

**KUNSTPREIS**  
KUNST UND TECHNIK

DARSHA HEWITT  
FABIAN KÜHFUSS  
JAN NEUKIRCHEN  
BJÖRN SCHÜLKE  
TINA TONAGEL  
SIMON WECKERT



# KUNST ELEKTRISIERT

6 POSITIONEN  
ELEKTRONISCHER KUNST



KUNST DER  
GEHT NEUE  
WEITER KUNSTVEREIN



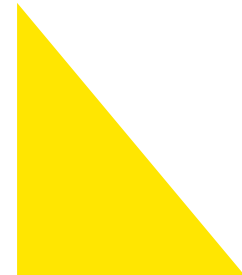
AUSSTELLUNG ZUM KUNSTPREIS

**17.11.—17.12.2023**

IM VOITH TRAINING CENTER

# **KUNST ELEKTRISIERT**

6 POSITIONEN  
ELEKTRONISCHER KUNST





## **KUNSTPREIS**

### KUNST UND TECHNIK

**Der Kunstverein Heidenheim** vergibt in diesem Jahr zum zweiten Mal einen Kunstpreis auf dem Gebiet KUNST UND TECHNIK. Zur Teilnahme eingeladen werden Künstler, deren Arbeiten einen Dialog über das Verhältnis der Gesellschaft zur Technik anregen oder dieses reflektieren.

**Dieses besondere Ereignis**, das alle zwei Jahre stattfindet mit zunehmend überregionaler Ausstrahlung, wird in Zusammenarbeit mit der Firma VOITH und der Hanns-Voith-Stiftung realisiert. Voith prägt seit mehr als hundert Jahren das Leben in Heidenheim in vielfältiger Weise und hilft mit dieser Förderung, die Rolle der Technik in der Gesellschaft auch künstlerisch zu erkunden.

**Die Gruppe der in diesem Jahr** eingeladenen Künstler beschäftigt sich mit elektronischer Kunst, die zunehmend mit digitalen Mitteln arbeitet. Hier ist die Verbindung zur Technik augenfällig und die Beziehung zwischen Kunst und Technik besonders vielfältig, wie die für die Ausstellung ausgewählten Arbeiten eindrucksvoll belegen. Ergänzt wird die im VOITH TRAINING CENTER gezeigte Ausstellung um 5 Arbeiten von zwei international renommierten süddeutschen Pionieren elektronischer Kunst, nämlich Walter Giers und Peter Vogel.

**Die Auswahl** der Preisträgerin oder des Preisträgers obliegt einer Jury mit drei hochkarätigen Fachleuten und zwei Vertretern der Ausrichter:

**PHILIPP ZIEGLER** | Chefkurator des Zentrums für Kunst und Medien (ZKM), Karlsruhe, Vorsitz

**PROF. ROLF BIER** | Akademie der Bildenden Künste, Stuttgart

**MARCO HOMPES** | Leiter des Kunstmuseums Heidenheim

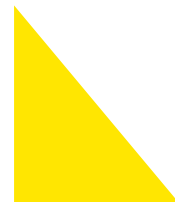
**ANJA ZITTLow** | Leiterin der Konzernkommunikation VOITH, Heidenheim

**DR. HANS PETER SCHIFFER** | Vorsitzender des Kunstvereins Heidenheim

**Im Folgenden erhalten Sie** einen Eindruck von den teilnehmenden Künstlern und ihren Arbeiten. Besuchen Sie auch gerne die Ausstellung im Glaskubus des TRAINING CENTER und bilden Sie sich Ihr eigenes Urteil.

Dr. Hans Peter Schiffer

VORSITZENDER DES KUNSTVEREINS





## **VOITH** DIE NÄHE ZUR KUNST

Voith hat als Technologiekonzern eine ganz besondere Nähe zum Thema Kunst und Technik, weshalb der gleichlautende Kunstpreis von Voith gefördert wird.

**Mit der Veranstaltung im Voith Training Center**, dessen Vorläufer die Ausbildungsstätte im Haintal war, knüpft die Stiftung an eine von Hanns Voith begründete Besonderheit der Lehrlingsausbildung an, nämlich ihrer Verbindung mit einer Kunsterziehung.

**Die breite Anerkennung**, die dieses ganzheitliche Konzept Voith eingetragen hat, soll erneut erreicht werden durch das Engagement von Voith für KUNST UND TECHNIK mit der Verleihung eines Preises, für den es in Deutschland kein Vorbild gibt.

**Preisverleihung und Ausstellung** sollen die Eckpfeiler sein für einen Dialog von Technik, Gesellschaft und Kunst.

**Das Preisgeld** wird gestiftet von der Hanns-Voith-Stiftung.



**TEILNEHMENDE  
KÜNSTLERINNEN UND KÜNSTLER**

DARSHA HEWITT  
FABIAN KÜHFUSS  
JAN NEUKIRCHEN  
BJÖRN SCHÜLKE  
TINA TONAGEL  
SIMON WECKERT



**Noch nie hat Elektronik eine solche Rolle im Leben der Menschen gespielt wie heute. Mit ihr lassen sich zunehmend mehr Aktivitäten des Menschen durch Geräte ersetzen.**

Jeder erlebt diese Entwicklung zum Beispiel beim »Automobil«, dessen Bezeichnung schon genau diesen Vorgang beschreibt. »Selbstbeweglich« bedeutet immer weniger eigenes Zutun, vom Einsatz eines Antriebsmotors durch Carl Benz bis hin zum autonomen Fahren in der automobilen Zukunft. Die Digitalisierung verleiht dieser Entwicklung weiteren Schub.

Doch wer kann all diese Geräte noch verstehen, den eigenen Willen gegen sie durchsetzen? Wir sind zum Spielball unserer eigenen Erfindungen geworden. Die am Wettbewerb beteiligten Künstler beschäftigen sich jeder auf seine Weise mit dieser technologischen Entwicklung:

**Sie untersuchen und kommentieren ihre Wirkung auf die Gesellschaft oder entwickeln eine neue künstlerische Ästhetik, indem sie die Elektronik verwenden, ohne an ihre technische Funktionalität gebunden zu sein.**

## DARSHA HEWITT

\*1982 in Ottawa Kanada, lebt und arbeitet in Berlin

- 2003—2007 Bachelor of Fine Arts, Studio Arts, University of Ottawa, Kanada
- 2011—2015 Master of Fine Arts, Open Media, Concordia University, Kanada
- 2015—2016 Vertretungsprofessur, Neuen Medien, Kunsthochschule Kassel
- 2017—2018 Gastprofessur, Sound, Staatliche Hochschule für Gestaltung Karlsruhe

**In den Bereichen Neue Medien und Sound** ist Darsha Hewitts künstlerische Praxis angesiedelt und entwickelt sich größtenteils aus materialbasierten Experimenten mit vermeintlich obsoleten Technologien. Hewitt übersetzt die Ergebnisse dieser Untersuchungen in elektro-mechanische Installationen, selbstgebaute Elektronik, Videos, Zeichnungen und Fotografien.

**Einem abenteuerlustigen, praktischen** und medienarchäologischen Pfad folgend werden verborgene Systeme als Vehikel zum Aufspüren der in der westlichen Kultur eingebetteten Strukturen von Ökonomie, Macht und Kontrolle de-/re-mystifiziert. In ihrer dekonstruierten Form legt die von der Gesellschaft weggeworfene Alltags-technologie auf verblüffende Art und Weise offen, wie Menschen miteinander umgehen und wie wir uns mit Ökologie auseinandersetzen.

**Der Trolli war einer der wenigen Standard-Rasenmäher, die in der ehemaligen DDR von 1962–1989 hergestellt und verwendet wurden.**

Diese spartanischen, helmähnlichen Objekte werden in dieser Arbeit als abgenutzte historische Artefakte behandelt – und provozieren Fragen zu ihrer Funktionalität und Vergangenheit.



### **ARMOUR, 2018**

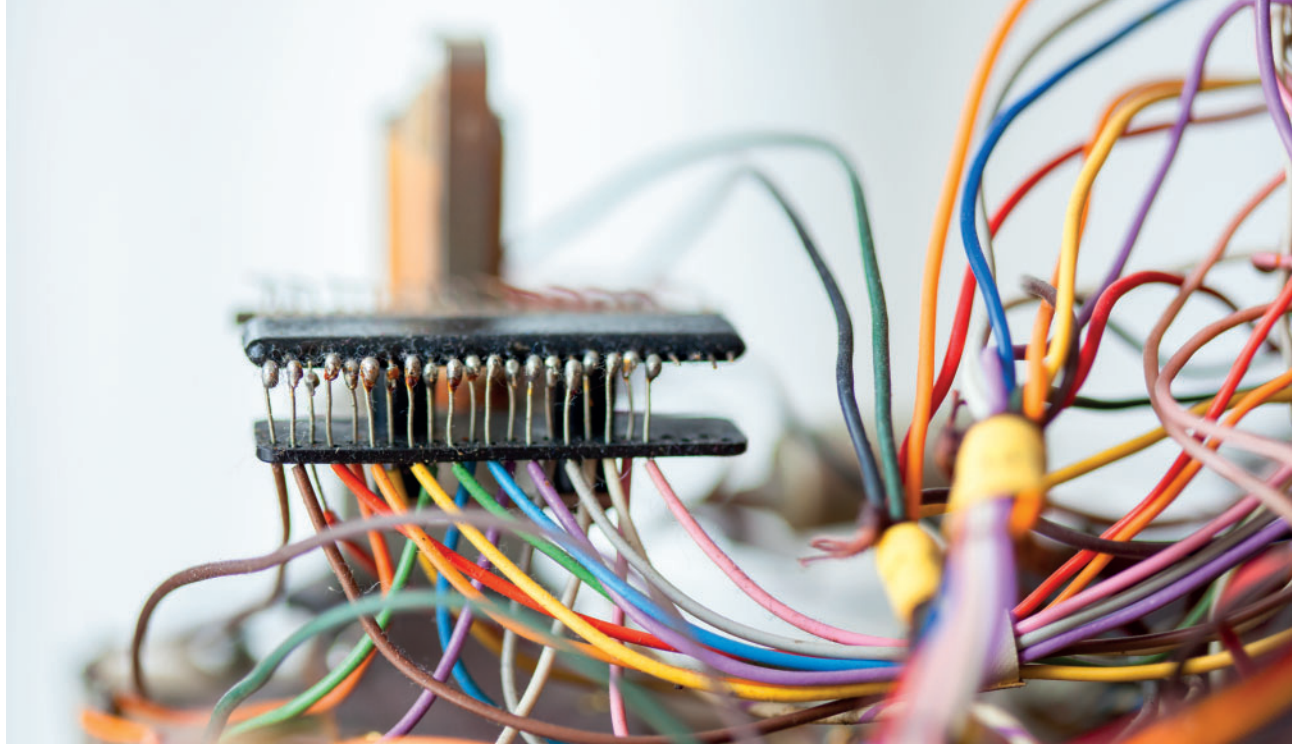
Skulpturale Installation  
Einheiten a 35 x 35 cm

Motorhauben des Rasenmähers Trolli 35  
Fundstücke, Sockel, Acryldisplay

Entstanden in Zusammenarbeit mit Medien- und  
Kulturwissenschaftlerin Sophia Gräfe

**Der Sideman 5000** ist die erste kommerziell erhältliche Drum Machine der Welt und wurde 1959 von Wurlitzer erfunden.

Er spielt eine Reihe von Standard-Tanzsequenzen, die im Laufe der Zeit verzerrt wurden.



**SHIMMER GENERATORS 2D, 2019**

Fotografische Serie  
in verschiedenen Formaten

**SHIMMER GENERATORS, 2023**

Einkanal-Video  
20 Minuten

**Wenn diese Geräte voreinander** hin und her schaukeln, erzeugen sie nuancierte Funkstörungen und Rückkopplungsmuster, die wie weinende Babys klingen.

Die elektromechanische Klanginstallation verwendet Fisher Price Nursery Monitors, ein ikonisches nordamerikanisches Babyphone-System, das in den 1980er Jahren produziert wurde.

#### **FEEDBACK BABIES, 2012**

Elektromechanische  
Klanginstallation  
Fisher Price Nursery Monitore  
(Babyphone-System)



## FABIAN KÜHFUSS

\*1985 in Sindelfingen, lebt und arbeitet in Stuttgart

- 2006—2011 Studium der neuen Medien an der FKBW unter Prof. Ulrich Wegenast
- seit 2011 freischaffender Künstler
- seit 2011 Ausstellungen in USA, Frankreich, Kanada, Brasilien, Ägypten, Polen, Österreich, Griechenland

**Mit der Entwicklung neuer Technologien** und deren Auswirkungen auf unseren Alltag und beschäftigt sich der freischaffende Medienkünstler. Seine Maschinenobjekte erleichtern international den Alltag des Künstlers und verweisen dabei auf ethische und gesellschaftsrelevante Fragestellungen.

»**Wenn man die wirtschaftliche Gewinnerzielung** einer Maschine ausklammert, erhält man ein künstliches, kinetisches Objekt — eine vielfältige Erweiterung des menschlichen Geistes. Mein Ziel ist es, Objekte, Maschinen und Softwares aus ihrem üblichen Gebrauchskontext zu befreien: Sie finden so ihren eigenen ästhetischen Blick auf die Welt. Es werden künstliche Darsteller und autonome Objekte im Rahmen ihrer Ressourcen.«

**Das Konzept der Gebetsmühle**, die Erlangung positiven Karmas, bzw. die Erfüllung des in ihr deponierten Mantras/Gebete, wird automatisiert und der Kamera überlassen.

Diese Überlassung zeugt zum einen von dem aktuell präsenten Wunsch, sich und sein Ich über den eigenen Körper heraus zu erweitern (technische Transzendenz), aber auch von der Rolle, welche die Medien bei diesem Wunsch einnehmen.

### **DER ELEKTRISCHE MÖNCH, 2016**

Kinetisches Objekt  
20 x 40 x 35 cm

Super-8-Kamera  
Gebetsmühle  
Kirschholz





**VERDAMPFER ist eine vollautomatische E-Zigarre.** Die Installation bietet ein komplettes Passivrauch-Erlebnis.

Eine elektrische Zigarre wird von der Installation »geraucht«, so dass der Besucher nicht zum Rauchen einer Zigarre oder Zigarette ins Freie gehen muss, um das Gefühl des sozialen Moments des kalten Rauches zu bekommen.

Als Teil der Automatisierungsserie ist VERDAMPFER die automatisierte Rauchpause.

### **VERDAMPFER, 2017**

Installation  
140 x 110 x 50 cm

E-Zigarre,  
Elektromotor,  
elektrische Ventile,  
Mikrocontroller,  
Gehäuse, Stahlstab,  
Glastrichter





**PUTZER** ist ein autonomer Putzlappen. Er ist nicht in der Lage, sich mit seinem Wischmopp zu bewegen.

Statt den Boden zu säubern, schmiert er das immer gleiche Schmutzwasser an die gleiche Stelle — was seine Automatisierung und seinen Zweck fragwürdig macht.

Ohne etwas von der Welt zu wissen, schmiert Putzer einfach ...



**PUTZER, 2019**

80 x 150 x 120 cm  
Versorgungswagen  
Elektromotor, Moppbürste,  
Wasser

## JAN NEUKIRCHEN

\*1984 in Osnabücker, lebt und arbeitet derzeit in Hannover

- 2003—2008 Studium Allgemeine Informatik, Hochschule Furtwangen University und CVUT Prague
- 2008—2021 Projektleiter/Softwareentwickler in Paderborn, Köln, St. Augustin und Hannover
- 2013—2018 Studium Freie Kunst, unter anderem bei Bogomir Ecker, HBK Braunschweig
- 2018—2019 Meisterschülerjahr bei Thomas Rentmeister, HBK Braunschweig
- seit 2021 Künstlerisch-wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Fakultät für Architektur und Landschaft, Leibniz Universität Hannover

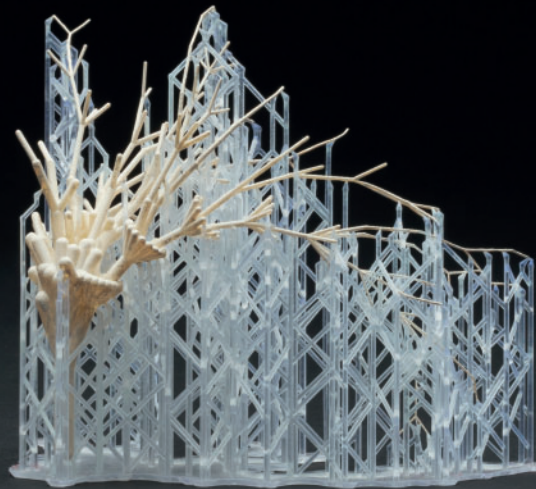
**Mit der Kontingenz der datengetriebenen Infrastrukturen** unserer Gesellschaft befasst sich Jan Neukirchen. Die sinnlichen Möglichkeiten des Digitalen auslotend bewegt er sich als Universal-Dilettant auf dem dünnen Eis, das Künste, Natur- und Geisteswissenschaften zusammenfügt.

**In seinen Arbeiten entstehen aus Datensammlungen** und Algorithmen offene Regelkreise, die ihre fragile Form und räumliche Präsenz auch in ephemeren Schall und Licht finden. Sie machen Unverständliches hörbar und lassen hinter nicht Vorgezeichnetem Muster sichtbar werden. In der Rezeption offenbaren sie in ihrer Hermetik bisweilen auch eine Spur Humor.

**Diskussionen von Nutzern** der Internetplattform Reddit.com werden in Bewegung und Form übersetzt.

Für jeden abgegebenen Kommentar kommt ein Ast hinzu. Der Text bestimmt Länge und Wachstumsgeschwindigkeit.

Anhand eines plastischen Modells, das durch einen 3D-Drucker erzeugt wurde, lässt sich das Diskussionsgespräch visualisiert verfolgen.



### **KOMMUNIKATIONSBÄUME, 2018**

je circa 14 x 15 x 11 cm  
Serie

3D-Drucke und Stützmaterial aus Kunstharz,  
Kunstharz-Emallelack [RAL 9001]

**Aus den Daten der eigenen** mit dem Ortungsdienst des Smartphones rund-um-die-Uhr aufgezeichneten **Bewegungsspuren** werden durch bestimmte selbstentwickelte Algorithmen Plastiken determiniert.

»Diese Objekte sind Tagebücher. Jeden Spaziergang, jeden Ort, den ich aufgesucht habe, kann ich aus ihnen ablesen.«

### **BIG DATA, 2019**

Portable Vitrine  
128 × 106 × 31,5 cm  
Holzkisten, 3D-gedruckte  
Plastiken aus weißem  
ABS-Kunststoff  
teilweise mit Resten  
von Stützmaterial  
(Druckdatum 2015)



**Algorithmisch betriebene** Klangobjekte geben Textpassagen untereinander weiter und lassen so die Worte im Raum kreisen.

Bei der Übertragung werden Missverständnisse unterschiedlichster Art erzeugt, während im gesprochenen Text zwischen den künstlichen Intelligenzen der Maschinen immer neue Inhalte entstehen. Ähnlich wie bei dem Spiel Stille Post.



### **COPYPASTA, 2020**

Klangobjekt  
Größe variabel

3 cloud-gestützte Echomaschinen bestehend aus:  
Dosenmikrofon, Dosenlautsprecher und Einplatinen-Computer

## BJÖRN SCHÜLKE

\*1967 in Köln geboren, lebt und arbeitet in Köln und Kyllburg/Eifel

1988-1993 FH Bielefeld, Diplom in Foto-Film Design

1995-1998 Postgraduierten Studium, Kunsthochschule für Medien (KHM), Köln

2002 Deutscher Video-Installationspreis für Drone #2, Marl

2010 Space Observer, Kunst am Bau Großskulptur für den San José International Airport, USA

**Mit spielerischer Leichtigkeit** entwickelt Björn Schülke kinetische interaktive Objekte. Inspiriert von Forschung und Wissenschaft, Maschinen- und Flugzeugbau, Raumfahrt und Bionik, technischem Produkt- und Industriedesign, Architektur und Leichtbaukonstruktion üben sie einen besonderen formal-ästhetischen wie inhaltlichen Reiz aus.

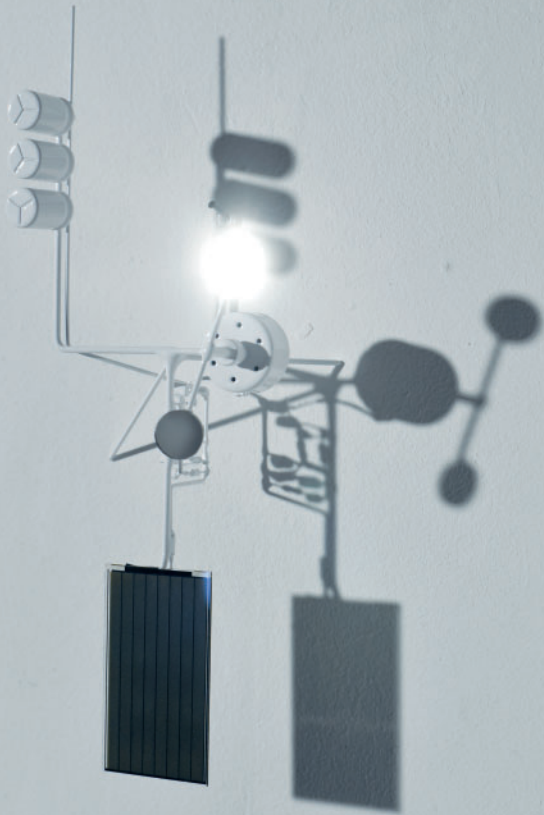
**Künstlerisch knüpft Björn Schülke** an dadaistische Ideen und das kinetische Maschinentheater Jean Tinguelys an. In einem gestalterischen Spannungsfeld zwischen High- und Low-Tech treten seine filigranen, mit Photovoltaik, Motoren, Displays und Kameras ausgestatteten Stand- und Hängeobjekte aus Carbon, Aluminium und Lack nur vermeintlich als verheißungsvolle Errungenschaften einer hochtechnologisierten Welt in Erscheinung. Der Betrachter wird zum Teilhaber und Beobachter von Bewegungs- und Wahrnehmungsvorgängen, über deren Funktion, Sinn und Nutzen er in beunruhigender Ungewissheit bleibt.



**DEFENDER, 2017**

Kinetische Klangskulptur  
20 bis 22 x 20 bis 22 x 200 cm  
Aluminium, Holz, Orgelpfeife,  
Reifen, Kunstleder, Spiegel,  
Motoren, Sensoren, Elektronik,  
Batterie, Batterieladegerät



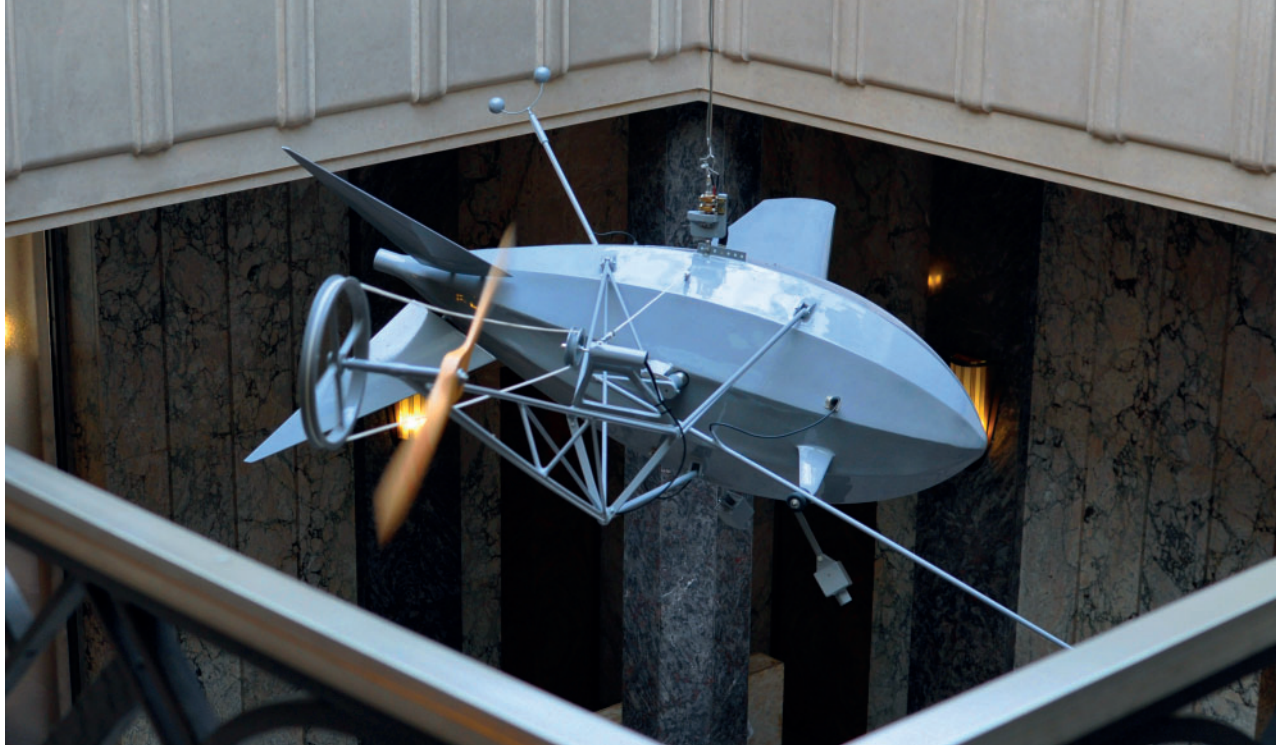


**MIRROR MACHINE #34, 2019**

11 x 25 x 7 cm

Solarzelle, Motor, Elektronik  
Messing, Spiegel, Lack





### **DRONE #8, 2014**

Arbeitsdurchmesser: 580 cm

GFK, Aluminium, Holz, Spiegel, 2K Lack  
Kamera, TFT-Monitor, Sensoren, Motoren  
Elektronik, Videosender

## TINA TONAGEL

\*1973 in Lemgo, lebt und arbeitet in Köln

- 1995—1999 Studium Kunst und Musik auf Lehramt, Universität Bielefeld
- 1999—2004 Studium Medienkunst an der Kunsthochschule für Medien Köln (Diplom)
- 2004—2008 Leitung des Ausstellungsraums MAXIM in Köln (mit Anja Kempe und Robert Kraiss)
- 2010 Lehrauftrag Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig
- 2018 Lehrauftrag Institut für Kunst und Kunsttheorie Universität Köln
- 2019 Lehrauftrag Hochschule der Bildenden Künste Saar, Saarbrücken
- 2021 Lehrauftrag an der IFS Internationale Filmschule Köln
- seit 2022 Gastprofessur für Sound an der Kunsthochschule für Medien Köln

**Tina Tonagel arbeitet in den Bereichen** Kinetik, Klangkunst und Visuals und entwickelt raumbezogene kinetische Installationen und Klangobjekte. Ein Schwerpunkt ihrer Arbeit liegt auf der Ästhetik und Nachvollziehbarkeit der elektromechanischen Konstruktionen und analogen Klangerzeugung.

**Mit selbsterfundene Instrumenten** und Overheadprojektoren entwickelt sie audiovisuelle Performances und erforscht gemeinsam mit verschiedenen Musiker:innen ungewöhnliche Konzertformate. 2019 gründete sie die experimentelle Frauenband 120 DEN, die ausschließlich auf elektronisch modifizierten Schaufensterpuppenbeinen spielt.

**Straff gespannte Metallfedern** werden in vorprogrammierten Rhythmen von kleinen Hämmerchen angeschlagen und erzeugen lange nachhallende Klänge.

Durch die Eigenschwingung der Federn trifft der Hammer die Feder immer an unterschiedlichen Schwingungsmomenten. Dadurch erklingen über dem Grundton erstaunliche Melodien aus Obertönen.



### **REVERB CONSORT, 2021**

Klanginstallation

Metallfedern, Holz, Metall,  
Lautsprecher, Motoren,  
Hämmerchen, Elektronik, Arduino

**Eine recht mitgenommene, mit weißer Wandfarbe gestrichene Hartfaserplatte ist sorgfältig in eine saubere weißbeschichtete Umgebung eingepasst.**

Ab und zu öffnet sich das Bild: Die Platte klappt langsam nach vorne und eröffnet die Sicht auf das Innere der Arbeit: — den Motormechanismus, der dazu dient, die Klappe zu öffnen und zu schließen.

Nachdem sie sich wieder geschlossen hat, verweilt sie einige Minuten als regloses Bild, bis das Spektakel wieder von vorne beginnt.

**Ein mit grauer Wandfarbe gestrichenes quadratisches Ornament bewegt sich sehr langsam auf einer ebenfalls grau gestrichenen, grob beschnittenen Press-Spanplatte auf und ab.**



### **KAUSALATTRAPPE, 2014 + 2017**

Kinetisches Objekt  
60 x 120 cm

Relikte einer raumbezogenen Wandarbeit (Klappe, Motorkonstruktion, Elektronik), weiß beschichtete Hartfaserplatte, Alurahmen

### **RUBIKON, 2014 + 2017**

Kinetisches Objekt  
60 x 120 cm

Relikte einer raumbezogenen Wandarbeit (Ornament, Motorkonstruktion, Elektronik), silber beschichtete Hartfaserplatte, Alurahmen

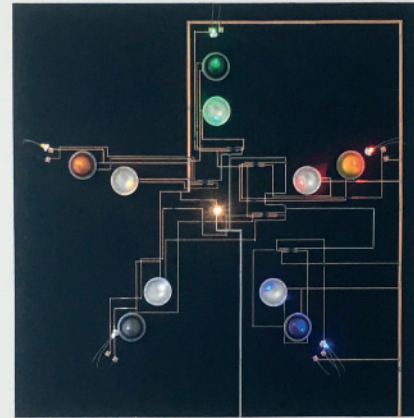
**Fünf verschiedenfarbige Kaffeekapseln,** die auf kleine Motoren aufgeklebt sind, werden nach einem Zufallsprinzip abwechselnd in Drehung versetzt und dabei von farbigen LEDs beleuchtet.

Gleichzeitig ertönen aus fünf kleinen Piezo-Lautsprechern (die durch umgedrehte Kaffeekapseln als Resonanzmembran eine höhere Lautstärke erreichen) immer variierende Melodien, die von der Klanggebung an alte Computerspielmusik erinnern.

### **MANDALA, 2019**

Kinetische Wandzeichnung  
70 x 70 cm

Kaffeekapseln, Alu- und Kupferklebeband  
Motoren, LEDs, Piezolausprecher  
Elektronik, schwarze Wandfarbe



## SIMON WECKERT

\*1989 in Chemnitz, lebt und arbeitet in Berlin und im Internet

- 2011–2019 Studium der Digitalen Medien, Universität der Künste, Berlin
- 2019 Gründungsmitglied von analogNative, Berlin
- 2020–2022 KI-Wissenschaftler für Digitale Kuratortechnologien, Art+Com, Berlin
- 2022 Gastprofessor für Neue Medien, HFG, Karlsruhe

**Den Fokus auf der digitalen Welt**, verknüpft er Code, Elektronik und aktuelle gesellschaftliche Aspekte miteinander. Über den reinen Nutzen von Technologie hinausgehend bewertet er sie aus der Perspektive kommender Generationen. Simon Weckert zeichnet sich durch seine Fähigkeit aus, Technologie im digitalen Raum geschickt zu nutzen, um den physischen Raum auf humorvolle und kreative Weise zu beeinflussen.

**Seine Projekte manifestieren sich** in Form von technologischen Systemen, Installationen und hybriden Objekten, die komplexe Themen greifbar machen. Darüber hinaus ist er international präsent und nimmt an Ausstellungen, Diskussionen und Veranstaltungen weltweit teil, wodurch er seine Ideen einem globalen Publikum näherbringt und einen wichtigen Beitrag zur Diskussion über Technologie und Gesellschaft leistet.

### Wenn der Besucher vor der Projektion

in die Luft springt, erscheint sein Körper als dreidimensionale Punktwolke und beginnt die blaue unerreichbare Monolith-Leinwand hinaufzufliegen.

Am Rand der Leinwand setzt sie in Form von auf die Website [www.etalernal-dream.digital](http://www.etalernal-dream.digital) hochgeladenen Daten ihre Reise fort – mit einem endlosen Flug durch das Internet.

Der Sprung kann als Schnapsschuss betrachtet werden, als der Moment des Ausgangspunkts für den Flug.

Aber er symbolisiert auch den Vertrag, den der Besucher mit dem Künstler eingeht, um seine persönlichen Daten zu schützen, die durch den Akt des Springens aufgezeichnet wurden.



### **ETERNAL DREAM, 2019**

Interaktive Installation

1 x Computer

1 x Software

1 x 3D-Scanner

1 x Bildschirm



**Diese kinetische  
Datenskulptur**  
spiegelt die natürlichen  
Bewegungen und Muster der  
Umwelt wider, indem sie  
fließende Formen und  
dynamische Bewegungen  
imitiert.

Durch diese Interaktion  
entsteht eine poetische  
Verbindung zwischen Mensch  
und Natur, die zeigt, wie  
unsere künstlerischen  
Ausdrucksformen untrennbar  
mit der natürlichen Welt  
verbunden sind.

Der Betrachter ist  
eingeladen, die Schönheit  
und Harmonie dieser  
Beziehung zu erkunden  
und zu schätzen.



### **SGRAFFITI**

Kinetische Datenskulptur

- 1 x Computer
- 1 x Software
- 1 x Kamera
- 1 x Bildschirm

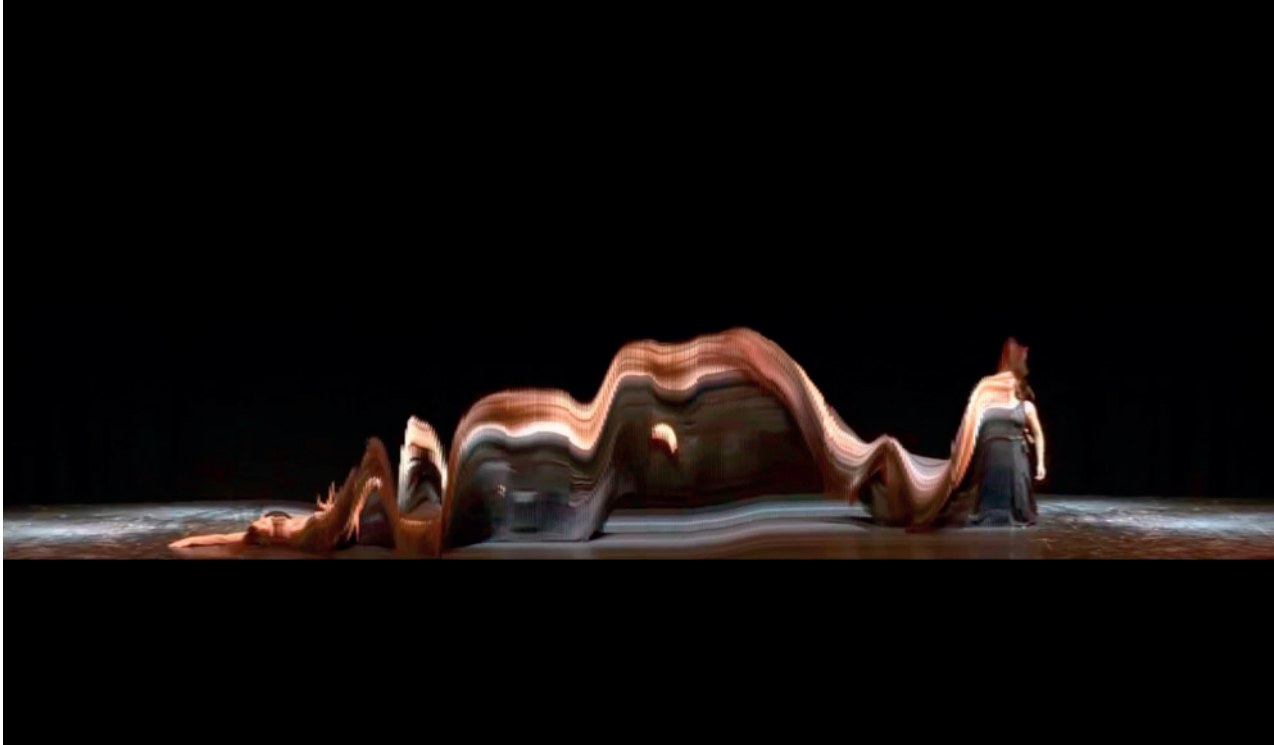


**Die Installation erfasst die Umgebung**

über eine Webcam und spielt jedes Bild mit einer Zeitverzögerung ab.

Der Betrachter kann beobachten, wie sich der Körper verformt und verlängert, als würde er von einer unsichtbaren Kraft gezogen.

TIME WARP fordert unsere Wahrnehmung von der menschlichen Form heraus und lädt uns dazu ein, über die Geheimnisse von Transformation und Veränderung nachzudenken.



**TIME WRAP**

Installation

1 x Computer

1 x Software

1 x Kamera

1 x Bildschirm



## **IMPRESSUM**

Der Katalog zum Kunstpreis KUNST ELEKTRISIERT und zur gleichnamigen Ausstellung wird herausgegeben vom Kunstverein Heidenheim e.V.

### **TEXTE**

Kunstverein Heidenheim  
Teilnehmende Künstler

### **BILDER**

Teilnehmende Künstler  
Voith

### **GESTALTUNG**

Susanne Breitfeld  
b. kommunikationsdesign

© 2023

# VOITH

**SPONSOREN**  
DES PREISES

*Hanns Voith*  
Hanns Voith Stiftung

**A** CIP ALPHA  
Centrum für innovatives  
Programmieren

**SPONSOREN**  
DES KATALOGS

**stairconsult**  
Unternehmensentwicklung



KUNST **DER**  
GEHT **NEUE**  
WEITER **KUNSTVEREIN**