

<b>Studiengänge:</b>	Bewerbung kann für ein oder mehrere dieser Fächer erfolgen: <ul style="list-style-type: none"><li>• Kunstwissenschaft und Medientheorie (mit Schwerpunkt Kunstwissenschaft des 20. Jahrhunderts und Theorie der neuen Medien)</li><li>• Kommunikationsdesign</li><li>• Produkt-Design</li><li>• Ausstellungsdesign und Szenografie</li><li>• Medienkunst (Video, Dokumentarfilm, Animation etc.)</li></ul>
<b>Studiengliederung:</b>	1 Hauptfach und 2 Nebenfächer (davon ein Praxisfach der HfG und ein Theoriefach der HfG oder eines der angebotenen Theoriefächer der Universitäten Karlsruhe und Heidelberg).
<b>Abschluss:</b>	Theoriefach Kunstwissenschaft und Medientheorie:           Magisterexamen Praxisfächer (alle anderen Studiengänge):                   Diplomabschluss
<b>Studienstruktur:</b>	1. – 3. Semester:           Grundstudium mit Zwischenprüfung 4. – 6. Semester:           Hauptstudium (Projektstudium) 7. – 9. Semester:           Magister-/Diplomprüfung
<b>Weiterbildung:</b>	Im Theoriefach Kunstwissenschaft und Medientheorie, sowie im Nebenfach Philosophie und Ästhetik ist die Promotion (Dr. phil.) möglich. Aufbaustudium in den Praxisfächern nur mit Teilnahmezertifikat (kein Abschluss möglich).
<b>Bewerbungsfristen:</b>	einmal im Jahr zum jeweiligen Wintersemester in der Zeit vom 15. April bis 31. Mai (Ausschlussfrist). Bewerbung pro Studiengang insgesamt 3-mal möglich.
<b>Voraussetzungen:</b>	Allgemeine oder fachgebundene Hochschulreife ( <b>nicht</b> Fachhochschulreife) oder FH-Diplom, sowie der Nachweis der künstlerischen Eignung (kein NC).
<b>Praktika:</b>	Sollen während der Semesterferien geleistet werden; ein Nachweis von Vorpraktika ist für die Bewerbung und Zulassung nicht erforderlich.
<b>Bewerbungsunterlagen:</b>	siehe Seite 2 des Antrages auf Zulassung zum Studium
<b>Beratungstermine:</b>	Für Studieninteressierte finden Mappenberatungstermine statt. Die aktuellen Termine: <a href="http://solaris.hfg-karlsruhe.de/hfg/inhalt/de/Bewerbung/4211">http://solaris.hfg-karlsruhe.de/hfg/inhalt/de/Bewerbung/4211</a>
<b>Eignungsprüfung:</b>	Voraussichtliche Termine : Mappenvorauswahl: 01.06. – 20.06. Praktische / mündliche Prüfungen (Auswahlgespräch): 01.07. – 15.07. Die endgültigen Termine werden von den Prüfungskommissionen Ende Mai bekannt gegeben. Ab Mitte Juli werden die Ablehnungs-Zulassungsbescheide versandt. Gegen diesen Bescheid kann innerhalb eines Monats Widerspruch erhoben werden. Während dem Zeitraum der Eignungsprüfung sowie während der 4-wöchigen Widerspruchsfrist bleiben die Arbeitsproben in unserem Hause.
<b>Kooperation:</b>	Es ist eine Zusammenarbeit mit dem Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) in Karlsruhe vereinbart, in deren Rahmen die Studierenden der HfG die Möglichkeit der Mitnutzung von Räumen, Einrichtungen, Geräten und technischen Installationen haben. Des Weiteren können gemeinsame Studienprojekte und Praktika durchgeführt werden.
<b>Kosten:</b>	Die Studiengebühr beträgt für jedes Semester 500 € und wird für die Gesamtdauer des Studiums erhoben. Daneben sind die Beiträge für das Studentenwerk in Höhe von derzeit 62,70 € sowie der Verwaltungskostenbeitrag von 40 € ebenfalls für jedes Semester zu bezahlen.
<b>Mehr über Lehrinhalte:</b>	Ein kommentiertes Vorlesungsverzeichnis können Sie im Studierendensekretariat gegen eine Schutzgebühr erwerben.
<b>Anschrift:</b>	Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe Lorenzstr. 15   76135 Karlsruhe
<b>Kontakt:</b>	Studierendensekretariat: <a href="mailto:gabriele.graf@hfg-karlsruhe.de">gabriele.graf@hfg-karlsruhe.de</a> ; <a href="mailto:eisenmenger@hfg-karlsruhe.de">eisenmenger@hfg-karlsruhe.de</a> Prüfungsamt: <a href="mailto:wpraeg@hfg-karlsruhe.de">wpraeg@hfg-karlsruhe.de</a> Telefon: Studierendensekretariat 0721-8203-2369 / 2371   Prüfungsamt 0721-8203-2359

# Beschreibungen der Studiengänge

## Kunstwissenschaft und Medientheorie

Dieser Studiengang ist an der HfG ähnlich aufgebaut wie das Studium der Kunstgeschichte an den Universitäten und findet ebenso wie dort seinen Abschluss mit dem Magister bzw. der Promotion (Dr. phil.). Allerdings handelt es sich um ein Reformprojekt, das andere Prioritäten setzt, als es sonst in der Ausbildung üblich ist. Das Fach im eigentlichen Sinne hat 3 verschiedene Studienfelder: Die Geschichte der Kunst, die Geschichte der Modernen Kunst und die Geschichte der Medienkunst. Ein deutlicher Schwerpunkt liegt auf der Kunst der Moderne. Zugleich wird die Medienkunst erstmals zum Inhalt des Faches.

In Ergänzung des Fachangebots können an der Hochschule außerdem Medientheorie, Philosophie und Ästhetik studiert werden. Die Nebenfächer lassen sich auch an anderen Hochschulen und Universitäten belegen, doch besteht eine Besonderheit in Karlsruhe darin, dass unter den beiden Nebenfächern eines aus dem Lehrbereich der Praxisfächer vertreten werden soll, wobei in diesem Falle auch die Theorie der Praxis gewählt werden kann. Die Berufsziele sind ähnliche und ähnlich vielfältige wie die in der Kunstgeschichte. In Karlsruhe liegt aber in der Praxisnähe ein Angebot, schon während des Studiums Erfahrungen im Ausstellungswesen und in den Medien im umfassendsten Sinne zu machen.

## Medienkunst

Der Studiengang Medienkunst entspricht grundsätzlich dem Fach Freie Kunst an den Kunstakademien und Kunsthochschulen, hat jedoch im Unterschied dazu die Beschäftigung mit den verschiedenen neuen Medien (Computer, Video, Animation) zum Schwerpunkt. Dazu gehört auch der Dokumentarfilm, besonders in den Bereichen Computer-Animation und Computersimulation.

Ausgehend von den traditionellen Kunstformen soll den Studenten von Anfang an Einblick in diese neuen Ausdrucksmöglichkeiten gegeben werden, um so das darin enthaltene Potential adäquat nutzen zu können. In gemeinsamen Projekten mit den anderen Abteilungen können die sich notwendigerweise ergebenden Überschneidungen fachübergreifend bearbeitet werden. In Verbindung mit dem Fach Kunstwissenschaft und Mediengeschichte als theoretischem Element kann so erstmals eine der jüngsten Entwicklungen der Gegenwartskunst angemessene Ausbildung realisiert werden.

## Produkt-Design

Unter Produkt-Design (Industriedesign) wird zunächst einmal die Gestaltung industriell gefertigter Erzeugnisse und Systeme verstanden. Das setzt neben künstlerischen Fähigkeiten eine umfassende Kenntnis der Herstellungsverfahren und -materialien voraus, sowie Verständnis für marktwirtschaftliche und betriebswirtschaftliche Zusammenhänge. Die Tätigkeit des Designers, sein Aufgaben- und Verantwortungsbereich haben sich in den letzten Jahren stark gewandelt: Auf nahezu allen Gebieten (Werkstoffe, Digitaltechnologie, Gestaltung von Benutzeroberflächen, Unternehmensformen, Management, Weltmarktstruktur) sind veränderte Bedingungen entstanden oder in Begriff, sich zu entwickeln. Im Studiengang Produkt-Design sollen neben der Vermittlung der notwendigen Grundkenntnisse diese Veränderungen Eingang in den Lehrplan finden.

Einen weiteren Schwerpunkt wird der Bereich Umwelt-Design/umweltgerechtes Design als Kriterium der Produktentwicklung bilden. Der Einsatz von CAD/CAM soll schließlich die Verbindung zu den neuen Medien herstellen.

## Ausstellungsdesign und Szenografie

**Ausstellungsdesign und kuratorische Praxis.** Ausstellungsdesign und kuratorische Praxis ist ein Projektstudium. Die Architektur einer Ausstellung folgt deren kuratorischem Konzept, doch dieses entwickelt sich auch durch die räumliche Umsetzung: eine gegenseitige Verknüpfung, die das gemeinsame Arbeiten von Architekten/Designern mit Kuratoren und Wissenschaftlern sowie Künstlern an einer Ausstellungskonzeption bedingt. Im Mittelpunkt der Ausbildung zum Ausstellungsdesigner stehen daher Konzeption und Design von Ausstellungen im Spannungsbogen von kuratorischen Entscheidungen und architektonischen Entwürfen. Der transdisziplinäre Ansatz findet Ausdruck in der Zusammenarbeit der angehenden Ausstellungsdesigner mit Studierenden der anderen, insbesondere künstlerischen und kunstwissenschaftlichen Fachrichtungen der HfG. Besondere Aufmerksamkeit gilt dem Ausstellen zeitgenössischer Kunst sowie der Zusammenarbeit mit dem ZKM/MNK. Die Herausgabe der Printpublikation DISPLAYER durch den Lehrstuhl ermöglicht es den Studierenden, die Seminarthemen in einen erweiterten Kontext zu stellen und in Verbindung mit der Fachöffentlichkeit jenseits der Hochschule zu treten.

**Szenografie** Szenografen werden ausgebildet, um szenische Räume zu konzipieren. Sie arbeiten angewandt im Theater, Film, im Fernsehen oder im virtuellen Raum als Bühnen- oder Szenenbildner. Als freie Künstler entwickeln sie Videoinstallationen, Environments oder Performances. Zentrale Auseinandersetzung ist das Zusammenwirken von Bewegung, Licht und Klang im Raum und in der Zeit. Ausgangspunkt ist immer wieder die Beschäftigung mit dramatischen oder literarischen Texten, für die räumliche Umsetzungen gesucht werden. Grundlagen wie technisches Zeichnen, CAD, 3-D-Darstellung, Modellbau, Technische Realisation und Präsentationsformen werden gelehrt. Das praxisbezogene Studium besteht größtenteils aus interdisziplinärer Projektarbeit.

## Kommunikationsdesign

Kommunikationsdesign ist ein Teil der Kommunikationsgestaltung. Der Designer gestaltet verantwortlich, zweckbezogen und zielgerichtet Kommunikationsverhältnisse, visuelle Erscheinungsbilder (zwei- und dreidimensional) und hat die Aufgabe zu informieren und zu bilden. Er arbeitet mit visuellen, verbalen und audiovisuellen Mitteln und bedient sich verschiedener fachspezifischer Techniken. Der Erfolg seiner Arbeit ist bedingt durch seine Fähigkeit, Umwelt- und Gesellschaftseinflüsse sowie Erkenntnisse der Kommunikationsforschung, der Soziologie, der Marktforschung, der Technik und anderer Wissensgebiete in den gesamten Gestaltungsprozess einzubeziehen.

Der Kommunikations-Designer arbeitet in der Regel mit einer Reihe von anderen Fachleuten zusammen. Mit ihnen gestaltet er Mittel für funktionsbezogene Anwendungsbereiche wie Wirtschaftswerbung für Konsum- und Investitionsgüter, Öffentlichkeitsarbeit in Form der Unternehmensdarstellung und Repräsentation, Instruktive Information und Didaktik auf dem Sektor Ausbildung und Erziehung, Organisation und Orientierung im administrativen Bereich, Werbung und Information im politischen und kulturellen Bereich.

Im Kommunikationsdesign-Studium wird den Anforderungen, die die Werbemittel der Gegenwart in voller Breite abverlangen entsprochen. Hierzu gehören die Computergrafik, die Computeranimation und der Videoclip ebenso wie der herkömmliche Entwurf. Auch die Methoden der Vernetzung des interaktiven Lernens sind in die Ausbildung einbezogen. Das Kennen lernen neuer Rezeptionsformen, der unterschiedlichen Reaktionsweisen des Publikums, aber auch die Auseinandersetzung mit neuen Vermittlungswegen, die den herkömmlichen Informationsfluss ergänzen und ausweiten, sind Inhalte dieses Studienganges. Die intensive Kenntnis der neuen Techniken, wie sie in den Werbemedien zunehmend angewendet werden, entspricht damit auch den sich weiterentwickelnden Berufsanforderungen.