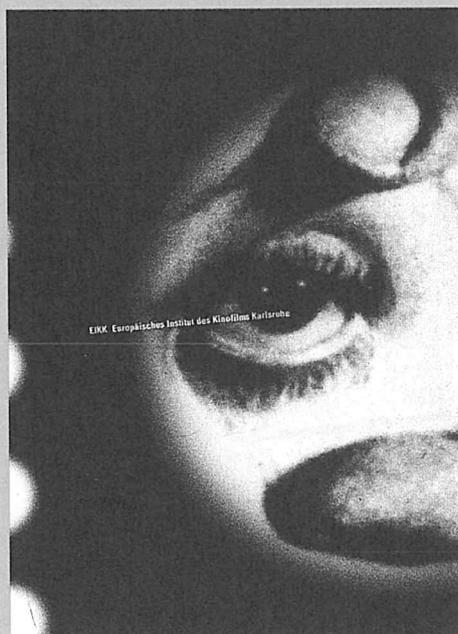
Die Existenz des ZKM stellte eine wesentliche Voraussetzung für die Gründung der HfG dar. Ohne das umfassende Dienstleistungs- und Mitnutzungsangebot des ZKM wäre ein Lehr- und Forschungsprogramm, das die Medienkünste und die digitalen Techniken akzentuiert, nur eingeschränkt realisierbar. Professionell ausgestattete Video- und Tonstudios sowie andere medientechnologische Einrichtungen,



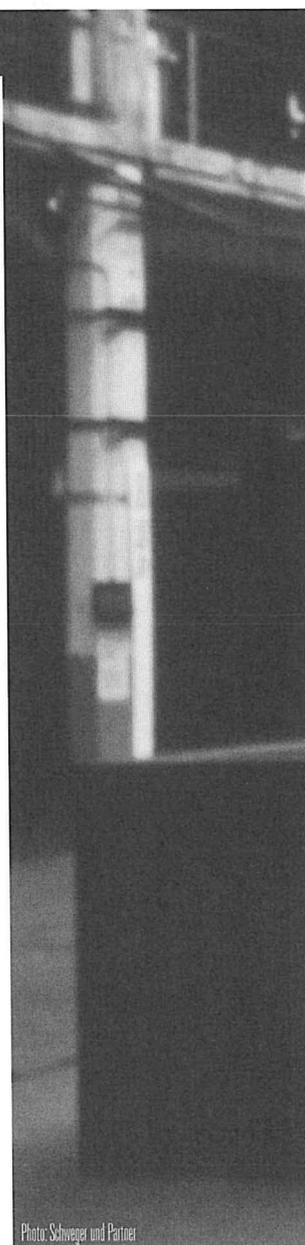


1. Die Mitnutzung von ZKM-eigenen Geräten und technischen Installationen
2. Die Mitnutzung von Räumen und Einrichtungen
3. Die Inanspruchnahme von Dienstleistungen des ZKM-Personals
4. Die Finanzierung von Publikationen

Lichthof EIKK/ZKM



*EIKK-Erscheinungsbild
Diplomarbeit,
Grafik-Design*



Photos: Schwager und Partner

aber auch ein Medientheater mit entsprechender Ausstattung (Projektionen, Laser, Tontechnik etc.) würden Kosten verursachen, die im normalen Budget einer Hochschule kaum unterzubringen wären. Das ZKM wird für das allgemeine Publikum (Theater, Museen, Werkstätten) und für Künstler und Wissenschaftler (Studios, Archive etc.) errichtet. Neben den fest am ZKM engagierten künstlerischen und technischen Mitarbeitern sollen „Artists in Residence“, sowie die Professoren und Postgradu-

ierten der Hochschule die ZKM Einrichtungen zur Forschung und künstlerischen Entwicklung nutzen. Das ZKM zieht aus der HfG insofern Gewinn, als es sich mit der Arbeit jener Künstler und Wissenschaftler verbinden kann, die innerhalb der Lehr- und Forschungseinrichtungen der HfG und des ZKM tätig sind. Vom Knowhow der Professoren kann das ZKM profitieren. Als eine Institution, die je zur Hälfte vom Land Baden-Württemberg und von der Stadt Karlsruhe getragen wird, bringt das ZKM der HfG beträchtliche Vorteile:

*Multimediale 3/1993
Installation von Fabrizio Plessi*



Im EIKK-Versuchskino werden die neuen Kinotechniken in ihren Einzelkomponenten und in Kombination erprobt. Das Versuchskino etabliert sich dabei sowohl in einer öffentlichen Institution, dem Medientheater des ZKM Karlsruhe (Eröffnung im Oktober 1997) als auch in einer kommerziellen, dem im Entstehen begriffenen Multiplex-Kino Karlsruhe (Eröffnung 1998).

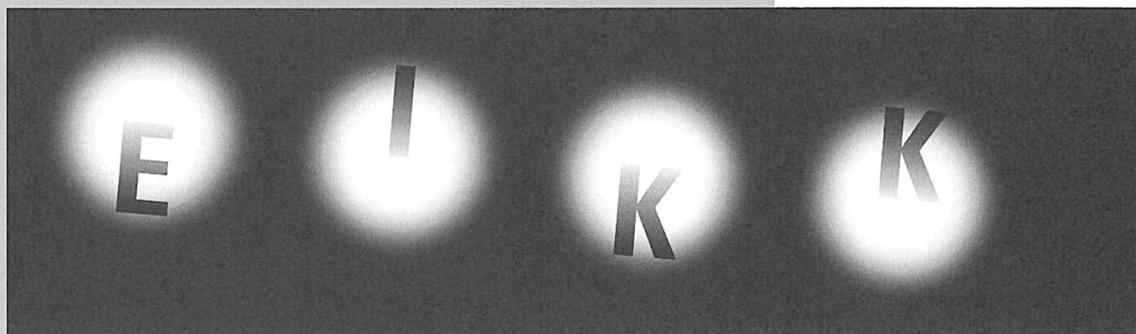
Beide werden in engem räumlichem Verbund des Mediakomplexes Karlsruhe im Zentrum der Stadt arbeiten. Das EIKK-Versuchskino soll an das baden-württembergische Hochgeschwindigkeits-Datennetz angeschlossen werden. Ganz automatisch erfolgt mit den neuen Technologien eine Verschmelzung des Kinos mit anderen Medien wie Fernsehen, Computer und Internet-Diensten, weil dialogisch-visuelle Kommunikation sowie die Übertragung und Darbietung von Live-Ereignissen in nie gekannter Qualität möglich werden. Diese Entwicklung bedingt eine Neudefinition von öffentlicher und privater Sphäre, von Ereigniskultur und Event.

Das Kino von Morgen benötigt den Filmemacher von Morgen. Die Bildung eines dieser Zusammenhänge bewußten Nachwuchses ist daher ebenfalls eine wesentliche Aufgabe des EIKK:

einerseits hinsichtlich der Schulung in den neuen Ausdrucksformen; andererseits gilt es, das gesellschaftliche Potential der Entwicklungen zu reflektieren. Im Gesamtzusammenhang der Aufgaben werden soziologische und technische

1. Die Mitnutzung der Studios und Werkstätten des ZKM konzentriert sich überwiegend auf den Bereich Forschung und auf die Postgraduiertenausbildung. Neben einem Großstudio für Bildmedien und einem professionellen Tonstudio steht ein umfangreicher Gerätepark für die Video- und Filmproduktion zur Verfügung. Professionelle Videosysteme, digitale Bildbearbeitung, High-End Rechner, kostbare Software-Programme, eine Simulationsplattform für Cyberspace-Projekte u.v.a. können von der HfG mitgenutzt werden. Die Hochschule hat auch Zugang zum internationalen Netzwerkanschluß des ZKM.

Untersuchungen auf europäischer Ebene durchgeführt; die Ergebnisse werden in Schulungs- und Weiterbildungsmaßnahmen vermittelt, eine breitere Öffentlichkeit wird durch Publikationen und Veranstaltungen einbezogen. Im Rahmen dieser Aktivitäten bietet das EIKK Gastseminare und Vorträge an der HfG an. Unter Arbeit an der Zukunft des europäischen Kinos versteht das EIKK aber auch eine „Europäisierung“ der Professionellen sowie des Nachwuchses in diesem Medium. Die schnelle Entwicklung des Mediensektors verlangt danach, entstandene Lücken in der Aus- und Weiterbildung wieder zu schließen.

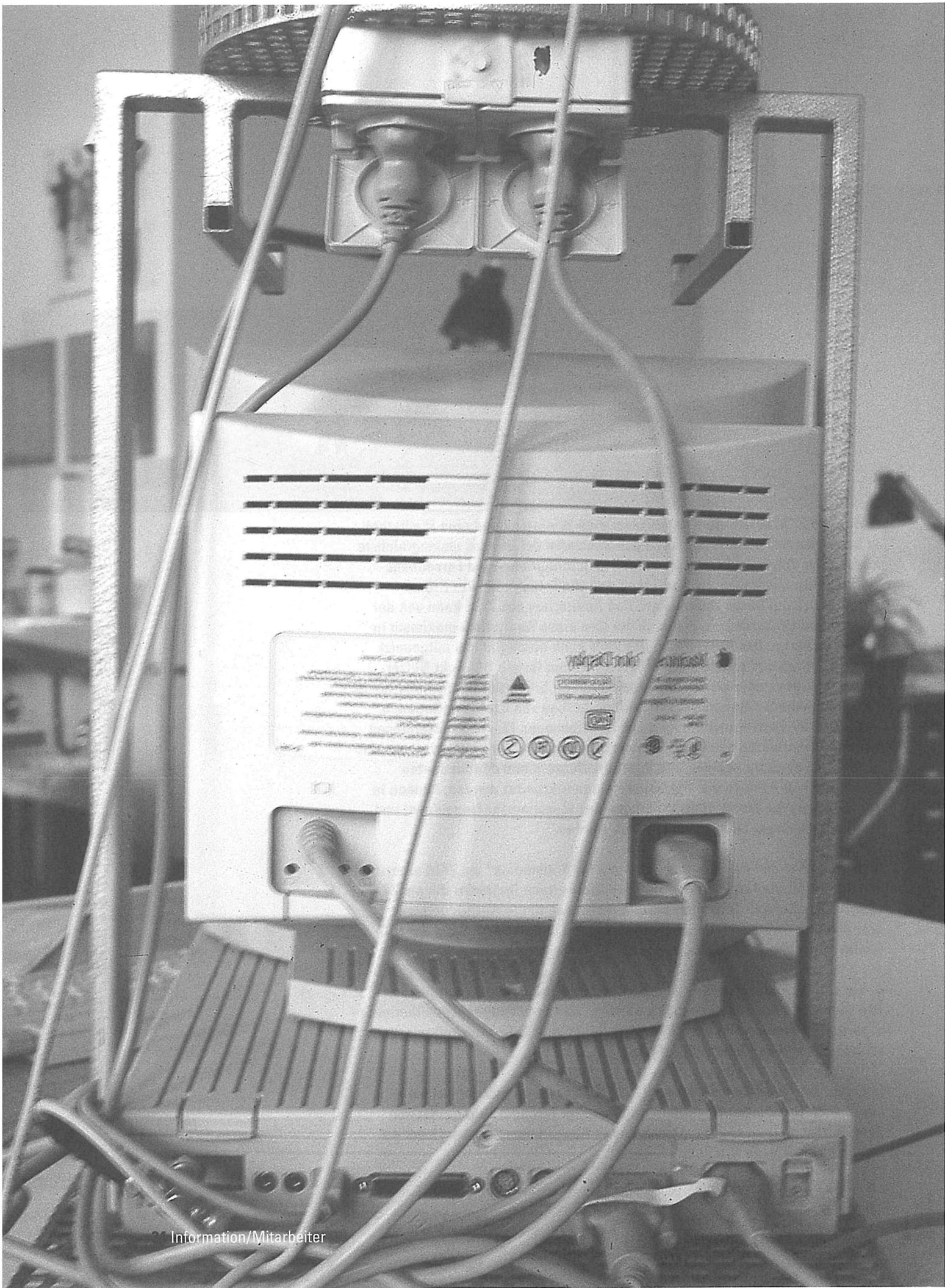


2. HfG und ZKM unterhalten gemeinsam eine Bibliothek und eine Mediathek. In der Mediathek steht Professoren und Studenten der HfG das umfangreichste historische Videoarchiv („Infermental“) zu Informations- und Forschungszwecken zur Verfügung. In Mediathek und Bibliothek sind der HfG 30 Nutzerplätze auf Dauer zugesichert. Das Auditorium des ZKM kann von der HfG mitgenutzt werden, so daß sich der Bau eines Auditorium maximum in der HfG erübrigt. Das Videostudio des ZKM kann durch die HfG mitgenutzt werden. Durch einen Kooperationsvertrag stehen für die HfG acht Nutzerplätze im Videostudio bereit. Das Medientheater bietet der Hochschule Raum für multimediale Veranstaltungen, für den Aufbau von Großinstallationen, aber auch für Festveranstaltungen und anderes mehr. Œuvre-Ausstellungen der Hochschullehrer, aber auch Ausstellungsprojekte der Kunstwissenschaft und der Szenografie, die von den Hochschullehrern und den Studenten gemeinsam im Rahmen von Studienprojekten erarbeitet werden, können in der Abteilung für Wechselausstellungen des Museums für Neue Kunst und im Medienmuseum im ZKM präsentiert werden.

3. Informatiker und Künstler des „Instituts für Bildmedien“ am ZKM unterstützen die Arbeit der Hochschule. Die Hochschule kann ihrerseits die am ZKM tätigen Künstler und Techniker durch Lehrauftrag in die Ausbildung einbeziehen. Bei Ausstellungsveranstaltungen und Performances der HfG leistet das technische Personal des ZKM Zuarbeit.

4. Die von Professoren und Studenten der HfG erarbeiteten Ausstellungen und Veranstaltungen werden durch Kataloge und Veranstaltungspublikationen ergänzt. Die Professoren der HfG sind an einer vom ZKM subventionierten, wissenschaftlichen Buchreihe als Autoren beteiligt.

Der Hochschule entstehen, so kann resümiert werden, aus der Kooperation mit dem ZKM außergewöhnliche Vorteile; unter den vom ZKM gebotenen Voraussetzungen werden Forschungs- und Ausbildungsergebnisse auf professionellem Niveau möglich.



Allgemeine Informationen

Künstlerisch-wissenschaftliche Mitarbeiter

Martin Emele	Mitarbeiter für Film
Evi Künstle	Fotografin
Frank Schweizer	Mitarbeiter für Medienkunst/ Sound-Design
Dieter Sellin	Mitarbeiter für Video
Michael Truxa	Leiter der Modellbauwerkstatt
Petra Zimmermann	Bibliothekarin
Ulrich Schulze	Mitarbeiter für Kunstwissenschaft
Ute Werner	Mitarbeiterin für Szenografie
Ludger Pfan	Stu­dio­lei­ter „Medienkunst“
Michael Schuster	Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Rektorat

Heinrich Klotz	Rektor
Gunter Rambow	Prorektor

Verwaltung

Manfred Erlewein	Verwaltungsdirektor
Kirsten Ströbel	Stellvertretende Verwaltungsdirektorin
A. Lindner-Mayer	Verwaltungssekretariat
Helga Immer	Sekretariat Kunstwissenschaft
Monika Theilmann	Rektoratssekretariat
Ingrid Luft	Prüfungsamt
Heike Schneider	Prüfungsamt

Helga Klein	Hausmeister HfG I
Gheorghe Moldovan	Hausmeister HfG I
Günther Auerbach	Hausmeister HfG I
Otto Raquet	Hausmeister HfG II
Wilfried Walther	Hausmeister HfG II
Eggert Thomsen	Hausmeister HfG II

HfG I

Durmshheimer Straße 55
76185 Karlsruhe
Tel: (07 21) 95 41-0
Fax: (07 21) 95 41-206

HfG II

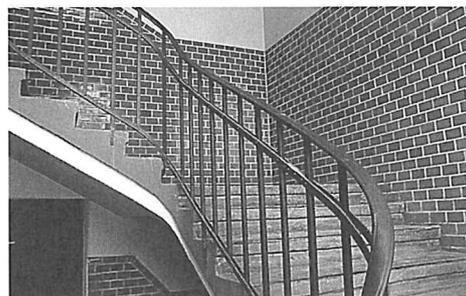
im Hallenbau
Lorenzstraße 15
76135 Karlsruhe
Fax: (07 21) 82 03-200

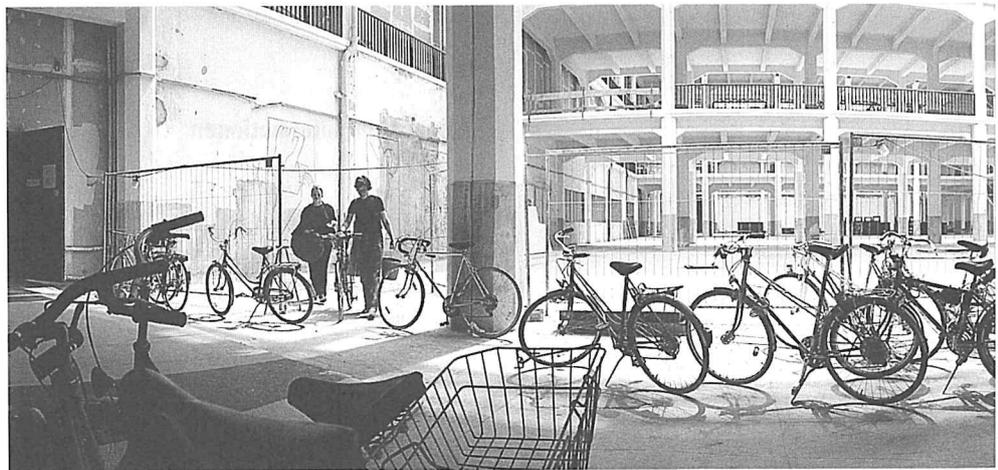
Öffnungszeiten

während der Vorlesungszeit:
Mo-Fr: 8-22 Uhr, Sa: 9-13 Uhr
während der vorlesungsfreien
Zeit:
HfG I/HfG II: Mo-Fr: 9-19 Uhr

Büros/Arbeitsräume

Schwarzwaldstraße 79
76137 Karlsruhe
Tel: (07 21) 93 156-0





Weitere Adressen

Bewerbungen

Bewerbungen sind einmal pro Jahr zum Wintersemester möglich. Für die Kunstwissenschaft zusätzlich zum Sommersemester.

Bewerbungsunterlagen mit weiteren Informationen sind erhältlich bei:

Sekretariat

Staatliche Hochschule
für Gestaltung Karlsruhe
Durmersheimer Straße 55
76185 Karlsruhe

Frau Luft, Raum I/109
Tel. (0721) 9541-208
Geöffnet: Mo-Fr 9-12 Uhr

Allgemeine Studienberatung

Michael Schuster
dienstags 14-18 Uhr n.V.
(0721/8203-104), II/3.357

Studienbewerber

Sprechstundentermine nach vorheriger telefonischer Anmeldung bei Frau Luft (0721/9541-208) oder bei Frau Schneider (0721/9541-207)

Zentrum für Kunst und Medientechnologie
Lorenzstr.19
76135 Karlsruhe
Tel (0721) 81 000

Stadtinformation
Karl-Friedrich-Strasse 22
76133 Karlsruhe
Tel (0721) 35 53 - 20
Fax (0721) 35 53 - 21

Verkehrsverein Karlsruhe e.V.
Bahnhofsplatz 6
76137 Karlsruhe
Tel (0721) 35 53 - 10/ -11
Fax (0721) 35 53 - 43





Wegweiser zur HfG

HfG II

ist in der Weststadt in einem Industrie-Hallenbau an der Lorenzstraße untergebracht. Das 320 Meter lange Gebäude ist nicht zu übersehen. Er liegt gegenüber dem Neubau Arbeitsamt/Bundesanwaltschaft (Brauerstraße). Weite Teile des HfG-Bereichs bleiben in der nächsten Zeit noch Baustelle.

HfG I

liegt im Stadtteil Grünwinkel im Westen/-Südwesten der Stadt und ist in einem ehemaligen Lagergebäude in der Durmersheimer Straße 55 untergebracht. Das rote siebengeschossige Backsteingebäude und das rote »M« -Logo der Moninger Brauerei auf dem Dach des Nachbargebäudes sind auch schon von weitem gut zu sehen. Parkplatz auf dem Hinterhof.

Straßenbahn

Vom Hauptbahnhof mit Linie 3 (Daxlanden) bis »Eckener Straße«. Von dort zu Fuß, ca. 7 Minuten die Zeppelinstraße entlang und rechts in die Durmersheimer Straße einbiegen (Dauer: 30 min).

Straßenbahn / Bus

Vom Hauptbahnhof oder der Innenstadt mit der Linie 3 (Daxlanden) bis »Entenfang«, von dort mit Bus 62 bis »Sinner«, direkt gegenüber der HfG (Dauer: 30 min).

PKW

Von der Autobahn aus, Richtung Basel und Stuttgart in Richtung Frankfurt fahrend (sowie aus Richtung Frankfurt kommend), unmittelbar am Karlsruher Dreieck die Ausfahrt »Karlsruhe Mitte« nehmen und auf der sogenannten »Stadtautobahn Südtangente« Richtung Landau/Rheinhafen fahren, die Ausfahrt »Grünwinkel/Westbahnhof« nehmen, links einordnen und abbiegen in Richtung Grünwinkel, nach der Brücke an der zweiten Ampel links in die Durmersheimer Straße einbiegen (10 Minuten Fahrtzeit ab Dreieck Karlsruhe).

Straßenbahn

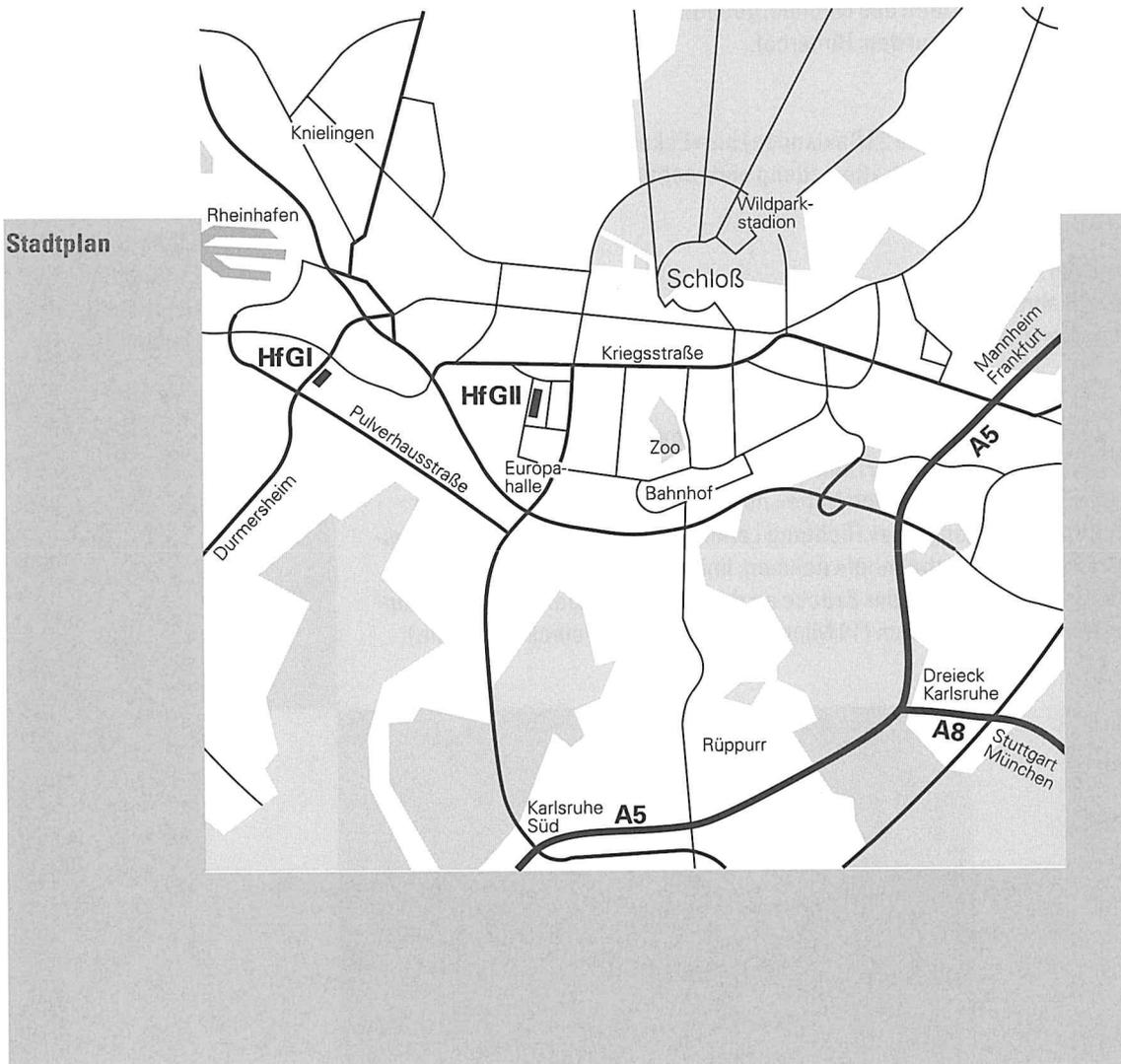
Ab Hauptbahnhof Linie 3 (Daxlanden) oder Linie 4 (Waldstadt) bis »Mathystraße«. Umsteigen zur Linie 5 (Rheinhafen) bis »Lessingstraße«. In Fahrtrichtung links liegt die HfG II.

PKW

Von der Durmersheimer Straße oder von der Autobahn über die Südtangente, Ausfahrt Europahalle, Richtung Innenstadt zum großen Hallenbau.



Die in der folgenden Übersicht angegebenen Semesterwochenstunden sind Orientierungswerte und geben exemplarisch die durchschnittliche zeitliche Beanspruchung an. Durch Schwerpunktsetzungen und wechselndes Studienangebot ergeben sich im konkreten individuellen Studienplan andere Werte.



Exemplarischer Studienplan Medienkunst

Das ist die Regelstudienzeit bestehende Aufnahmeprüfung drei Semester Grundstudium bestehende Zwischenprüfung vier Semester Hauptstudium Diplomprüfung im achten bzw. neunten Semester

Für die **Zwischenprüfung** sind in dem Hauptfach Medienkunst folgende Studienleistungen erforderlich:
drei Leistungsnachweise Medienkunst
 zwei Leistungsnachweise Theorieebenfach Kunstwissenschaft und Mediengeschichte, Philosophie und Medientheorie oder Rechtswissenschaft, davon mindestens einer aus dem Bereich Kunstwissenschaft
 ein Leistungsnachweis aus einem Praxisfach als Nebenfach
 drei Bescheinigungen über Grundlagenkurse, davon eine über „Video“, „Film“ oder „Computer“

Für die **Diplomprüfung** sind hier über die zur Zwischenprüfung erforderlichen Nachweise hinaus mindestens folgende Studienleistungen zusätzlich erforderlich:
 fünf Leistungsnachweise Medienkunst
 zwei Leistungsnachweise Theorieebenfach
 drei Leistungsnachweise Praxisfach als Nebenfach
 ein Atelierpraktikum, im Schwerpunkt Film ein Produktionspraktikum
 eine große und eine kleine Exkursion (nur im Schwerpunkt Film)

Weitere Pflichtveranstaltungen

Einführungskurse I

(Drei Einführungskurse sind für Studenten aller Fachrichtungen verpflichtend im 1.-3. Semester zu studieren. Die Einführungskurse werden in Form zweiwöchiger Blockveranstaltungen vor und nach der Vorlesungszeit abgehalten)

Exkursionen

(Die Teilnahme ist freiwillig, im Schwerpunkt Film sind jedoch eine große und eine kleine Exkursion Pflicht)

Praktika

(Pflicht ist ein Atelierpraktikum, im Schwerpunkt Film: Produktionspraktikum)

Computerkurs, Video/Film/Akustik-Kurs, Werkstattkurs
 Fotografiekurs
 Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten

Eine große Exkursion, eine kleine Exkursionen

ja

2 Monate während des Hauptstudiums
 jeweils im Grund- und im Hauptstudium
 zweiwöchige Blockveranstaltungen im Grundstudium

drei Semesterwochenstunden Malerei und Zeichnen, Plastik, Architektur, Performance, Literatur

Künstlerische Grundlagen

(Es müssen mindestens zwei verschiedene Studienelemente außerhalb des Praxisnebenfaches studiert werden.)

vier Semesterwochenstunden Analoge und digitale Techniken: Video, Foto, Film; Ton-technik und Akustik; Holographie und Licht; Computeranwendung; Plastik und Konstruktion

Technische Grundlagen

(Pflicht sind mindestens drei verschiedene Studienelemente, die nicht durch die Einführungskurse abgedeckt werden. Die Teilnahme an Einführungskursen ist aber Voraussetzung für die Veranstaltungen Modellbau, Video, Fotografie)

fünf Semesterwochenstunden Wahrnehmungspsychologie und Ästhetik; Soziologie, Konzeption künstlerischer Praxis, Analyse der Geschichte und Theorie von Video, Film und Foto; Medienrecht

Methodische und theoretische Grundlagen

Praxis

sechs Semesterwochenstunden Künstlerische Projekte im Bereich Film, Foto, Video, Installation, Akustik, Plastik, Performance, Animation; fachübergreifende Projekte

Nebenfach I

zwei Semesterwochenstunden Theorie-nebenfach (Kunstwissenschaften und Medien-geschichte oder Philosophie und Medien-theorie)

Nebenfach II

drei Semesterwochenstunden Praxis-nebenfach (Produkt-Design oder Grafik-Design oder Szenografie oder Architektur oder Malerei oder Plastik)

Summe der Semesterwochenstunden 23

Exemplarischer Studienplan Produkt-Design

*Das ist die Regelstudienzeit
bestandene Aufnahmeprüfung
drei Semester Grundstudium
bestandene Zwischenprüfung
vier Semester Hauptstudium
Diplomprüfung im achten bzw.
neunten Semester*

Künstlerische Grundlagen
(Es müssen mindestens zwei verschiedene
Studienelemente außerhalb des Praxisnebenfaches
studiert werden)

drei Semesterwochenstunden
Malerei
und
Zeichnen,
Plastik,
Architektur,
Bildmedien

Technische Grundlagen
(Alle Studienelemente außer
Rendering/Präsentationszeichnungen sind
Pflichtveranstaltungen. Sie werden nicht durch die
Einführungskurse abgedeckt. Die Teilnahme an den
Einführungskursen ist aber Voraussetzung für die
Veranstaltungen CAD/CAM, Video/Film/Anima-
tion/Fotografie/3-D Simulation, Modellbau)

fünf Semesterwochenstunden
CAD/CAM,
Video/Film/
Animation/
Fotografie/
3-D Simulation,
Technisches
Zeichnen/
Darstellende
Geometrie,
Modellbau,
Materialkunde,
Konstruktion,
Ergonomie

**Methodische und
theoretische Grundlagen**
(Es müssen mindestens drei
verschiedene Studienelemente studiert werden)

fünf Semesterwochenstunden
Design-
management,
Marketing,
Corporate
Identity,
Konzeption,
Produkt-
analyse,
Wahrneh-
mungs-
psychologie/
Semantik/
Begriffskultur
Soziologie/
Ethnologie,
Design-
geschichte/
Designtheorie,
Recht

Praxis

sechs Semesterwochenstunden
Design-
projekte,
fachüber-
greifende
Projekte

Nebenfach I

zwei Semesterwochenstunden
Theorie-
nebenfach
(Kunstwissen-
schaften und
Medien-
geschichte
oder
Philosophie
und Medien-
theorie)

Nebenfach II

drei Semesterwochenstunden
Praxis-
nebenfach
(Grafik-
Design oder
Szenografie
oder
Medienkunst
oder
Architektur
oder Malerei
oder Plastik)

Semesterwochenstunden 24

Für die Zwischenprüfung sind im Hauptfach Produkt-Design folgende Studienleistungen erforderlich: zwei Leistungsnachweise Produkt-Design, Entwurf, Konzeption oder Gestaltung zwei Leistungsnachweise technische/darstellerische Grundlagen ein Leistungsnachweis künstlerische Grundlagen aus einem Praxisfach als Nebenfach ein Leistungsnachweis Theorienebenfach drei Bescheinigungen über Grundlagenkurse, davon eine im Grundlagenkurs „Werkstatt“ ein Praktikum 4-6 Wochen eine kleine Exkursion

Für die Zulassung zur Diplomprüfung ist über die zur Zwischenprüfung erforderlichen Nachweise hinaus zusätzlich die Vorlage mindestens folgender Leistungsnachweise erforderlich: vier Leistungsnachweise Produkt-Design aus den Bereichen Entwurf, Konzeption, Gestaltung, digitale Medien, Modellbau oder CAD/CAM ein Leistungsnachweis Strategisches Design/Betriebswirtschaftslehre zwei Leistungsnachweise aus einem Praxisfach als Nebenfach zwei Leistungsnachweise Theorienebenfach ein Praktikum eine große und eine kleine Exkursion

Weitere Pflichtveranstaltungen
Einführungskurse I

(Drei Einführungskurse sind für Studenten aller Fachrichtungen verpflichtend im 1. - 3. Semester zu studieren. Die Einführungskurse werden in Form zweiwöchiger Blockveranstaltungen vor und nach der Vorlesungszeit abgehalten)

Exkursionen

(Die Exkursionen finden in der Regel in der vorlesungsfreien Zeit statt)

Praktika

1 Praktikum im Bereich Modellbau/Produktion von 4-6 Wochen Dauer, 1 Praktikum im Bereich Gestaltung, digitale Techniken, Management oder Marketing

Computerkurs,
Video/Film/Akustik-Kurs,
Werkstattkurs
Fotografiekurs
Einführung in das wissen-
schaftliche Arbeiten

eine große Exkursion,
zwei kleine Exkursionen

ja

zweiwöchige
Blockveranstaltungen
im Grundstudium

jeweils
im Grund-
und im
Haupt-
studium

jeweils
im Grund-
und im
Haupt-
studium

Exemplarischer Studienplan Grafik-Design

Künstlerische Grundlagen
(Es müssen mindestens zwei verschiedene Studienelemente außerhalb des Praxisnebenfaches studiert werden)

Technische Grundlagen
(Es müssen mindestens drei verschiedene Studienelemente studiert werden)

Methodische und theoretische Grundlagen
(Es müssen mindestens drei verschiedene Studienelemente studiert werden)

Praxis

Nebenfach I

Nebenfach II

Das ist die Regelstudienzeit
bestandene Aufnahmeprüfung
drei Semester Grundstudium
bestandene Zwischenprüfung
vier Semester Hauptstudium
Diplomprüfung im achten
bzw. neunten Semester

drei Semesterwochenstunden
Malerei und Zeichnen, Plastik, Architektur, Bildmedien

vier Semesterwochenstunden
Desktop-Publishing, CAD, Video, Film, Animation, Fotografie, Drucktechniken

fünf Semesterwochenstunden
Marketing, Corporate Identity, Konzeption, Analyse des internationalen Grafik-Design, Theorie der visuellen Kommunikation, Wahrnehmungspsychologie, Soziologie, Recht

sechs Semesterwochenstunden
Grafik-Designprojekte, fachübergreifende Projekte

zwei Semesterwochenstunden
Theorie- nebenfach (Kunstwissenschaften und Medien- geschichte oder Philosophie und Medien- theorie)

drei Semesterwochenstunden
Praxis- nebenfach (Produkt- Design oder Szenografie oder Medien- kunst oder Architektur oder Malerei oder Plastik)

Summe der Semesterwochenstunden 23

Für die Zwischenprüfung sind im Hauptfach Grafik Design (Visuelle Kommunikation)

sind folgende Studienleistungen erforderlich:

drei Leistungsnachweise Grafik-Design/Visuelle Kommunikation, Konzeption/Gestaltung, Realisation-Print, Informatik/Elektro-

nik oder Fotografie

zwei Leistungsnachweise Theorie-

nebenfach

ein Leistungsnachweis künstlerische

Grundlagen aus einem Praxisfach

als Nebenfach

drei Bescheinigungen über Grund-

lagenkurse, davon mindestens eine

im Computerbereich

eine Exkursion

ein Praktikum von mindestens vier

bis sechs Wochen

für die Diplomprüfung ist hier über

die zur Zwischenprüfung erforderli-

chen Leistungsnachweise hinaus die

Vorlage mindestens folgender

zusätzlicher Leistungsnachweise:

fünf Leistungsnachweise Grafik-

Design/Visuelle Kommunikation aus

den Bereichen CI-Konzeption,

Verlags- und Editorial-Design,

Fotografie, Fernsehdesign oder

digitale Entwurfsmethoden

zwei Leistungsnachweise Theorie-

nebenfach

drei Leistungsnachweise aus einem

Praxisfach als Nebenfach

zwei Exkursionen

ein Praktikum im Bereich der

Visuellen Kommunikation

Weitere Pflichtveranstaltungen

Einführungskurse I

(Drei Einführungskurse sind für Studenten aller Fachrichtungen verpflichtend im 1. - 3. Semester zu studieren. Die Einführungskurse werden in Form zweiwöchiger Blockveranstaltungen vor und nach der Vorlesungszeit abgehalten)

Exkursionen

(Die Exkursionen finden in der Regel in der vorlesungsfreien Zeit statt)

Praktika

ein 4-6 wöchiges Praktikum im Grundstudium
ein Praktikum ohne zeitliche Begrenzung im Bereich der Visuellen Kommunikation im Hauptstudium

Computerkurs
Video/Film/Akustik-Kurs
Werkstattkurs
Fotografiekurs
Einführung in das wissen-
schaftliche Arbeiten

eine große Exkursion
zwei kleine Exkursionen

ja

zweiwöchige
Blockveranstaltungen
im Grundstudium

jeweils im
Grund- und im
Hauptstudium

jeweils im
Grund- und im
Hauptstudium

Exemplarischer Studienplan Szenografie/Ausstellungsdesign

Das ist die Regelstudienzeit
bestandene Aufnahmeprüfung
drei Semester Grundstudium
bestandene Zwischenprüfung
vier Semester Hauptstudium
Diplomprüfung im achten bzw.
neunten Semester

Künstlerische Grundlagen
(Es müssen mindestens zwei verschiedene Studienelemente außerhalb des Praxisnebenfaches studiert werden)

Technische Grundlagen
(Pflicht sind Technisches Zeichnen und CAD, Modellbau, Lightdesign, Kostümentwurf; darüber hinaus mindestens zwei weitere Studienelemente, die nicht durch die Einführungskurse abgedeckt sind. Die Teilnahme an Einführungskursen ist aber Voraussetzung für die Veranstaltungen Modellbau, Video, Fotografie)

Methodische und theoretische Grundlagen
(Pflicht sind Theorie und Geschichte des Theaters Simulationstechniken, Entwurfstechniken, Theaterwissenschaft)

Praxis

Nebenfach I

Nebenfach II

drei Wochenstunden

Malerei und Zeichnen, Plastik, Architektur, Bildmedien

vier Wochenstunden

Technisches Zeichnen (incl.CAD), Modellbau, Fotografie (+Labor), Video, Lightdesign, Bühnen-Elektroakustik, Kostümentwurf, Ausstellungsdesign

fünf Wochenstunden

Theorie und Geschichte des Theaters, Simulationstechniken, Entwurfstechniken, Architektur des Theaters, Kostümkunde, Theaterwissenschaft, Recht

sechs Wochenstunden

Szenografieprojekte fachübergreifende Projekte

zwei Wochenstunden

Theorie-
nebenfach
(Kunst-
wissen-
schaften
und
Medien-
geschichte
oder
Philosophie und
Medien-
theorie)

Praxisneben-
fach (Produkt-
Design oder
Grafik-Design
oder
Medienkunst
oder
Architektur
oder Malerei
oder Plastik)

Summe der Wochenstunden 22

Weitere Pflichtveranstaltungen

Einführungskurse I

(Drei Einführungskurse sind für Studenten aller Fachrichtungen verpflichtend im 1. - 3. Semester zu studieren. Die Einführungskurse werden in Form zweiwöchiger Blockveranstaltungen vor und nach der Vorlesungszeit abgehalten)

Exkursionen

(Die Exkursionen finden in der Regel in der vorlesungsfreien Zeit statt)

Praktika

einmal 6 bis 8 Wochen während des Grundstudiums
einmal ca. 3 Monate während des Hauptstudiums

Computerkurs Video/
Film/Akustik-Kurs
Werkstattkurs
Fotografiekurs
Einführung in das wissenschaftliche Arbeiten

eine große Exkursion
zwei kleine Exkursionen

ja

jeweils im
Grund- und im
Hauptstudium

jeweils im
Grund- und im
Hauptstudium

zweiwöchige
Blockveranstaltungen
im Grundstudium

Für die Zwischenprüfung
sind im Hauptfach Szenografie folgende Studienleistungen erforderlich:
drei Leistungsnachweise Szenografie Entwurf, Konzeption oder Gestaltung
ein Leistungsnachweis darstellerische/
technische Grundlagen der Szenografie
ein Leistungsnachweis künstlerische Grundlagen aus einem Praxisfach als Nebenfach
ein Leistungsnachweis Theorienebenfach
drei Bescheinigungen über Grundlagenkurse, davon mindestens eine zum Thema Modellbau/Werkstatt
ein Praktikum von mindestens 4-6 Wochen
eine Exkursion

Für die Diplomprüfung
ist über die zur Zwischenprüfung erforderlichen Nachweise hinaus zusätzlich die Vorlage mindestens folgender Leistungsnachweise erforderlich:
vier Leistungsnachweise Szenografie Entwurf, Konzeption, Gestaltung oder Kostümentwurf, davon einer Kostümentwurf
zwei Leistungsnachweise technische Grundlagen der Szenografie
ein Leistungsnachweis Szenografie/Theatertheorie
ein Leistungsnachweis fachübergreifendes Projekt
ein Leistungsnachweis Szenografie/Ausstellungsdesign
ein Leistungsnachweis aus einem Praxisfach als Nebenfach
ein Leistungsnachweis Theorienebenfach
ein Praktikum und **zwei** Exkursionen (siehe exemplarischer Studienplan)

Exemplarischer Studienplan Kunstwissenschaft

Das ist die Regelstudienzeit
bestandene Aufnahmeprüfung
drei Semester Grundstudium
bestandene Zwischenprüfung
vier Semester Hauptstudium
Diplomprüfung im achten
bzw. neunten Semester

Methodische Grundlagen (bis zur Zwischenprüfung)

drei Wochenstunden
Einführung
in die
Grundlagen
der Kunst-
geschichte

Theoretische und praktische Grundlagen

vier Wochenstunden
Medientheorie,
Medien- und
Museums-
pädagogik,
Kunstpblizistik,
Kunstkritik,
Kunst-
management,
Museologie,
Wahrnehmungs-
psychologie,
Urheberrecht

Hauptfach (Pflicht ist ein Studienelement zur Geschichte der Medien- kunst sowie ein Studienelement zur Kunst der Vormoderne)

zehn Wochenstunden
Kunst-
wissenschaft
und Medien-
theorie

Nebenfach I (Es gelten die Prüfungsbe- stimmungen des jeweiligen Nebenfachs.)

vier Wochenstunden
Theorieneben-
fach (Philo-
sophie und
Medientheorie
oder ein ande-
res geistes-
wissenschaft-
liches Fach an
den Universi-
täten KA oder
HD)

Nebenfach II

fünf Wochenstunden
Praxisneben-
fach (Produkt-
Design oder
Grafik-Design
oder Szeno-
grafie oder
Medienkunst
oder Archi-
tektur oder
Malerei oder
Plastik)

Weitere Pflichtveranstaltungen

Einführungskurse I

(Drei Einführungskurse sind für Studenten
aller Fachrichtungen verpflichtend im
1. - 3. Semester zu studieren. Die Ein-
führungskurse werden in Form zweiwöchi-
ger Blockveranstaltungen vor und nach der
Vorlesungszeit abgehalten)

Computerkurs
Video/Film/Akustik-Kurs
Werkstattkurs
Fotografiekurs
Einführung in das
wissenschaftliche
Arbeiten

Exkursionen

(Die Exkursionen finden in der Regel in der
vorlesungsfreien Zeit statt)

zwei große Exkursion
zwei kleine Exkursionen

Praktika

(Die Praktika werden je nach
Schwerpunktbildung empfohlen)

Praktika in Museen, Mediatheken
und ähnlichen Einrichtungen

jeweils im
Grund- und
Haupt-
studium
zweiwöchige
Blockveranstaltungen
im Grundstudium
Praktikum
im Haupt-
studium

Summe der Wochenstunden 25

Für die Zwischenprüfung
sind im Hauptfach Kunst-
wissenschaft und Medien-
geschichte folgende Studien-
leistungen erforderlich:
drei Leistungsnachweise
Kunstwissenschaft und
Mediengeschichte
ein Leistungsnachweis
Philosophie und Medien-
theorie als Nebenfach
ein Leistungsnachweis aus
einem frei gewählten
Praxisfach als Nebenfach
ein Leistungsnachweis nach
Wahl aus einem Nebenfach
oder einem anderen Fach
drei Bescheinigungen über
Grundlagenkurse, davon eine
„Wissenschaftliches Arbeiten“
eine Exkursion

Für die Magisterprüfung
müssen hier über die zur
Zwischenprüfung erforder-
lichen Nachweise hinaus
zusätzlich mindestens
folgende Studienleistungen
erbracht werden:
fünf Leistungsnachweise
Kunstwissenschaft und
Mediengeschichte, davon
jeweils mindestens einer in
der Geschichte der Vormo-
derne, der Moderne und der
Geschichte der Medienkunst.
zwei Leistungsnachweise
Theorienebenfach
ein Leistungsnachweis Philosophie (Medientheorie)
ein Leistungsnachweis aus einem Praxisfach als Nebenfach
ein Leistungsnachweis aus einem Praxisfach als Nebenfach oder aus
den Bereichen Medien- und Museumpädagogik, Kunstpblizistik,
Kunstmanagement oder Museologie
zwei Exkursionen



Impressum

Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe
Durmshheimerstr. 55
76185 Karlsruhe

Konzept und Gestaltung
Jan Haux
Adrian Krell
Matthias Megyeri

Redaktion
Michael Schuster

Text
Mitarbeiter der Hochschule
und des ZKM

Fotos
Jan Haux
Adrian Krell
Evi Künstle
Matthias Megyeri

und Günter Förg
(Professorenportraits)

Druck
mit Unterstützung von
Engelhardt & Bauer,
Karlsruhe

Stand: Juli '97



