

Studiengang Medienkunst

Die Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst ist, als sehr junge Kunstform, in einem Feld dynamischer Prozesse platziert, deren Entwicklung und Ausgang weitestgehend noch nicht absehbar ist. Während sich die "traditionellen" Studiengänge an der HGB wie Malerei und Fotografie, in einem medial klar umrissenen Feld bewegen, kann die Medienkunst im Gegensatz dazu nicht auf ein überliefertes und lange erprobtes Vokabular zurückgreifen. Mittel der Bildfindung, Medienformate und Präsentation müssen vielmehr im Studium stets aufs Neue erprobt und von den Studierenden nach ihren Bedürfnissen entwickelt werden. Gefördert wird daher im Studium das Erproben und Entwickeln künstlerischer und technischer Kompetenz, das Erlangen von Kommunikations- und Organisationsfähigkeit, sowie die Reflektion über die Anschlussfähigkeit der eigenen Arbeit an künstlerische, gesellschaftliche und politische Fragen der Gegenwart. In Gruppen- und Projektarbeiten haben die Studierenden schon im Grundstudium nicht nur die Möglichkeit, ihre Stärken und Präferenzen zu entdecken, sondern sehen sich auch mit den organisatorischen Anforderungen des Ausstellens von der Konzeption einer künstlerischen Arbeit auf dem Papier bis hin zu ihrer Umsetzung und Präsentation im Raum konfrontiert. Neben der Betreuung durch die Lehrenden des Grund- und Hauptstudiums steht den Studierenden auch die Kompetenz der wissenschaftlichen Mitarbeiter des Fachbereichs zur Verfügung: So gibt es z.B. die Möglichkeit, ein professionell betreutes Audiovisuelles Labor zu nutzen oder sich bei der Programmierung komplexerer Anwendungen unterstützen zu lassen.

Im Hauptstudium stehen den Studierenden die Klassen von Alba D'Urbano, Joachim Blank, Ralf Urban Bühler, Helmut Mark und Günther Selichar offen.

Inhaltlich bestimmt nicht nur die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der "neuen" Medien im Gegensatz zu den traditionellen Medien oder die zunehmende Technisierung der Gesellschaft durch die digitalen Medien das Themenfeld, sondern ebenso die Untersuchung von Raum, Zeit, Aufmerksamkeit, Kommunikation und Partizipation bzw. Interaktion. Die Reflektion der Auswirkungen einer medial vermittelten und rasant beschleunigten Weltwahrnehmung auf das Bild der Welt und das des Menschen darin dient als Basis dieser Auseinandersetzung.

Die Studienrichtung Medienkunst an der Hochschule für Grafik und Buchkunst liefert die Möglichkeiten zu einer kritischen Beschäftigung mit diesen künstlerischen, kontext- und medienspezifischen Fragestellungen. Ziel der Ausbildung ist das Erlangen einer individuellen Arbeitsmethodik und die Formulierung einer eigenständigen künstlerischen Position. Den Studierenden stehen dazu nach dem Grundstudium bzw. dem Vordiplom vier Klassen zur Auswahl.

Lehrende und MitarbeiterInnen

Prof. Joachim Blank - Professor für Medienkunst

Prof. Ralf Urban Bühler - Professor für Videokunst

Prof. Alba D'Urbano - Professorin für Computergrafik

Prof. Christin Lahr - Professorin für Medienkunst

Prof. Dr. David Link - Professor für Experimentelle Technologien im Kunstkontext / Leiter AV-Labor

Prof. Helmut Mark - Professor für Medienkunst

Prof. Günther Selichar - Professor für Medienkunst

Dr. Michael Ohme - Wissenschaftlicher Mitarbeiter Schnittstellen Labor

Peter Schrickler - Wissenschaftlicher Mitarbeiter / Systemmanager, AV-Labor

Andreas Grahl - Künstl. Mitarbeiter für Bildende Kunst

Anja Kempe - Künstl. Mitarbeiterin Medienkunst

Carsten Möller - Künstl. Mitarbeiter für Videokunst

Dr. Claudia Tittel - Künstl. Mitarbeiterin für Medienkunst