

# Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe

**HfG**

University  
of Arts  
and Design  
Karlsruhe

**Ausstellungsdesign  
und Szenografie  
Kommunikationsdesign  
Kunstwissenschaft  
und Medienphilosophie  
Medienkunst  
Produktdesign**



<b>Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe</b>	S. 03
<b>Studieren an der HfG</b>	S. 07
<b>Ausstellungsdesign und Szenografie</b>	S. 09
<b>Kommunikationsdesign</b>	S. 11
<b>Kunstwissenschaft und Medienphilosophie</b>	S. 13
<b>Medienkunst</b>	S. 15
<b>Produktdesign</b>	S. 21
<b>Werkstätten, Studios und Bibliothek</b>	S. 25
<b>Bewerbung</b>	S. 27





HfG Karlsruhe  
Foto: Evi Künstle

# Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe

**Kontakt** — Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (HfG)  
Lorenzstraße 15 Tel. +49 (0) 721 8203 0  
D-76135 Karlsruhe Fax +49 (0) 721 8203 2293

**Internet** — [www.hfg-karlsruhe.de](http://www.hfg-karlsruhe.de)

**Email** — [hochschule@hfg-karlsruhe.de](mailto:hochschule@hfg-karlsruhe.de)

Eine einzigartige Verknüpfung von künstlerischen, angewandten und theoretischen Studiengängen macht das Studium an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (HfG) besonders vielseitig und spannend.

Mit Kommunikationsdesign, Produktdesign, Medienkunst, Ausstellungsdesign und Szenografie sowie Kunstwissenschaft und Medienphilosophie präsentiert sich die HfG als neue Form der Kunsthochschule, als »elektronisches Bauhaus«. Heinrich Klotz, Begründer der HfG

Allen Studiengängen gemeinsam ist die von Beginn an praktizierte, oft fachbereichsübergreifende Projektarbeit. Damit ermöglicht das Ausbildungskonzept der HfG den Studierenden eine optimale Verbindung von Theorie und Praxis. Auch die Kooperation mit dem benachbarten ZKM | Zentrum für Kunst und Medien verdeutlicht die interdisziplinäre Ausrichtung der Hochschule. International renommierte ProfessorInnen und KünstlerInnen stehen für eine exzellente Lehre und das internationale Profil der HfG. Bestens ausgestattete Studios und Werkstätten sind Garant für eine außergewöhnliche, innovative Ausbildung.

Das Markenzeichen der HfG ist das Gebäude der Hochschule: Die HfG ist zusammen mit dem ZKM in einem ehemaligen Industriebau untergebracht. Lichthöfe, Lichtbrücken und angrenzende Räumlichkeiten bieten einmalige Arbeits-, Veranstaltungs- und Ausstellungsmöglichkeiten.

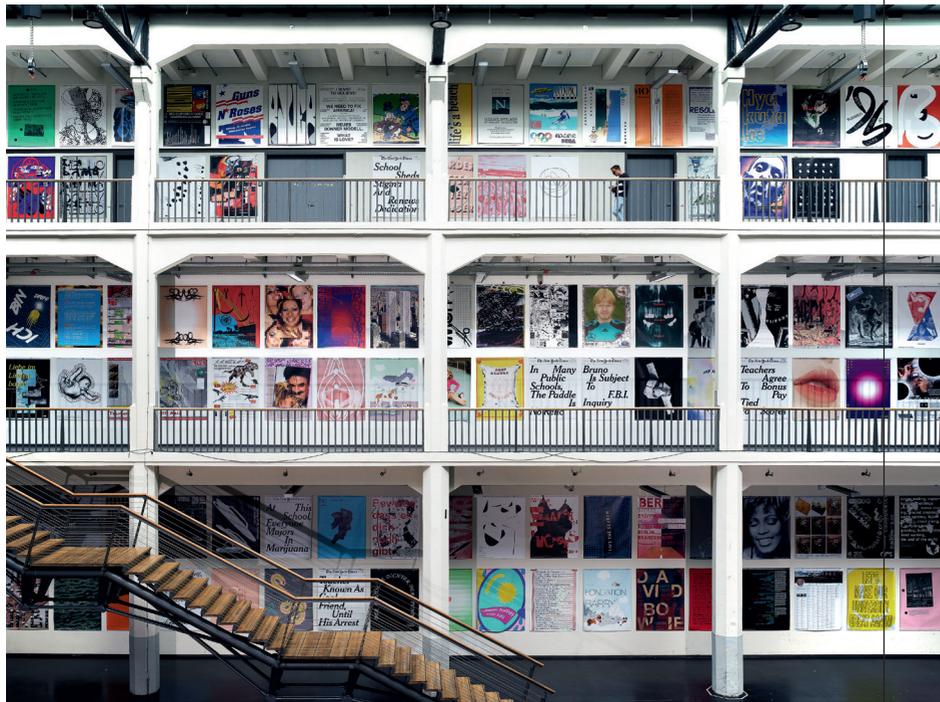
Die 1992 gegründete HfG bietet ihren rund 400 Studierenden nicht nur ausgezeichnete Studienbedingungen, sondern vergibt auch als eine der wenigen Hochschulen in Deutschland noch den Diplom- bzw. Masterabschluss. Mit diesen Abschlüssen und einem vielseitigen, projektorientierten Studium sind die AbsolventInnen der HfG bestens auf die beruflichen Anforderungen vorbereitet.

Weitere Informationen über die HfG finden Sie unter [www.hfg-karlsruhe.de](http://www.hfg-karlsruhe.de). Über aktuelle Nachrichten informieren auch der Face-



book-, Twitter-, und Instagram-Kanal der Hochschule. Die Jahresausstellung Rundgang durch die Lichthöfe der HfG präsentiert jedes Jahr Mitte Juli, zum Ende des Sommersemesters, die Arbeiten und Projekte der Studierenden aus den vorhergehenden beiden Semestern.

Prof. Peter Weibel, Vorstand des ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe. »Bauhaus, HfG Ulm, HfG Karlsruhe: Drei Stationen der Moderne, wo die Kunst als universelles, visuelles Medium verstanden wird, wo bildende Kunst, Architektur, Design, Medien, Bühne interdisziplinär agieren.«



Bildwand mit Arbeiten von Studierenden des Studiengangs Kommunikationsdesign in den Lichthöfen der HfG.

Foto: Evi Künstle

## Studieren an der HfG

Die HfG versteht sich als eine Schule, in der man lernt, selbstständig zu denken und zu handeln. Pluralistische Offenheit und crossmediales Zusammenwirken von Praxis und Theorie sind das Leitmotiv des Lernens und Lehrens an der HfG – ein Erfolgsrezept für ein spannendes, chancenreiches Studium.

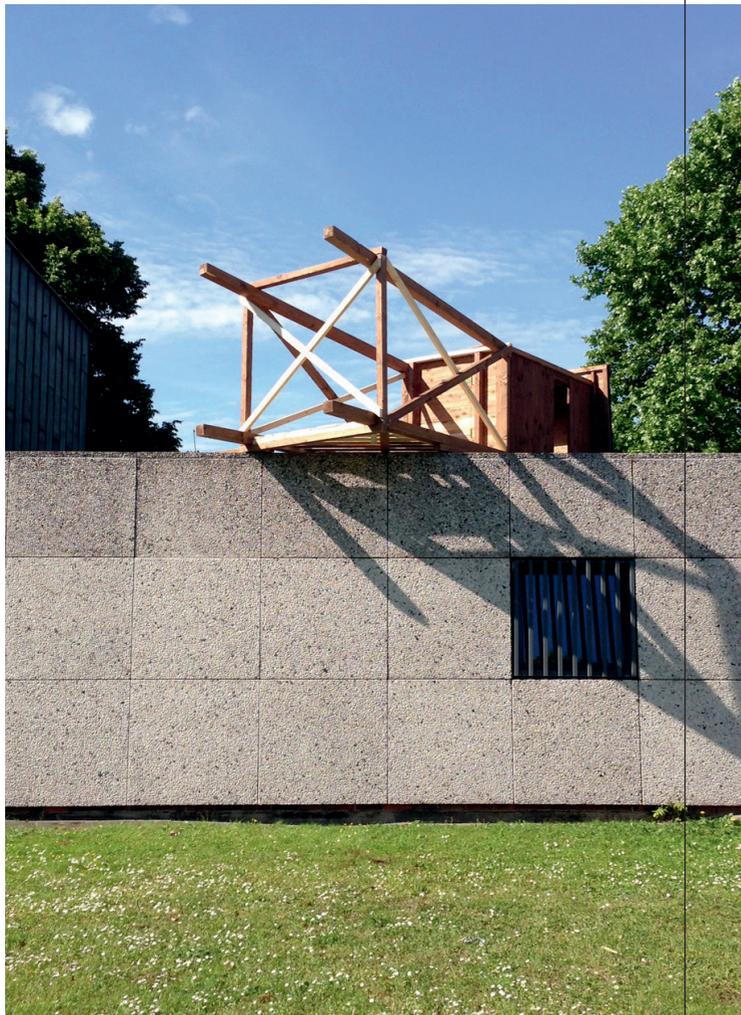
Den Studierenden wird ein großer Freiraum geboten, ihr Studium weitgehend selbst zu gestalten. Im bewährten Projektstudium wird transdisziplinäres Lernen gefördert: Studierende aus allen Fachbereichen arbeiten gemeinsam an praxisbezogenen Aufgabenstellungen. In Kursen, Seminaren, Workshops, Exkursionen und Vorlesungen erhält jeder Studierende eine fundierte und weitgefächerte fachliche Ausbildung.

An der HfG kommt auf etwa 20 Studierende ein/e ProfessorIn. In kleinen Gruppen und durch projektorientiertes Arbeiten wird jede/ Einzelne optimal gefördert. Die Professuren auf Zeit in den praktischen Studiengängen sorgen für eine sukzessive Zuführung an neuen künstlerischen, gestalterischen und wissenschaftlichen Ideen. Lernziele, Lerninhalte und Lernprozesse werden immer wieder neu durch den jeweiligen Professor, die jeweilige Professorin definiert. Die notwendige Kontinuität wird durch einen Stamm von dauerhaft verpflichteten ProfessorInnen gewährleistet.

Kontakte zu herausragenden ExpertInnen aus Kunst und Wissenschaft sowie Kooperationen mit nationalen und internationalen Institutionen aus den Bereichen Theater, Museum, Kunst, Design und Film sprechen für das Netzwerk der Hochschule. Von diesen vielfältigen Kooperationsmöglichkeiten profitieren die Studierenden unmittelbar durch spannende, mit der Praxis verknüpfte Seminarprojekte. Das internationale Netzwerk der HfG Karlsruhe umfasst auch eine große Anzahl an Partnerhochschulen in Europa und weltweit.

Die Vielzahl erfolgreicher AbsolventInnen, mit nationalen wie internationalen Auszeichnungen, ist der beste Beweis für die exzellente, praxisorientierte und interdisziplinäre Ausbildung an der HfG.

Beatrix von Pilgrim, Ehemalige Professorin für Szenografie an der HfG Karlsruhe. »So sollte eine Schule sein – ein lebendiges Forschungslabor mit sich ergänzenden Disziplinen, nicht zu groß, mit persönlichem Kontakt.«



# Ausstellungsdesign und Szenografie

Abschluss — Diplom AusstellungsdesignerIn  
 Diplom Szenografin  
 Internet — <https://adsz.hfg-karlsruhe.de>

Das Arbeiten mit dem Raum ist heute in den bildenden wie den performativen Künsten zentral. Die Verbindung von Ausstellungsdesign und Szenografie in einem Studiengang ist Ausdruck fließender Grenzen zwischen der räumlichen Praxis in verschiedenen Künsten und Medien.

Der Studiengang Ausstellungsdesign fasst künstlerische, kuratorische und architektonische Entscheidungen zusammen. Im Mittelpunkt stehen die Konzeption und Gestaltung von Ausstellungen zeitgenössischer Kunst sowie Archiv- und Themenausstellungen. Begleitend zur praktischen Entwicklung von Ausstellungsräumen und -architekturen wird zur theoretischen Auseinandersetzung der intensive Dialog mit der kuratorischen Praxis angeboten.

Szenografie versteht sich als die Praxis der Inszenierung von Raum und definiert die Position zwischen den traditionellen Bereichen Bühnenbild und Regie. Szenografinnen agieren im Theater, Film, im virtuellen Raum, oder entwickeln als freie KünstlerInnen narrative Räume in Form von Installationen, temporären Architekturen, Choreografien und Performances. Im projektorientierten Studium werden die klassischen und modernen Dispositive des Theaters untersucht. Zentrales Thema ist die Verhandlung der Beziehung zwischen Raum, Inhalt, Betrachter und Zeit.

In Ergänzung zu diesen beiden Studiensegmenten ist die Professur für kuratorische Studien und dramaturgische Praxis als Verknüpfung und Vervollständigung der Teilbereiche in theoretischen wie praktischen Fragestellungen angelegt. Sie umfasst die Ausstellungstheorie, Ausstellungsgeschichte, Theatertheorie, Theatergeschichte ebenso wie die kuratorische und dramaturgische Praxis.



o.T.  
Foto: Karolina Sobel

# Kommunikationsdesign

Abschluss — Diplom-DesignerIn

Fachrichtung Kommunikationsdesign

Internet — <http://kommunikationsdesign.hfg-karlsruhe.de>

Kommunikation gestalten heißt, der Wirklichkeit eine Form zu geben. Aber auch, über mögliche (und unmögliche) andere Wirklichkeiten mit den Mitteln der Kommunikation zu spekulieren. Die Studierenden des Fachbereichs sind daher aufgefordert, sich mit ihren Fähigkeiten in alle Bereiche des gesellschaftlichen Lebens einzubringen – sei es durch die Gestaltung von Büchern, Plakaten, Webseiten, Filmen, Ausstellungen oder Kampagnen, aber auch mit Aktionen, Objekten oder »Design-Rohstoffen« wie Schriften, Illustrationen und Fotografien.

Durch konkrete Projektarbeit bietet das Studium einen intensiven Zugang zu Themen mit gestalterischer, künstlerischer, aber auch gesellschaftspolitischer Relevanz. Hier werden einzeln oder in kleinen Gruppen geeignete Methoden und Techniken zur Umsetzung der studentischen Projekte erarbeitet, entwickelt und erforscht. Nur selten teilen sich mehr als zehn Studierende die Aufmerksamkeit einer Professorin/eines Professors. Dadurch ist eine optimale Betreuung gewährleistet.

Die Studierenden haben jederzeit Zugang zu den vielseitigen, hervorragend ausgestatteten Werkstätten der Hochschule und können ihre Ideen in fast jeder Form realisieren. Hierbei hat die handwerkliche Arbeit einen wichtigen Anteil. Um dies zu fördern, sind ergänzend zu den ProfessorInnen des Fachbereichs weitere renommierte GestalterInnen aus aller Welt zu Gast an der HfG Karlsruhe. Sie leiten Workshops und Seminare, halten Vorträge und tragen auf diese Weise aktuelles Kommunikationsdesign in die Hochschule.

Ziel des Fachbereichs ist es, eigenständige DesignerInnen auszubilden. Sie sollen nicht nur AuftragnehmerInnen sein, sondern selbstständige ProduzentInnen. So ist es nicht ungewöhnlich, dass die Studierenden schon während des Studiums größere Projekte realisieren, für Auftraggeber arbeiten oder eigene kleine Agenturen oder Galerien gründen. Diese Form des »Design-Unternehmertums« wird im Fachbereich gezielt gefördert.



12 — Copy\_Paste, Writing in the Age of Mass Text Production, Participative Performance  
Lena Reitschuster und Louisa Raspe  
Foto: Yael Kolb

# Kunstwissenschaft und Medienphilosophie

Abschluss — Magister/Magistra Artium (M.A.) der Kunstwissenschaft  
Magister/Magistra Artium (M.A.) der Kunst- und Medienphilosophie  
Promotion zum Dr. phil.

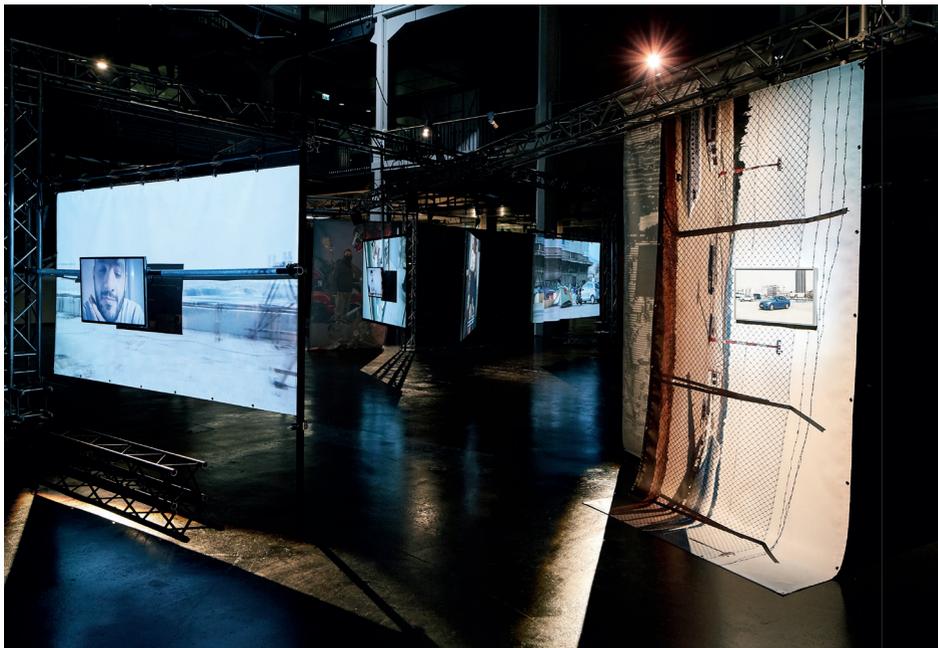
Internet — [www.hfg-karlsruhe.de](http://www.hfg-karlsruhe.de)

Der Name des Fachbereichs **Kunstwissenschaft und Medienphilosophie** signalisiert bereits den Anspruch, sowohl Bild- als auch Textkompetenz zu vermitteln. Studierende können entweder Kunstwissenschaft oder Kunst- und Medienphilosophie als Hauptfach wählen. Das jeweils andere Fach stellt dann das Nebenfach dar.

Im Unterschied zu einem herkömmlichen Studium der Kunstgeschichte bietet der Studiengang Kunstwissenschaft an der HfG Karlsruhe einen eher systematischen als rein historischen Zugang. Dabei liegt der Schwerpunkt auf der modernen und zeitgenössischen Kunst sowie auf ästhetischer Theorie. Daneben öffnet sich das Fach für ästhetische Phänomene jenseits der Kunst, also etwa für die Bildwelten der Massenmedien oder für Konsumphänomene.

Im Studium der **Medienphilosophie** werden über die traditionelle Wissensvermittlung hinaus auch aktuelle Formen der medialen Inszenierung im sozialen und politischen Kontext erforscht und erprobt. Ein weiterer Fokus von Forschung und Lehre konzentriert sich auf die Schnittmenge von Kognitionswissenschaften, Wissensökonomie und maschineller Intelligenz. Die Ansiedlung der Philosophie an einer Kunsthochschule birgt die Chance, Philosophie als Kunstform zu analysieren und zu praktizieren. In Kooperation mit Studierenden der Medienkunst oder der Designfächer kann Theorie in praxisnahe Projekte übersetzt werden.

Kooperationen mit dem Karlsruher Institut für Technologie (KIT) und der Universität Heidelberg erweitern das Studienangebot. Das Studium entspricht in seiner Struktur den ehemaligen Magisterstudiengängen an den Universitäten und bietet damit die Freiheit, ein persönliches Studienprofil zu entwickeln. Aufbauend auf dem Magisterabschluss ist zudem die Promotion (Dr. phil.) in den Fachrichtungen Kunstwissenschaft, Medientheorie und Philosophie möglich.



DEFAULT, Multimedia-Installation  
Lukas Rehm und Tilmann Rödiger  
Foto: Tilmann Rödiger

# Medienkunst

Abschluss — Diplom Medienkunst  
Internet — [www.hfg-karlsruhe.de](http://www.hfg-karlsruhe.de)

Das Studium der Medienkunst bietet nicht nur eine außergewöhnliche künstlerische Ausbildung mit den neuesten Medientechnologien, sondern eröffnet den Studierenden die Möglichkeit, gemeinsam an der Zukunft der medialen Künste zu forschen.

International renommierte KünstlerInnen sowie KulturproduzentInnen sind Garant für eine innovative Ausbildung in den expressiven Qualitäten unterschiedlicher Medienformate. Darüber hinaus stehen die Inhalte und Konzepte im Zentrum des Interesses.

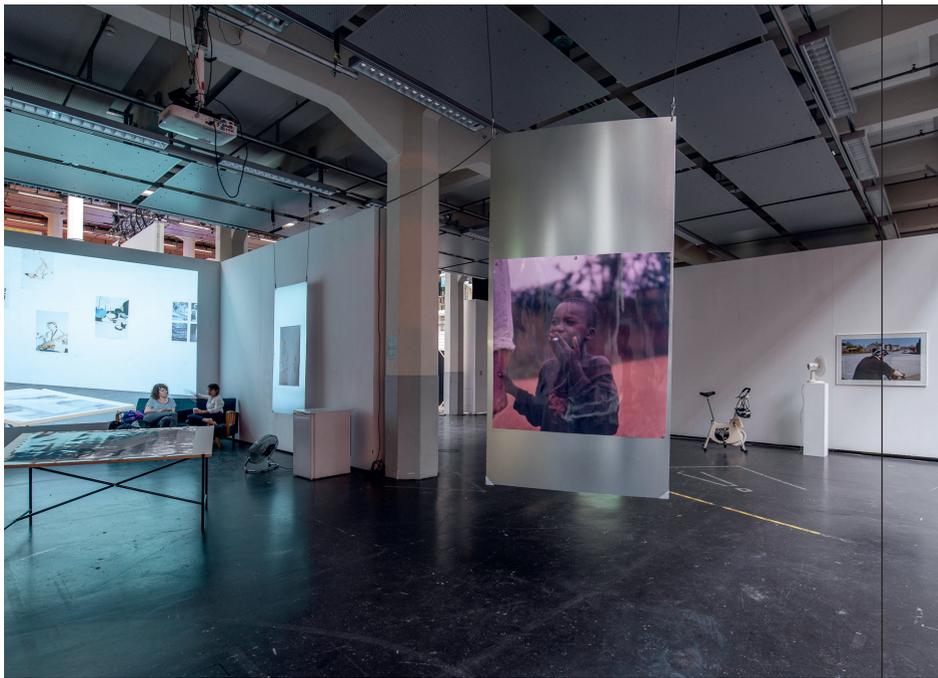
Der Fachbereich Medienkunst ist mit den Fachrichtungen Digitale Kunst/InfoArt, Film, Fotografie und Moving Image das künstlerische Kernstück der HfG. Ergänzt wird dieses umfassende Angebot durch den Bereich Sound und 3D-Produktionen.

Bis heute ist man der ursprünglichen Vision des Gründungsrektors der HfG, Heinrich Klotz, treu geblieben, der langfristig ein »elektronisches Bauhaus« an der HfG etablieren wollte. Innovative Forschung und Lehre sind unabdingbare Elemente des HfG-Fachbereichs Medienkunst.

Ein wichtiger Aspekt des Fachbereichs ist, dass die Fachrichtungen kein festgelegtes Curriculum haben. Auch hier werden Lernziele, Lerninhalte und Lernprozesse immer wieder neu durch den jeweiligen Professor, die jeweilige Professorin definiert. Dieses Grundprinzip erlaubt es, von einem dynamischen Curriculum des gesamten Fachbereichs Medienkunst zu sprechen.

Der Fachbereich Medienkunst verfügt über exzellente und hochkarätig ausgestattete Studios, die vielfältige Produktionen ermöglichen. Das Erlernen der technischen Fertigkeiten zur Herstellung von Medienkunstwerken sowie die Entwicklung ästhetischer Urteilskompetenz sind wesentliche Ziele der Ausbildung.

Der Bereich Digitale Kunst/InfoArt beschäftigt sich mit der revolutionären Wandlung der Informationskultur unserer Zeit. Hier wird das Phänomen der Datenvisualisierungen in einem breiten Kontext untersucht. Nach dem Prinzip »Content driven technology« beschäftigt sich dieser Teilbereich außerdem mit netz- und 3D-basierten, in Echtzeit generierten telematischen Phänomenen, die ihre Anwendung auch im öffentlichen Raum finden.



16 —————  
 Ausstellungsansicht Rundgang  
 2018, MK Fotografie (Exhibi-  
 tion Juni/Juli)  
 Mustafa Emin Büyüksöğün, Manuel  
 Clairot, Philip Lawall, Judith Milz, Nis Pe-  
 tersen, Rayna Teneva, Alexander Theis

Der Bereich Film beschränkt sich nicht nur auf das klassische Erzählformat, sondern erforscht und erarbeitet neue Konzepte und Formate auf den Gebieten Dokumentarfilm, Experimentalfilm und Autorenfilm. Die Filmtheorie spielt dabei eine wichtige Rolle.

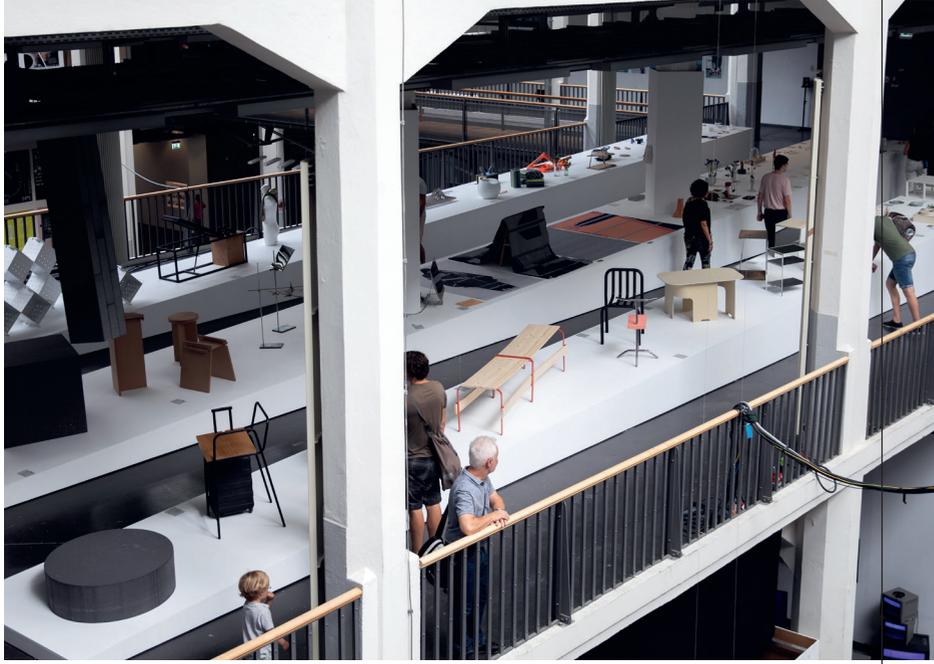
Die Fachrichtung Fotografie orientiert sich inhaltlich an einem erweiterten Fotografiebegriff und bezieht auch installative und zeitbasierte Formate mit ein; so werden künstlerische Arbeitsweisen, wie künstlerische Forschungsprojekte, diskutiert und entwickelt, die nicht nur die Möglichkeiten des Mediums als bildgebendes Verfahren erproben, sondern Fotografie insbesondere auch als mediale, soziale und historische Praxis begreifen und diese kritisch reflektieren. Dabei spielen Aspekte von Produktion und Produktionsbedingungen, von Distribution und Präsentation der Fotografien im künstlerischen Kontext eine entscheidende Rolle.

Der Schwerpunkt Moving Image stellt den installativen Kunstfilm/die Bewegtbild-Installation in den Vordergrund und untersucht die technischen, ästhetischen und post-produktiven Bedingungen, Formen und Poetiken bewegter Bilder und deren Medien, vor allem auch unter Berücksichtigung des Digitalen. Der Präsentationsmodus sowie kuratorische Strategien und Bedeutungen des Ausstellens bewegter Bilder sind eng in den Entstehungsprozess der künstlerischen Arbeit integriert.

Das Sound-Labor wird durch die Vielfältigkeit der unterschiedlichen Ansätze der dort entwickelten interdisziplinären Projekte gespeist, die sich in die Bereiche elektronische und elektroakustische Musik, experimentelles Hörspiel, Klanginstallation und Filmtone aufteilen lassen. Der Schwerpunkt liegt auf den akustischen Spielformen zwischen Kunst und Medien. Für die Aktivitäten und Konzerte außerhalb der Hochschule wurde im Jahr 2003 das unabhängige audiovisuelle Label »ichiigai« gegründet, das die Fusion von Klang, Musik, Video und Kunst fördert.



Mit dem Expanded 3Digital Cinema Laboratory verfügt die HfG über einen international beispielgebenden Forschungsbereich zu 3D, VR und künstlicher und künstlerischer Intelligenz. In der Kombination mit dem, gemeinsam mit dem ZKM veranstalteten, »BEYOND« – Festival, als Schaufenster dieser Forschung und dem internationalen Symposium zu »Future Design« ist dieser Studienschwerpunkt an der HfG weltweit einmalig.



Rundgang 2018, Design Rampen  
Jannik Lang, Soeren Göbel, Johannes  
Bauer und Florian Kriegl

# Produktdesign

Abschluss — Diplom-DesignerIn  
 Fachrichtung Produktdesign  
 Internet — <http://produktdesign.hfg-karlsruhe.de>  
[www.kkaarrrls.com](http://www.kkaarrrls.com)

Das Studium des Fachs **Produktdesign** an der HfG Karlsruhe orientiert sich an dem kontinuierlich wachsenden gesellschaftlichen Bedarf an zeitgemäßem Design für die Bereiche der privaten Haushalte, des öffentlichen Raums und der Arbeitswelt. Daher versteht sich dieses Fach als eine Disziplin, die in besonderer Weise auf den soziokulturellen Wandel eingeht. Neben der klassischen Gestaltung seriell herzustellender Güter werden von ProduktdesignerInnen zunehmend konzeptionelle Leistungen erwartet, die die vielfältigen Bedingungen unserer Industriekultur berücksichtigen und kritisch beleuchten.

Die Schwerpunkte der Ausbildung liegen in der interdisziplinären Ausrichtung des Studiums und der Arbeit an konkreten Projekten von Beginn an. Im Rahmen dieses Projektstudiums wird neben der Vermittlung der rein faktischen Grundlagen auch ein intuitiv-emotionaler Zugang zur jeweiligen Aufgabenstellung angeregt und gefördert. Vorrang haben dabei solche Projekte, die neue Perspektiven des Arbeitsgebietes, aber auch neue Formen der Präsentation und des Ressourcenmanagements aufzeigen.

Mit der Plattform **kkaarrrls** verfügt der Fachbereich über ein Schaufenster für programmatisch starke Positionen studentischer Arbeiten oder beispielsweise für Kooperationsprojekte mit Industriepartnern.



Rundgang 2018  
© Yael Kolb



# Werkstätten, Studios und Bibliothek

Werkstätten — **Modellbauwerkstatt** inkl. Holz, Metall, elektronische Fertigung, Kunststoff, Porzellan, Schweißerei, **Elektrowerkstatt**, **Siebdruckwerkstatt**  
Studios — **Großes Studio**, **Filmstudios**, **Fotostudio** und **Labor**, **Soundstudio**, **3D-Labor**  
Sonstiges — **Mediathek**, **Bibliothek**, **Zentrale Geräteausleihe**

Die praxisorientierte Ausbildung der HfG zeigt sich auch in den hervorragend ausgestatteten Werkstätten und Studios. Hier können Projekte in fast jeder Form realisiert werden. Die vielfältigen Werkstatt- und Studio-Einführungskurse legen die Grundlage für die professionelle Umsetzung eigener Projekte.

In den Werkstätten werden unter fachkundiger Anleitung in Seminaren entwickelte Prototypen realisiert: Vom Möbelstück über die Leuchte bis hin zu Keramik-Unikaten, vom selbst gedruckten Plakat bis hin zum Solar-Cycle ist alles möglich. Dabei steht stets die Idee der Studierenden im Mittelpunkt, an deren Realisierung gemeinsam gearbeitet wird.

Der Schwerpunkt der HfG im Bereich der neuen Medien spiegelt sich in den bestens ausgerüsteten Studios für Film, Fotografie, Sound und 3D wider. Neben neusten technischen Standards werden auch analoge Formate weiter miteinbezogen. Einen Höhepunkt stellt das multifunktionale **Große Studio** mit neusten Licht-, Sound- und Aufnahmesystemen dar. Mit seiner exzellenten Ausstattung bietet es ausgezeichnete Bedingungen für Konzerte, Performances, Theateraufführungen, Vorträge oder Filmaufnahmen.

Für die wissenschaftliche Arbeit steht den Studierenden die mit dem ZKM gemeinsam geführte **Bibliothek** zur Verfügung. Der kontinuierlich erweiterte Bestand umfasst aktuell ca. 70.000 Bücher, Videos und Tonträger. Thematisch konzentriert sich die Bibliothek vor allem auf die Bereiche Medientheorie, Kunstwissenschaft, Design, Architektur und Medienkunst. Der gesamte Bestand ist offen zugänglich und bietet so optimale Möglichkeiten zur intensiven Recherche.



Führung durch die Lichthöfe  
der HfG Karlsruhe  
Foto: Yael Kolb

# Bewerbung

**Kontakt** — Studierendensekretariat Tel. +49 (0) 721 8203 2369  
 Kerstin Eisenmenger Fax +49 (0) 721 8203 2373  
**Internet** — [www.hfg-karlsruhe.de/studium/bewerbung](http://www.hfg-karlsruhe.de/studium/bewerbung)  
**Email** — [keisenmenger@hfg-karlsruhe.de](mailto:keisenmenger@hfg-karlsruhe.de)

**Bewerbungsschluss** für ein Studium an der HfG Karlsruhe ist immer im Frühjahr – die genauen Termine werden auf der Homepage unter [www.hfg-karlsruhe.de/studium/bewerbung/](http://www.hfg-karlsruhe.de/studium/bewerbung/) frühzeitig angekündigt.

**Studienbeginn** ist immer das Wintersemester.

**Zulassung** zum Studium erfolgt nach der erfolgreichen Ablegung einer Aufnahmeprüfung.

**Bewerbungsunterlagen** stehen auf der HfG-Homepage zum Download unter [www.hfg-karlsruhe.de/studium/bewerbung/](http://www.hfg-karlsruhe.de/studium/bewerbung/) bereit.

**Studienberatungstermine** werden im Frühjahr mehrfach von allen Fachbereichen angeboten. Die Termine werden auf der HfG-Homepage veröffentlicht.

**Fragen** beantwortet gerne das Studierendensekretariat.

Anne Niemetz, Absolventin des Fachbereichs Medienkunst, Senior Lecturer im Fachbereich Digital Media Design an der Victoria University of Wellington, Neuseeland. »Das Studium an der HfG empfehle ich motivierten, wissensdurstigen und aufgeschlossenen Menschen.«

# Impressum

2018	2. Auflage
Herausgeber	Staatliche Hochschule für Gestaltung (HfG) Karlsruhe
Redaktion	Yps Knauber, Bettina Dunker, Isabel Koch
Redaktionsteam	Hannah Cooke, Oliver Krätschmer, Felicitas Wetzel
Übersetzung	Wendy Fox, Aaron Werbick (S. 9)
Konzept und Gestaltung	2xGoldstein
Bildbearbeitung	Mareike Fischer, Sascha Fronczek
Druck	Druckerei Stober Eggenstein
©	HfG Karlsruhe 2018

Raum für Vieles  
© Hannah Cooke

28

