



CODED ART

Kunst durch Maschinen?

## **Liebe Unterstützer des Schlosses,**

im Herbst 2026 möchte der ► **Förderkreis Kultur im Schloss e.V.** eine Ausstellung in den Räumen des Südflügels von ► **Schloss Neuenbürg** präsentieren, die vor allem durch den Gegenwert des Mitmachens, der Zustimmung und der Begeisterung drei Monate lang geöffnet sein soll! Ein Traum – der mit Ihrer Hilfe wahr werden kann!

## **Ein neues Ausstellungskonzept für Schloss Neuenbürg**

Kunst kann technisch verblüffen, kann innovativ sein wie kaum etwas, das wir in unserem Alltag je erleben. Und man braucht kein gehobenes Kunstverständnis, um einen emotionalen und intellektuellen Zugang zu Werken zu finden. Wir sprechen hier von Medienkunst.

Kunst, die mittels Maschinen und Algorithmen oder sogar künstlicher Intelligenz erzeugt wird — die aber von ganz natürlichen Menschen geschaffen wird! Um dies umzusetzen, haben wir vier Künstler ausgewählt, deren aufregende Arbeiten Jung und Alt gleichermaßen begeistern werden.

A silhouette of a person stands in the center of a cave, looking out over a vast, colorful landscape of glowing rock formations. The scene is illuminated with vibrant purple, blue, and orange light, creating a dramatic and ethereal atmosphere. The rock walls are textured and layered, with light reflecting off their surfaces. The overall composition is centered, with the person's silhouette acting as a focal point against the expansive, glowing background.

1

Holger Förterer  
Karlsruhe

# 1 | Holger Förterer

Fluidum 2

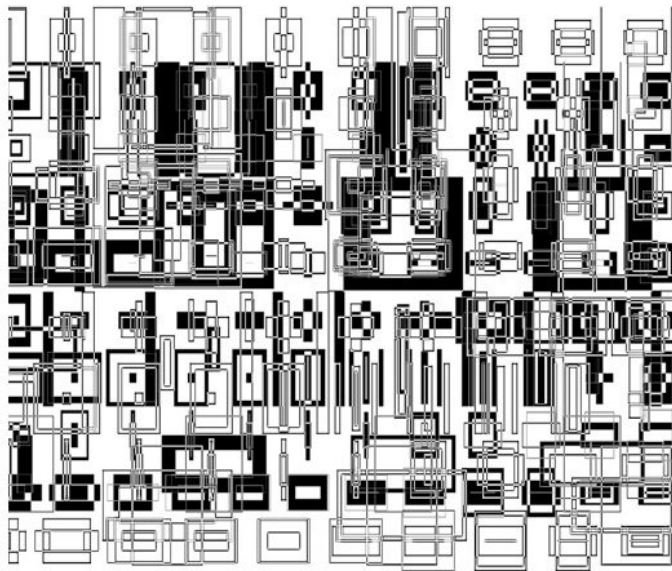
Leuchtende, fließende Wolken aus digitaler Materie werden raumgreifend auf eine Leinwand projiziert. Die Besucher tauchen in diese Projektion ein, können mithilfe ihrer Schatten Farben und Fluss der Wolken interaktiv beeinflussen. In diesem Zusammenspiel bilden Mensch und virtuelle Materie eine Einheit.

- ▶ **Holger Förterer** (1972) erschafft seit 1999 interaktive audiovisuelle Kunstwerke, Kunstinstallationen, Bühnen- und Gebäudeprojektionen. Sein Hauptausdrucksmittel sind digitale Algorithmen und Simulationen. Mit einem Hintergrund in der Informatik schreibt er fast alle Teile der Software selbst. Als Medienkünstler interessieren ihn die technischen Möglichkeiten, und er lädt Besucher ein, mit seinen Projektionen zu spielen und sich — träumerisch und selbstvergessen — an seinen Reflexionen zu beteiligen. Förterer hat in Karlsruhe studiert. Abgesehen von zahlreichen Installationen und Interieurs, die weltweit ausgestellt wurden (unter anderem auch am ▶ **ZKM** in Karlsruhe), entwickelte er 2004 interaktive Augmented-Reality-Projektionen für eine Show des ▶ **Cirque du Soleil** und bis 2010 interaktive Projektionen für die ▶ **Metropolitan Opera** in New York.



# 2

Francesco Mancori  
Berlin



## 2 | Francesco Mancori

*Complessità Crescente / Archigramma / Struttura Acronica / Metamorfofi*

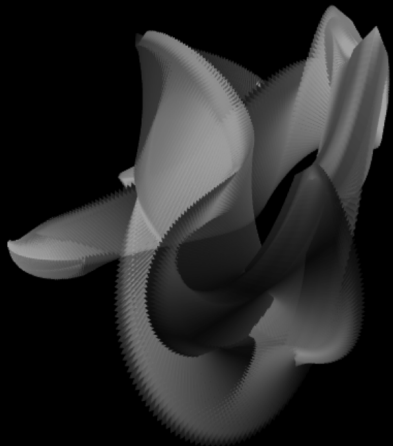
Dieser Künstler ist ein Meister des digitalen Formalismus. Von seinen durch Programmcode erstellten Bildern sind manche statisch, manche bewegt. In vielen seiner Werke entwickelt sein Code geometrische Formen aus Schwarz und Weiß, die wie eine Geheimsprache der Maschinen anmuten. Undurchdringlich und geradezu hypnotisch – absolut faszinierend!



► **Francesco Mancori** konzentriert sich auf algorithmisches Zeichnen und interaktives Computing in digitalen morphogenetischen Prozessen. Bevor er sich der elektronischen Musik zuwandte, genoss er eine Ausbildung in klassischer Musik. In seiner visuellen Produktion nutzt er Code als expressives Musikinstrument. Aus einer Fotografenfamilie stammend, entwickelte er schon früh ein Gespür für Bilder. Er studierte Wissenschaftsphilosophie und Informatik und begann an der Schnittstelle von Kunst und Wissenschaft zu arbeiten. Im Laufe der Jahre hat er unter den Namen ► **Ran Ancor** und ► **Extralight** verschiedene Projekte entwickelt, bei denen er eigens entwickelte Software und Hardware nutzt, um dynamische, komplexe Systeme zu konstruieren. Hierbei arbeitet er mit elektronischen audiovisuellen Live-Sets, photonischen Modulatoren, VJ-Setups, Lichtinstallationen, Wearable-Performances und generativen synthetischen Medien.

3

**Janno Bergmann**  
Pärnu (Estland)



### 3 | Janno Bergmann

*Five times Hic et Nunc / Flowers of Evil*

Bergmann wird mit zwei Serien vertreten sein. Die erste, *Five times Hic et Nunc*, beinhaltet fünf algorithmisch generierte interaktive digitale Objekte, die ursprünglich für eine Online-Plattform entwickelt wurden, wo man sie in limitierten Auflagen erwerben konnte. Sie sind gestalterische Spielereien, die den Besucher zum Experimentieren einladen. Die zweite Serie, *Flowers of Evil*, wurde mittels künstlicher Intelligenz erzeugt. Durch Poesie und Technologie versucht der Autor, die Metaphysik und Schönheit der Vergänglichkeit zu beleuchten: Unbeständigkeit bedeutet nicht immer das Ende von Existenz.



► **Janno Bergmann** (1975) ist seit 1996 künstlerisch aktiv, ursprünglich in der zeitgeistprägenden estnischen Performance-Gruppe ► **Non Grata**. Von 2000 bis 2001 war er Assistent des sowjetischen Konzeptkünstlers ► **Ilja Kabakow** in New York. Im Laufe der Zeit hat er sich durch verschiedene Medien Ausdruck verschafft, darunter Malerei, Druckgrafik, Performance-Kunst, Videokunst, Konzeptkunst, Bildhauerei, Installationskunst und Fotografie. Er hat an zahlreichen internationalen Kunstfestivals, Ausstellungen und Veranstaltungen teilgenommen und seine Arbeiten in Estland, Lettland, Litauen, Russland, Schweden, Deutschland, Australien, Norwegen, Georgien, Finnland und Japan ausgestellt.

4

Patrick Tresset  
Brüssel (Belgien)



## 4 | Patrick Tresset

Human Study #1

Wann hat man schon einmal die Gelegenheit, von einem Roboter betrachtet und gezeichnet zu werden? In *Human Study #1* fertigt ein Roboter in einzelnen zeichnerischen Strichen Portraits von Besuchern an. Die Ergebnisse wirken wie von Menschenhand. Der Roboter kopiert nicht einfach, was er sieht, sondern er reagiert auf die Welt, die er wahrnimmt. Die Zeichnungen werden Teil eines Archivs von über 50 000 Erinnerungen an Performances — oder können von den Besuchern vor Ort erworben werden. Man kann sie mittlerweile in renommierten Sammlungen auf der ganzen Welt finden.



► **Patrick Tresset** ist ein französischer Künstler, der in Brüssel lebt und arbeitet. Er ist vor allem für seine performativen Installationen bekannt und erforscht die Darstellung menschlicher Präsenz und Erfahrung mithilfe von Computern, KI, Robotik und traditionellen Medien. Seine Forschung in den Bereichen computergestützte Kreativität und Grafik wird in über 300 akademischen Publikationen zitiert. Seit 2011 wurden seine Arbeiten in Gruppenausstellungen weltweit gezeigt, darunter im ► **Centre Pompidou** und im ► **Grand Palais** in Paris, in der ► **Prada Foundation** in Mailand, im ► **V&A** in London, im ► **MMCA** in Seoul, im ► **BOZAR** in Brüssel, im ► **TAM** in Peking, im ► **McaM** in Shanghai und im ► **Mori-Museum** in Tokio.

## Das Projekt sucht Produzenten

Da die Werke in dieser Ausstellung nicht mit dem primären Ziel gezeigt werden, sie zu verkaufen, ist es üblich, den ausstellenden Künstlern eine Gage anzubieten. Um Besucher über Karlsruhe hinaus anzulocken, muss die Auswahl an Künstlern entsprechend hochkarätig angesetzt sein. Unsere Gäste werden sonst an renommierten Orten auf der ganzen Welt präsentiert. Stellvertretend für den deutschsprachigen Raum seien hier nur das ▶ **ZKM** in Karlsruhe, das ▶ **Max-Planck-Institut** in Berlin, das Medienkunstfestival ▶ **Ars Electronica** in Österreich oder das ▶ **Frieder-Burda-Museum** in Baden-Baden genannt.

Für Neuenbürg, das Schloss und die lokal ansässigen Unterstützer ist diese Ausstellung eine seltene Gelegenheit, auf hohem Niveau zu glänzen!

Zur Realisierung des Projekts fehlen uns (Stand Juni 2026) insgesamt etwa 8000 Euro. Die Ausstellung soll am 25. September 2026 eröffnen und etwa drei Monate lang andauern.

***Alle genannten Künstler haben ihr Interesse bekundet, auf Schloss Neuenbürg auszustellen.***

***Es geht jetzt darum, ihre Teilnahme finanziell zu ermöglichen.***

## Werden Sie Sponsor

Betriebe und Organisationen, die in der Region kulturell etwas bewegen wollen, können durch eine Spende Koproduzent der Ausstellung werden. Sowohl für Firmen und Organisationen als auch für Privatpersonen haben wir Prämien ausgelobt, um uns bei unseren Projektförderern zu bedanken.

### Infos zu den Prämien:

▶ [kis-neuenbuerg.de/coded\\_art\\_foerdern](https://kis-neuenbuerg.de/coded_art_foerdern)

### Alle Infos zum Projekt:

▶ [kis-neuenbuerg.de/coded\\_art](https://kis-neuenbuerg.de/coded_art)

Spenden nehmen wir auf unserem Vereinskonto entgegen. Bitte geben Sie als Betreff **Coded Art** an, so dass wir Ihre Spende zuordnen können. Eine Spendenbescheinigung stellen wir Ihnen gerne aus.

### Spendenkonto:

Förderkreis Kultur im Schloss  
Sparkasse Pforzheim  
IBAN: DE14 6665 0085 0000 6561 51

