

## VORKONFERENZ KUNSTAKADEMIE MÜNSTER JAHRESPROJEKT KUNST | MASCHINE | KUNST: 13. JUNI 2015

### PROGRAMM

ab 10 Uhr: Registrierung (Eingangsbereich)

11 Uhr: Begrüßung und Vorträge (Hörsaal)  
mit Prof. Dr. Gerd Blum, Prof. Dr. Georg Trogemann und Dr. Andreas Broeckmann

12 Uhr: moderiertes Podiumsgespräch (Foyer)  
mit Prof. Dr. Georg Trogemann, Dr. Andreas Broeckmann, Prof. Suchan Kinoshita, Prof. Paulo Alvares  
Moderation: Prof. Dr. Stephan Brinkmann, Dr. Sybille Fraquelli

13 Uhr: Imbiss (Casino)

14 Uhr: Impulsvorträge/-aktionen/Vorstellungen der Dozenten der beteiligten Hochschulen  
mit u. a. Stephan Brinkmann, Aristotelis Hadjakos, Peter Schumbrutzki, Suchan Kinoshita, Jono Podmore, Paulo Alvares, Andreas Altenhoff, Georg Trogemann

15:30 Uhr: Kaffeepause (Casino)

16 Uhr „Montagering“ (Galerie und Räume im 1. OG)

Stationen u. a.:

Synchronisationsmaschine und Maschinenklang (mit Aristotelis Hadjakos und Peter Schumbrutzki)

Marionette (mit Stephan Brinkmann)

Hochschule für Musik und Tanz (mit Jono Podmore und Paulo Alvares)

Kunsthochschule für Medien (mit Andreas Altenhoff und Georg Trogemann)

Arbeiten in Montepulciano (mit Sybille Fraquelli)

Bücherauswahl

Künstlerische Arbeiten 2014

17:30 Uhr: Moderierte Feedbackrunde mit TeilnehmerInnen (Foyer)

Moderation: Stephan Brinkmann, Sybille Fraquelli

18 Uhr: Filmvorführung „Le Ballet Mécanique“

anschließend Schluss und Ausklang

## VORTRAGSPROGRAMM

### **Prof. Dr. Georg Trogemann (Kunsthochschule für Medien Köln): Maschinen - ohne Ende**

Angespannt und spannend zugleich ist das Verhältnis zwischen Kunst und Maschine. Doch was ist eine Maschine überhaupt? Abhängig von Zeit und Ort des Fragens erhalten wir unterschiedliche Antworten. Die leitende Idee von der Maschine ist nicht nur an den technologischen Entwicklungsstand der jeweiligen Epoche gebunden, sondern auch an Sprachen und Kulturkreise. Zunächst soll kurz der Wandel des Maschinenbegriffs durch die Jahrhunderte beleuchtet werden, um anschließend zu fragen, welche ästhetischen Dimensionen die Beschäftigung mit Maschinen eröffnet?

Georg Trogemann, geb. 1959 in Bamberg, ist seit 1994 Professor für Experimentelle Informatik an der Kunsthochschule für Medien Köln. Studium der Informatik und Mathematik in Erlangen, Promotion 1990. Gesellenprüfung als Schreiner 1977. Von 1997 - 1999 sowie 2004 - 2006 Prorektor für Forschung und Infrastruktur. Forschungsinteressen: Art und Design Research, Interface Cultures, Theorie der Artefakte.

### **Dr. Andreas Broeckmann (Leuphana Universität Lüneburg): Von der heiklen Liebe zu den Maschinen**

Am Anfang des 20. Jahrhunderts entwickelt sich überraschend plötzlich eine Faszination für Maschinen, die in der Kunst zu wilden Phantasien über einen neuen Menschen, eine neue Zivilisation und eine neue Kunst führt. Die Maschine soll die Überwindung traditioneller künstlerischer und gesellschaftlicher Ordnungen ermöglichen, zugleich aber ist sie schon in den 1920er Jahren ein Symbol für den drohenden Kontrollverlust des Menschen über eine sich verselbständigende Technologie. Anhand ausgewählter Beispiele aus verschiedenen Phasen der letzten 100 Jahre beschreibt der Vortrag Grundlinien der künstlerischen Auseinandersetzung mit Maschinen und fragt, wofür die Metapher der „Maschine“ in Zeiten der umfassenden Vernetzung von Menschen, Medien und Dingen noch stehen kann.

Andreas Broeckmann ist Kunstwissenschaftler und leitet das Leuphana Arts Program an der Leuphana Universität Lüneburg. Er war Künstlerischer Leiter der transmediale und des Medienkunstlabors TESLA (2001–2007), des 16th International Symposium on Electronic Art, ISEA2010 RUHR, und Gründungsdirektor des Dortmunder U – Zentrum für Kunst und Kreativität (2009–2011). Er kuratierte Ausstellungen u.a. am Van Abbemuseum Eindhoven, Stedelijk Museum Amsterdam und am Seoul Museum of Art. Broeckmann studierte Kunstgeschichte, Soziologie und Medienwissenschaft in Bochum, Berlin und Norwich/UK und promovierte über Portraitphotographie in den Humanwissenschaften des 19. Jahrhunderts. Er lehrt, forscht und publiziert zur modernen und zeitgenössischen Kunst, insbesondere zur Maschinenkunst, und zur digitalen Kultur.