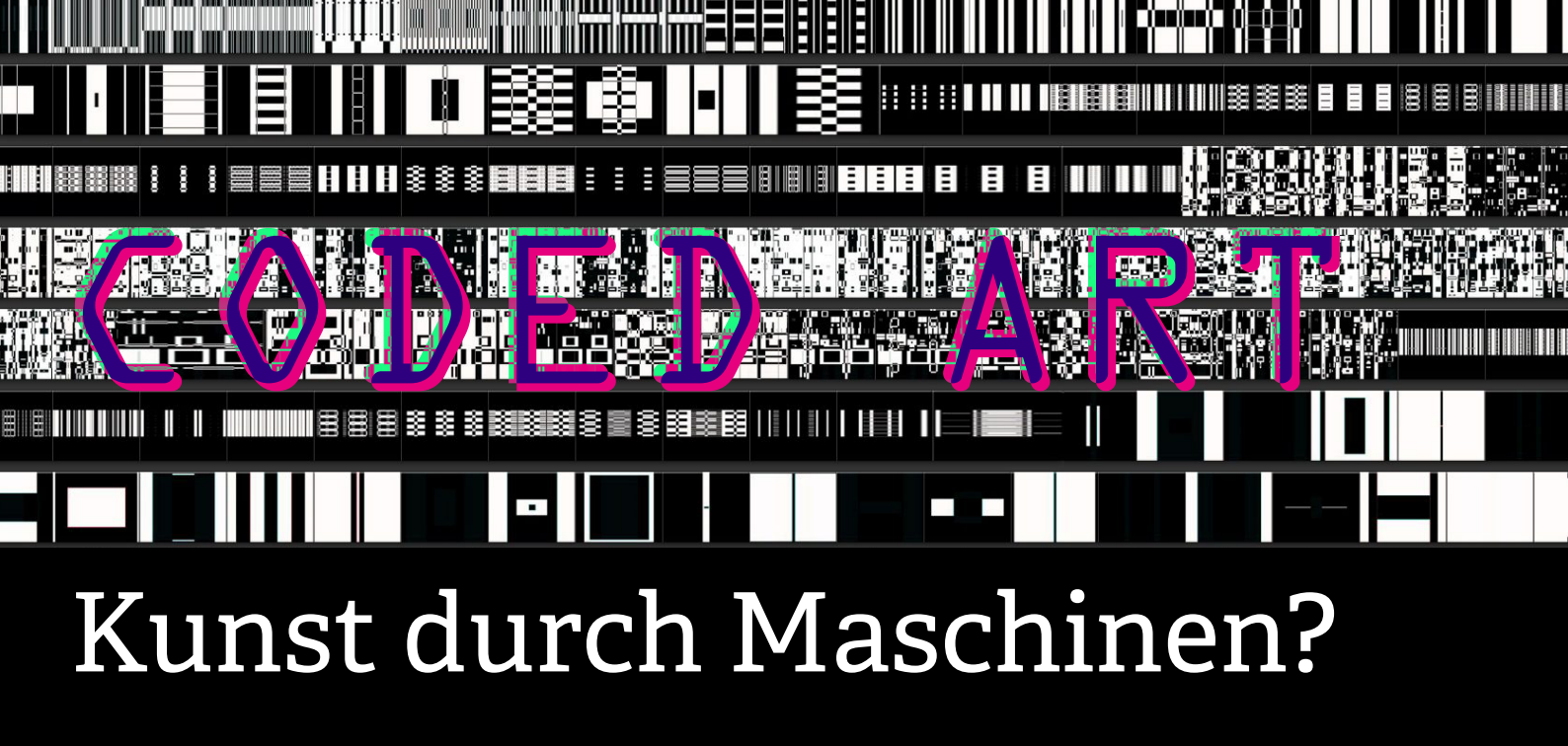




CODED ART

Kunst durch Maschinen?

## Kunstwerke, die Kunst generieren?

Mit der neuen Ausstellung im Schloss Neuenbürg betreten wir absolutes Neuland! Hinter dem technisch klingenden Titel *CODED ART* verbirgt sich ein höchst lebendiges Kunstprojekt, in dem Grenzerfahrungen zwischen Besucher:innen und Maschinen im Mittelpunkt stehen. Vier international bekannte Medienkünstler (Holger Förterer, Janno Bergmann, Patrick Tresset und Francesco Mancori) schaffen eine Interaktion zwischen Besuchern und Werken. Sie programmieren Computer darauf, eigenständig Kunstwerke zu generieren. Hier kommt jeder auf seine Kosten – Kinder und Erwachsene gleichermaßen!

# 1

Holger Förterer  
Karlsruhe



## 1 | Holger Förterer

*Fluidum 2*

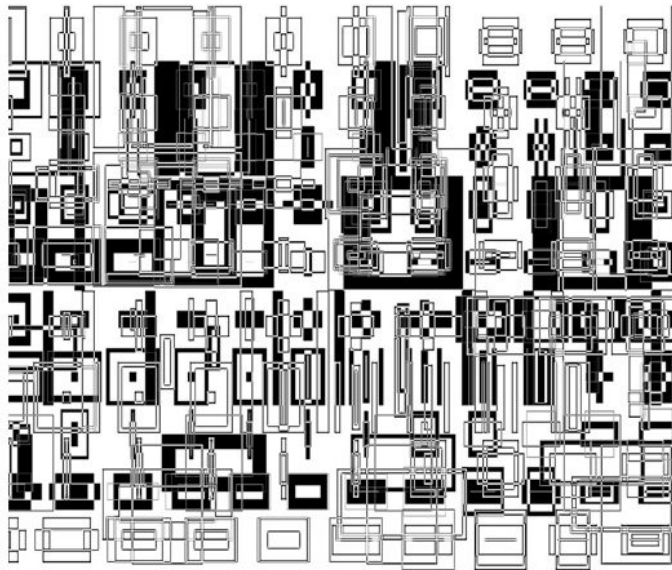
Für die Programmierung dieser Arbeit hat Förterer viele Techniken eingesetzt, darunter Videorückkopplung, Fraktalmathematik und eine hydrodynamische Simulation. Aus ihnen entsteht im digitalen Raum eine Art Urmaterie: Farbige, fließende und sich ständig wandelnde Wolken werden erschaffen, projiziert auf eine über drei Meter hohe Leinwand. Die Besucher beeinflussen diese Lichtströme durch ihre eigenen Projektionsschatten. Ihre Bewegungen übertragen sich ins Bild und generieren es in jedem Augenblick neu. Die überwältigend wirkenden Kompositionen aus Licht, Farbe und ständiger Bewegung des digitalen Naturschauspiels ziehen Betrachter hypnotisch in ihren Bann. Eine harmonische und gelöste, fast spielerische Atmosphäre, die sich im Raumklang spiegelt, lädt dabei auch zur gemeinsamen Performance mit anderen Besuchern ein.



Der Softwarekünstler ► **Holger Förterer** (\*1972) studierte Informatik und Medienkunst in Karlsruhe und ist durch seine interaktiven Arbeiten seit Jahren weltweit bekannt und gefragt. Seine Videoinstallation ► **Fluidum 2** von 2017, an deren Algorithmen er etwa zehn Jahre lang forschte, nahmen die Besucher zuletzt bei der Ausstellung ► **Renaissance 3.0** im ► **ZKM** (Zentrum für Kunst und Medien) in Karlsruhe mit Begeisterung auf.

# 2

Francesco Mancori  
Berlin



## 2 | Francesco Mancori

*Complessità Crescente / Archigramma / Struttura Acronica / Metamorfosi*

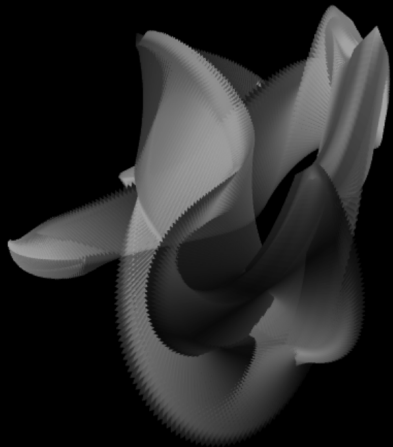
Dieser Künstler ist ein Meister des digitalen Formalismus. Er konzentriert sich auf algorithmisches Zeichnen und interaktives Computing in digitalen morphogenetischen Prozessen. In seiner visuellen Produktion nutzt er Code häufig als expressives Musikinstrument. Zentral ist seine Vorstellung, dass hinter unscheinbaren Regeln und technischen Abläufen, wie sie durch Algorithmen und Codes repräsentiert werden, etwas existiert, das man nicht nur „funktional“, sondern auch „sinnlich“ wahrnimmt.



► **Francesco Mancori** (\*1969 in Rom) genoss eine Ausbildung in klassischer Musik, bevor er sich der elektronischen Musik zuwandte. 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 generierte Software und Hardware nutzt, um dynamische, komplexe Systeme zu konstruieren. Mancori arbeitet 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, ► **Die Blumen des Bösen**, wurde unter anderem 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 in Pärnu, Estland) 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

► **Human Study #1** ist eine Installation, die den Menschen zum Akteur macht. In einer Szene, die an einen Aktzeichenkurs erinnert, nimmt der Mensch die Rolle des Modells ein, um von einem Roboter gezeichnet zu werden. Der Roboter – ein stilisiert-minimaler Künstler – ist zu nichts anderem fähig, als zwanghaft zu zeichnen. Sein Körper besteht aus einer altmodischen Schulbank, auf der das Zeichenpapier befestigt ist. Sein linker Arm, fest auf der Tischplatte verschraubt, hält einen schwarzen Bic-Kugelschreiber. Seine Augen bestehen entweder aus einer veralteten Digitalkamera oder aus einer billigen Webcam. Die modellsitzende Person kann die Entstehung ihres Portraits nicht beobachten. Sie sieht lediglich, wie der Roboter zwischen Beobachten und Zeichnen wechselt oder innehält. Die Motorengeräusche fügen sich dabei zu einem improvisierten Soundtrack zusammen.



► **Patrick Tresset** (\*1967) 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. Seit 2011 wurden seine Arbeiten in Gruppenausstellungen weltweit gezeigt, darunter im ► **Centre Pompidou** in Paris, in der ► **Prada Foundation** in Mailand, im ► **V&A** in London, im ► **TAM** in Peking, im ► **McaM** in Shanghai und im ► **Mori-Museum** in Tokio.

# CODED ART

## Kunst durch Maschinen?

Ausstellung mit generativer Kunst, interaktiven Werken  
und intelligenten Maschinen auf Schloss Neuenbürg.

Ein Erlebnis für alle Generationen.

### **Vernissage**

25. September 2026, 19 Uhr

mit Live-Performance von Francesco Mancori

### **Ausstellung**

26. September bis 30. Dezember 2026

Dienstags und donnerstags nach Voranmeldung

Freitags und samstags 13—18 Uhr

Sonn- und feiertags 10—18 Uhr

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





Schloss Neuenburg

Hintere Schlosssteige / Schloss 1  
75305 Neuenburg

Tel. +49 (0) 70 82 79 28 60

