

**KUNST  
MUSEUM  
HEIDENHEIM**

**LAB[AU] 19.11.22 – 26.02.23**

**ZEIT ZEICHEN**

Die Ausstellung **ZEIT ZEICHEN** im Kunstmuseum Heidenheim ist die erste institutionelle Einzelausstellung des renommierten belgischen Künstlerkollektivs **LAb[au]** (Laboratorium für Art und Urbanismus) in Deutschland. Seit 25 Jahren erkundet die Gruppe Fragen nach der Sichtbarmachung von Zeit, Energie und Zufall. Hierbei zitieren sie immer wieder die Kunstgeschichte, allen voran die konkrete und monochrome Kunst.

Wie der Ausstellungstitel bereits verdeutlicht, dreht sich die Schau in Heidenheim um zwei wesentliche Kategorien: Zeit und Zeichen. Beides hängt eng miteinander zusammen. Denn Zeit ist ein abstrakter Begriff. Man kann sie nicht greifen und nicht sehen. Sichtbar wird sie nur, wenn man sie in Zeichen fasst. In der Physik wird dies mit dem Buchstaben  $t$  getan. Bei Kalendern sind es Monate und Jahre, auf Uhren Sekunden und Stunden. Menschen benötigen Zeichensysteme, Alphabete und andere Systeme, die das Abstrakte für uns verständlich machen.

**LAb[au]** entwickelt immer wieder eigene Notationsformen,

um Zeit für das Publikum (auf andere Weise) erlebbar zu machen. Hierbei helfen ihr die Geometrie sowie die Farbe. Wenn Sie etwa ganze Jahrhunderte in geometrischen Mustern wiedergeben, Stunden, Sekunden und Minuten in Farbflächen aufspalten oder Kupfer oxidieren lassen, dann verbinden sie sinnliches Erleben mit Zeitdarstellung. Hierbei wird deutlich, dass manches die menschliche Vorstellungskraft übersteigt beziehungsweise die Zeit uns überfordert.

Das Arbeiten und Entwickeln von Zeichen hat immer auch viel mit Übersetzungsprozessen zu tun. Denn jedes System, jedes Alphabet ist nur ein Code, der in eine andere Form überführt werden kann: Zeiteinheiten können etwa farbig, Buchstaben als Bewegung, Zeichen als Gewebe dargestellt werden. Mitunter geht im Übersetzungsprozess die Lesbarkeit verloren und das Ergebnis ist ein rein ästhetisch erfahrbares Muster.

Im Zusammenhang dieser komplexen Konstellationen spielen auch Zufall und Wahrscheinlichkeit eine Rolle und werden von **LAb[au]** immer wieder bildgebend. Zufallsgeneratoren

tauchen in einigen der ausgestellten Werke auf und lassen darüber nachdenken, wie unglaublich viele Kombinationsmöglichkeiten ordnende Systeme zulassen – und wie fehleranfällig zu folglich sein können.

Ein letzter wichtiger Punkt zum Verständnis der Ausstellung ist die Auseinandersetzung der Gruppe mit der Kunstgeschichte. Betritt man den großen Ausstellungssaal, dann sieht man vornehmlich eine große gelbe Fläche sowie viele schwarze Quadrate. Das gelbe Feld wird sich jedoch auch im Verlaufe der Zeit in ein schwarzes verwandeln.

Mit ihren Arbeiten stellt sich **LAb[au]** in die Tradition der monochromen, also einfarbigen Kunst, wie sie Yves Klein, Kasimir Malewitsch, Ad Reinhard und andere betrieben haben. **LAb[au]** fragt sich, wie deren Kunst für die Gegenwart neu gedacht und weiterentwickelt werden können. Hierzu nutzen sie zum einen Technik, etwa Kopierer oder Motoren, wodurch die menschliche Handschrift gänzlich ausgelöscht wird. Zum anderen verkehren sie einige Prinzipien der Vorgänger in ihr Gegenteil. Schwarze Quadrate,

die weiß werden können, Energiefelder, die jedoch in 1600 Jahren ihre Energie verlieren werden und dadurch nicht mehr zeitlos sind oder kinetische schwarze Felder spielen mit den Setzungen der vorangegangenen Künstler.



### ORIGAMISEMAPHORE

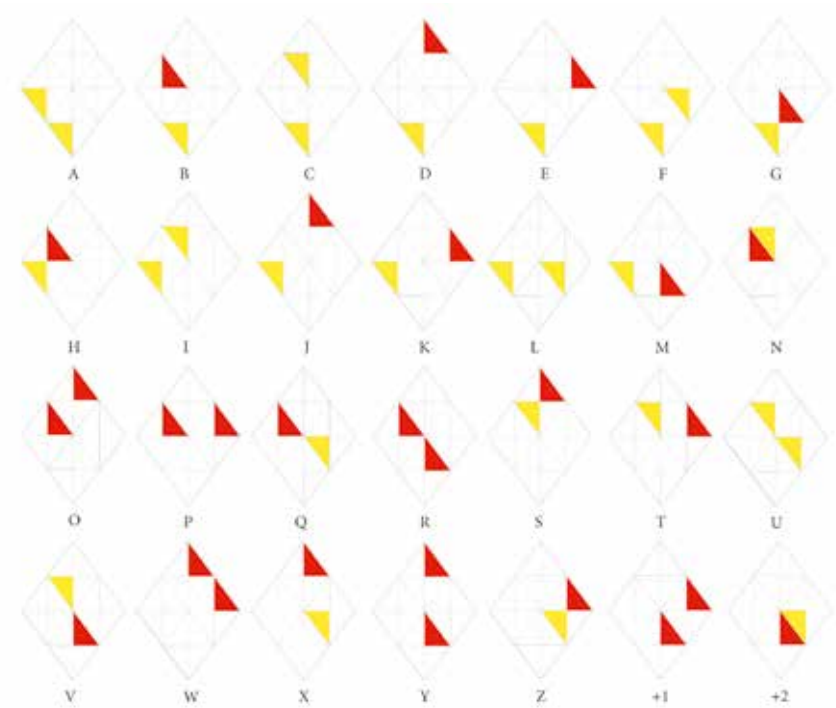
Grundlage der **origamiJacquards** und der **origamiSemaphore** ist das sogenannte Semaphoren-Alphabet (von griechisch *sēma* „Zeichen“ und *pherein* „tragen“). Das auch als Flaggen- oder Winkeralphabet bekannte System basiert auf zwei Flaggen, die je nach Ausrichtung einen Buchstaben bilden. Hält ein Träger etwa die Flaggen mit ausgestreckten Armen senkrecht vom Körper, bedeutet dies „R“. Senkt er beide Arme wird daraus ein „N“.

LAB[au] überträgt dieses Flag-

genalphabet auf ein geometrisches und kinetisches Konstrukt. Per Zufallsgenerator werden Buchstaben ausgewählt, die dann durch die dreieckigen Formen nachgebildet werden. So entsteht eine auf Buchstaben basierende Geometrie, die aber nicht mehr auf Lesbarkeit ausgelegt ist. Vielmehr wird Sprache auf eine visuell erfahrbare Wahrscheinlichkeit reduziert.

### ORIGAMIJACQUARDS

Ausgehend von einer **origamiSemaphore** mit fünf Modulen, ergeben sich insgesamt 17.210.368



Kombinationsmöglichkeiten. Diese Zahl nimmt LAB[au] als Ausgangspunkt für eine Reihe von Wandteppichen. Hierfür wurden die Kombinationen in binäre Codes (aus Nullen und Einsen) überführt und im Jacquard-Verfahren gewebt. Der Jacquard-Webstuhl, entwickelt im 18. Jahrhundert, war revolutionär, da hier erstmals Lochkarten zur Steuerung einer industriellen Produktion verwendet wurde. Durch die gelochten Kartons konnte der Stuhl erkennen, der Schussfaden über oder unter den Kettfaden gesetzt werden musste. Es han-

deltete sich also um eine Frühform eines binären Codes, der auch zum Vorbild für spätere Rechenmaschinen wurde.

Das Weben basiert hier also auf einem Code, ähnlich wie Sprachsysteme oder Alphabete Codes darstellen. Indem LAB[au] die Semaphoren in binäre Systeme zerlegt und diese als Lochkarten dem Jacquardwebstuhl zuführt, entstehen vielfältige geometrische Muster, die eine Verbindung zwischen formaler Logik und Schriftsprache bilden.



XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX  
XXXX

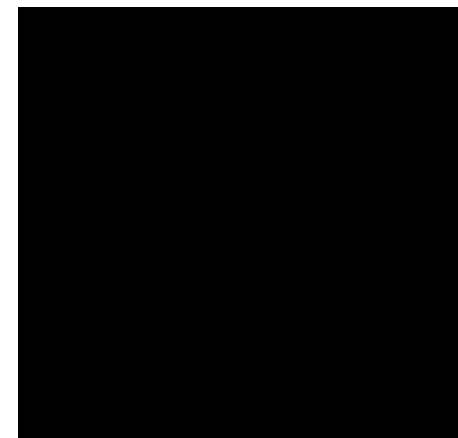
Wie lange dauert es wohl, wenn man alle 26 Buchstaben des Alphabets nach dem Zufallsprinzip austauscht, bis ein existierendes Wort entsteht? Genau diese Überlegung liegt dem Werk **XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX** zu Grunde. Per Zufallsgenerator werden nacheinander Buchstaben ausgewählt bis alle zwölf Segmente gefüllt sind. Entspricht das Ergebnis einem acht bis zwölf Buchstaben langem Wort aus dem Duden, dann bleibt dieses Wort stehen und der nächste Leuchtkasten beginnt mit der Arbeit, so lange bis dieser eine reales Wort gefunden hat.

Doch wie lange dauert es bis ein Wort gefunden ist? Mathematiker\*innen könnten die Wahrscheinlichkeit hierzu berechnen. Faktisch ist jedoch alles möglich: Vielleicht ist schon in der ersten Minuten nach dem Einschalten ein Wort zu lesen. Ebenso gut ist es möglich (und auch wahrscheinlich), dass während der gesamten Ausstellungsdauer kein einziges Wort gebildet werden kann.

**XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX XXXX** ist ein faszinierendes Modell, durch das sich über die Bedeutung von Zeit und Zufall nachdenken lässt.

## ICON

Das Werk **Icon** (dt.: Ikone) ist eine Referenz auf das Bildverständnis (früh-)christlicher Kunst, speziell die der orthodoxen Ikonenmalerei. Nach theologischen Bilderstreits, in denen es darum ging, ob man Heilige, Wundertätige oder gar die Dreifaltigkeit in (physischen) Bildern darstellen darf, entwickelte sich eine komplexe Bildtheorie. Ein zentraler Strang der Argumentation widmete sich wundertätigen Darstellungen. Sofern durch das Betrachten einer Ikone ein Wunder, eine Heilung oder ein religiöses Erlebnis ausgelöst wurde, galt als bewiesen, dass der oder die Dargestellte durch das Bild ins Diesseits zu wirken vermag. Demnach waren exakte Kopien des jeweiligen Motivs möglich. Sie galten also nicht als reine Repräsentationen



oder Abbilder, sondern lediglich als eine Art Sprachrohr zwischen jenseitiger und diesseitiger Welt beziehungsweise als „Ur-Bilder“. Unterm Strich ging es also darum, eine Energie eines gemalten Werks festzustellen.

LAB[au] knüpft an die Tradition der Ikone an und verbindet sie mit Darstellungen monochromer Malerei. Denn auch Künstlerinnen und Künstler dieser Richtung argumentierten mit der Kraft und Kontemplation, die ihre Kunst ermöglicht, wodurch manchmal Argumentationsketten aufgebaut wurden, die denen der Theologie glichen.

Bei LAB[au]s **Icon** geht es ebenfalls um Energie. Jedoch bezieht sich diese auf das Verhältnis von Licht und Farbe. Denn die schwarze Fläche absorbiert jegliches Licht, während der goldene Rahmen (in der Historie ein Motiv für die unsichtbare Heiligkeit) Licht reflektiert. Dadurch wird eine Dialektik zwischen Rahmen und Fläche aufgebaut. Würde man eine Wärmebildkamera vor das Werk stellen, könnte man erkennen, dass die schwarze Fläche wärmer wäre als die goldene, da die Reflektion und die Absorption von Lichtstrahlung auch zu unterschiedlichen Energiekonzentrationen führt.

**MOSAÏQUE 8X8**

Die Wandarbeit besteht aus 64 beweglichen Kacheln sowie RGB Lichtspots. Ein RGB-Farbraum ist ein additiver Farbraum, der Farbwahrnehmungen durch das additive Mischen dreier Grundfarben nachbildet. Treffen alle Spots zusammen, so entsteht ein weißer Farbraum. Durch die Bewegung der Kacheln werden einzelne Spotelemente immer wieder verschattet. Die räumlich vorne liegenden Quadrate sind daher Weiß, während in den Bereichen dahinter ein Farbspiel entsteht, welches das Spektrum des sichtbaren Lichts in seine Primär- und Sekundärfarben aufteilt.

Mit Hilfe von Technik gelingt es LAb[au] also Raum und Zeit, Bewegung und Farbe, geometrische Ordnung mit Zufälligkeit zu verbinden und so eine neuartige Definition konkreter Kunst zu etablieren.





## THOUSAND SIX HUNDRED LIGHT YEARS

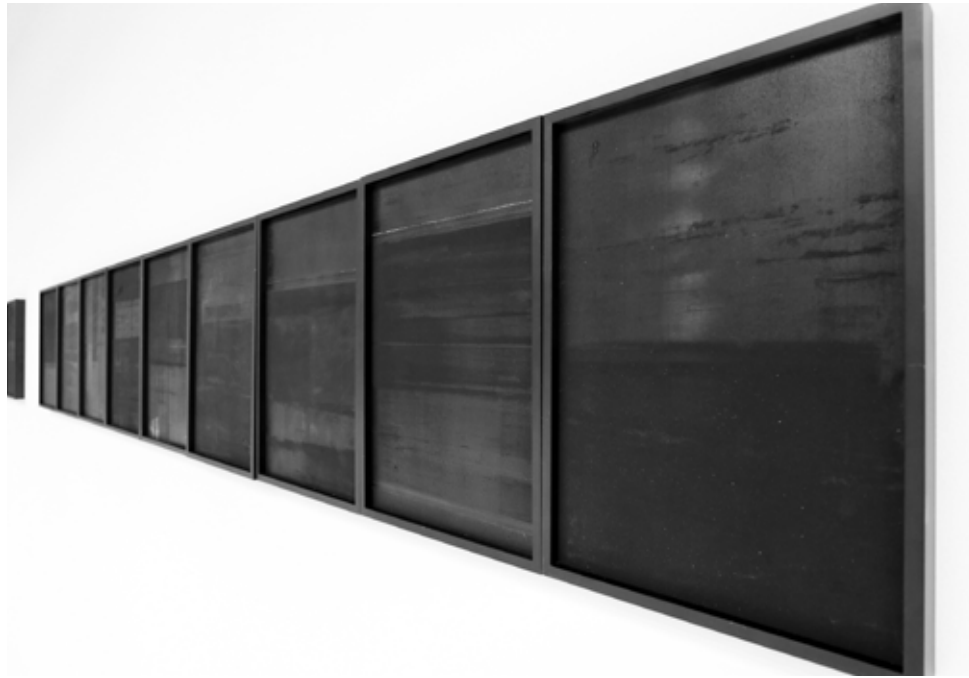
Auf der Fläche des ehemaligen Schwimmbeckens zeigt LAb[au] ein riesiges leuchtend gelbes Bild. Bei dem verwendeten Material handelt es sich um radiofluorezierendes Pigment. Das bedeutet, dass es leicht radioaktiv ist. Ein Geigerzähler macht die für das Publikum ungefährliche kontinuierliche Energieabgabe hörbar. Die Arbeit ist daher nicht nur ein visuelles, sondern auch ein physisch aktives Energiefeld.

Mit ihrer bisher größten Version von **Thousand Six Hundred Light Years** kommentiert die Gruppe gleich auf zweifache Weise die Kunstgeschichte und deren Darstellungen von Zeit. Durch sein Format zitiert das Werk LAb[au]s monumentale Historiengemälde des 18. und 19. Jahrhunderts. Maler wie Eugène Delacroix, Adolph von Menzel, Jacques-Louis David oder Benjamin West hielten in monumentalen Gemälden prägende historische Ereignisse fest. Damit konnten sie konkreten Momenten der Geschichte eine überzeitliche Form geben.

Durch die monochrome (=einfarbige) Farbfläche stellt sich Thousand Six Hundred Light Years zudem in eine Traditionslinie mit

abstrakter Farbfeldmalerei der Vergangenheit, der es darum ging, Farbenergie sichtbar und Themen wie Unendlichkeit erlebbar zu machen, wie es etwa Yves Klein, Mark Rothko und andere anstrebten.

Beiden, sowohl den Historienmalern als auch den monochrom Arbeitenden, ging es also um die Darstellung des Überzeitlichen. LAb[au] verkehrt diese Überlegungen jedoch ins Gegenteil. Denn die gemessene Aktivität des Materials hat eine bestimmte Halbwertszeit. Nach 1600 Jahren wird das Werk seine Energie abgegeben haben. Das radioaktive Uran im verwendeten Pigment wird sich in Blei verwandeln. Das energetische Feld würde sich dadurch sozusagen selbst auslöschen und dabei seine gelbe Färbung verlieren und Schwarz werden. Diesen Zustand wird jedoch keine\*r der Ausstellungsbesucher\*innen erleben, da das Verstreichen eines solchen Zweitraum unsere Lebenszeit und in der Regel auch unsere Vorstellungskraft übersteigt.



### TONERCHROME

Bei **TonerChromes** und **Entropy** handelt es sich um zwei Projekte, die mit Hilfe von Fotokopiergeräten entstanden sind. Beiden liegt eine Versuchsanordnung zu Grunde, bei der sich durch kontinuierliches Wiederholen eines Kopiervorgangs schwarze Flächen entwickeln. Am Ende führen die Eigenschaften und Fehler der technischen Geräte zu einmaligen Arbeiten.

Das Werk **Entropy** beginnt mit einer Fotokopie, bei welcher der Deckel des Geräts geschlossen ist. Das Ergebnis, ein weißes Blatt, wird anschließend erneut kopiert,

die daraus entstandene Kopie erneut kopiert und so weiter. Im Laufe des Prozesses bilden sich durch Pigmentreste und Fehler im Gerät schwarze Flächen. Diese werden mit jedem Vorgang größer. Radikal zu Ende betrieben bleibt am Ende ein schwarzes Bild.

**TonerChromes** funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip. Auch hier ist das Kopiergerät Ausgangsbasis für die künstlerische Produktion. Hier wird allerdings mit offenem Deckel kopiert, sodass das Tageslicht als schwarze Form auf dem Blatt verbleibt. Dasselbe Blatt wird wieder und

wieder eingelegt und bedruckt. Die Ergebnisse sind nicht einfach schwarze Flächen. Durch die unzähligen Schichten an Farbe werden Spuren des Toners, technischer Elemente sowie Kopierfehler sichtbar und schaffen so Unikate. Auch hier wird aus einem weißen Papier ein schwarz bedrucktes. Formgebend ist hier allerdings Tageslicht, das nicht hell, sondern als dunkle Fläche erscheint. Das Projekt ist also eine totale Umkehrung der Farben sowie eine Neuinterpretation des Monochroms mit technischen Geräten statt mit Farbe und Pinsel.

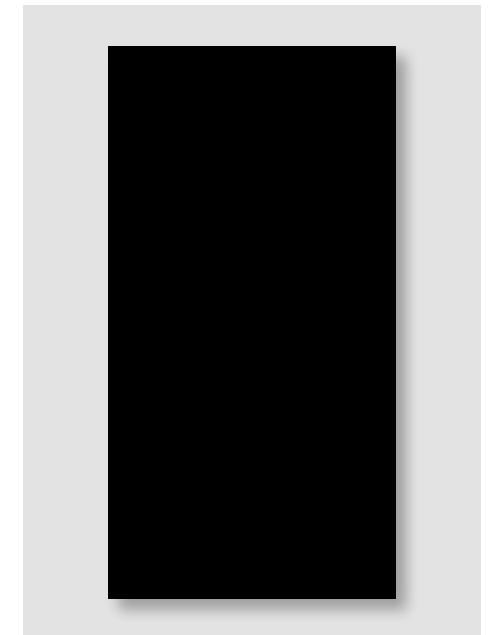
### 3 MONOCHROMES

Aus der Entfernung sehen Besucher\*innen das Werk **3 Monochromes** lediglich als schwarzes rechteckiges Bild. Erst bei näherer Betrachtung und vor allem in Profilansicht zeigt sich, dass es sich nicht nur um ein, sondern um drei übereinander drapierte Werke handelt. Dieser Effekt ist durch ein superschwarzes Pigment möglich. Dieses absorbiert das gesamte Spektrum des (für den Menschen sichtbare) Lichts, wodurch keine Höhenabstufungen mehr sichtbar sind.

Die Größe der drei Elemente zitiert drei ikonische Werke der

monochromen Kunst, und zwar eines von Yves Klein, Kasimir Malewitsch und Ad Reinhardt.

Alle drei Künstler experimentierten mit reinen Farbflächen, mit denen sie eine uneingeschränkte Farbbetrachtung gewährleisten wollten. Jedoch sind in den meisten Bildern Spuren der händischen Fertigung zu erkennen. Sei es durch unterschiedliche Tonalitäten des Schwarzes, sei es durch Pinselspuren. Durch das superschwarze Pigment kann LAb[au] die Ansätze der drei radikal weiterführen. Es sind nun keine Spuren der Fertigung mehr zu erkennen. Dadurch markieren sie einen neuen Nullpunkt der Kunst.





### origamiSquare, Superblack

Das Werk wirkt aus der Entfernung wie eine rein monochrome Fläche. Tatsächlich besteht das Werk jedoch aus 36 schwarzen beweglichen Quadraten. Anders als frühere Werke aus der Origami-Serie der Gruppe kann bei diesem die Bewegung kaum beobachtet werden. Die Besucherinnen und Besucher müssen ihren Standort ändern und eine seitliche Position einnehmen, damit das kinetische Werk erfahren werden kann. Das Sichtbare und das Unsichtbare werden in dem Werk also ebenso vereint wie das Planbare und das Zufällige, welches durch die verwendete Software zum Bestandteil der Arbeit wird. Für die Künstler zeigt das

Werk, dass sich „etwas Geheimes in der Dunkelheit verbirgt, etwas, das man nur durch reine Betrachtung beobachten kann“. Dadurch wirkt die Arbeit wie eine Fortführung und Modernisierung des schwarzen Quadrats von Kasimir Malewitsch. Zudem zeigt **origami-Square**, dass es nichts wirklich Statisches in der Welt gibt. Selbst was für das menschliche Auge unbewegt erscheint, hat seine eigene Bewegung in Zeit und Raum. Es zeigt zudem, dass das menschliche Auge beschränkt ist.

Die Abbildung auf S. 14/15 zeigt das Spektrum an Wellen und wie klein der Anteil des für uns Sichtbaren ist.



### CHROMA

Das schwarze Quadrat von Kasimir Malewitsch ist sicher eine der großen Ikonen in der Geschichte der Kunstgeschichte. Unzählige Kunsthistoriker\*innen haben sich in Texten bemüht darzustellen, wie ein Austausch zwischen Umgebung und Bild funktioniert und welche Darstellung von nichtsichtbaren Kräften das Quadrat formuliert. Vor allem die Verbindung von schwarzer Fläche und weißem Grund wurde immer wieder analysiert.

In LAB[au]'s Version der schwarzen, geometrischen Formen, chroma, ist der Austausch von Energie jedoch visuell sichtbar. Denn sie nutzen hier ein ther-



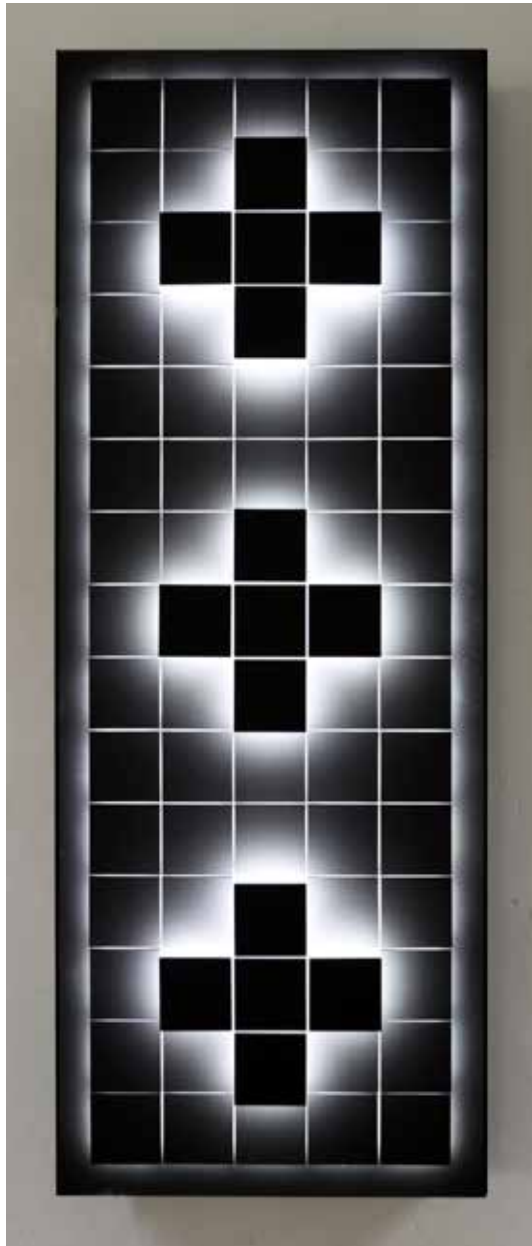
mochromes Pigment. Je nach Temperatur ändert das Pigment seine Farbe. So können Besucher\*innen die kontinuierliche Veränderung von einer schwarzen in eine weiße Fläche beobachten. Das kommt einer absoluten Umkehr der Energie gleich, denn das Schwarz absorbiert jegliches Licht, während das Weiß es reflektiert.

Daraus ergibt sich ein Widerspruch zwischen Einssein und Gegenteiligem. Das Werk ist gleichzeitig das eine, wie das andere. Damit stellt LAB[au] die Tautologie des Monochromen als absoluten Zustand reiner Farbe in Frage.

## MOSAÏQUE 5X15, BLACK/WHITE

Das Mosaik basiert auf einem Raster aus 75 Kacheln, die jeweils einzeln gesteuert werden können. Die mattschwarzen Quadrate sind von der Rückseite mit LEDs beleuchtet. Fährt eine der Kacheln nach vorne, entsteht eine helle Leuchtfläche. Dadurch dreht LAB[au] das Prinzip von Licht und Schatten um. Dort, wo eigentlich ein dunklerer Schlag Schatten entstehen müsste, erscheint nun ein helles, weißes Licht. Die nach vorne gefahrenen Quadrate wirken optisch dunkler als die nun in Graustufen erscheinenden Flächen in der Ebene. Da unser Auge das Gegenteil gewohnt ist, entsteht mit etwas Abstand ein optisches Spiel, bei dem das Vordere als weiter hinten liegend wahrgenommen wird und umgekehrt.

Die Künstlergruppe hat die Elektronik so programmiert, dass sich geordnete, geometrische Strukturen mit zufälligen Mustern abwechseln.



## ONE OF A BILLION YEARS

Wenn man über die Zeit nachdenkt, kann man sich etliche Bezugssysteme vorstellen, um ihr Wesen zu erfassen. LAB[au] hat für **One of a Billion Years** eine eigene Notation entwickelt. Diese basiert auf geometrischen Strukturen, die man als vier zusammengesetzte Rechtecke mit jeweils einer Diagonalen lesen kann. Insgesamt besteht die Grundstruktur aus 16 Segmenten (Linien). Auf den Drucken erkennt man, dass jeweils unterschiedliche Segmente dicker sind, während andere schmal bleiben. Daraus ergibt sich eine Art geometrisches Alphabet, das verschiedene Kombinationen zulässt. Um genau zu sein handelt

es sich um  $2e180 = 1532495540865888858358347027150309183618739122183602176$  Kombinationen. Wenn pro Stunde eine Kombination angezeigt wird, würde es mehr Zeit benötigen, als die Erde existiert, um sie alle zu zeigen. Dementsprechend zeigt jeder Rahmen an der Wand das Ergebnis eines Tages, während die gesamte Wand einem Jahr entspricht. Diese räumliche Anordnung wird begleitet von 100 Büchern, die einem Jahrhundert entsprechen. Aus einem einfachen Konstrukt entstehen nahezu unendliche Variationen, die das Kunstwerk in Bezug setzen zu der Wahrnehmung von Zeit und der Erstellung von Bedeutung und Informationen.



## ZEITBILDER, COPPER LEAD

Im Kabinett zeigt LAB[au] eine Serie von Werken aus Kupfer. Wie jedes Metall, so reagiert auch Kupfer mit Luft und wird durch binäre Verbindungen mit Sauerstoff zu Kupfer(I)-Oxid, ( $\text{Cu}_2\text{O}$ ). Dadurch bildet sich eine Patina, durch die der metallene Glanz verloren geht. Diesen Prozess kennt man von Dächern, die mit diesem Material bedeckt sind und über Jahrhunderte eine Türkise Färbung erhalten.

Schützt man eine Fläche jedoch vor der Luft und verhindert dadurch die chemische O-Anlagerung, dann bleibt die ursprüng-



liche Farbigkeit vorhanden. Für die ausgestellte Werkreihe wird dieses Verfahren zum bildgebenden Prinzip.

Eines der ausgestellten Werke entsteht erst im Laufe der Ausstellung. Hier wird vom Museumsteam regelmäßig ein Klebestreifen über die Fläche geklebt, sodass die darunterliegende Schicht weniger oxidiert. Am Ende der Ausstellung werden die Streifen entfernt und es ist eine sichtbare Struktur entstanden. Ihnen gegenübergestellt sind Werke, bei denen dieser Prozess schon durchgeführt wurde. Da die nun von Klebestreifen befreiten Strukturen wieder der Luft ausgesetzt sind, werden sich die Linien sich nach und nach auflösen. Auf der einen Seite steht also ein Prozess, bei dem über den Verlauf der Zeit ein konkretes Muster entsteht, auf der anderen Seite einer, bei dem sich eben diese wieder auflöst.



## CHRONOPRINTS

Auch bei den **chronoPrints** macht LAB[au] den Verlauf der Zeit sichtbar. Hierfür ordnete die Gruppe den Grundeinheiten der Zeit (Stunde, Minute, Sekunde) die Primärfarben des Lichts (Rot, Grün, Blau) zu. Jeder der Drucke stellt eine Stunde des Tages dar, beginnend mit der ersten Sekunde in der linken oberen Ecke und endend bei der letzten Sekunde in der rechten unteren Ecke. Jede horizontale Zeile eines Drucks zeigt die 60 Sekunden einer Minute an, während die gesamten 60 Zeilen die 60 Minuten einer Stunde anzeigen. So entstehen 3600 Quadrate. Liest man also eine der Zeilen,

kann man beobachten, dass das Blau (=Sekunden) nach rechts immer wieder nach unten in das Quadrat wächst. Trifft es auf das Rot der Stunde, mischen sich die Farben zu Magenta. Liest man eine Zeile von oben nach unten, dann sieht man, dass das Grün der Sekunden von unten her immer weiter in das Quadrat wächst. Trifft es auf das Rot der Stunde, mischt es sich zu Gelb. Treffen alle drei Lichtfarben aufeinander, mischen sie sich zu Weiß.

Für LAB[au] stellen die Drucke ein grundlegendes Thema der Malerei dar: das auf seinen elementarsten Ausdruck reduzierte Verhältnis von Farbe und Zeit.

Die Broschüre erscheint anlässlich der Ausstellung:

**ZEIT ZEICHEN**

**LAB[au]**

19. November 2022 – 26. Februar 2023

im Kunstmuseum Heidenheim

Herausgeber und Veranstalter:

Stadt Heidenheim, Fachbereich Kultur, Matthias Jochner

Texte:

Marco Hompes

Gestaltung:

Miriam Röhrig

Lektorat:

Helene Reich

Auflage: 800 Stück

Sämtliche Bildrechte für Abbildungen und Werke in dieser Broschüre liegen bei den Künstlern.

Ein herzliches Dankeschön an unsere Sponsorinnen und Sponsoren, an das gesamte Team des Kunstmuseums sowie an alle, die zum Gelingen der Ausstellung beigetragen haben.



**KUNST  
MUSEUM  
HEIDENHEIM**

**Hermann-Voith-  
Stiftung**



**Helmer und Partner**  
Die Wirtschaftsprüfer  
und Steuerberater

## **Kunstmuseum Heidenheim**

Hermann Voith Galerie

Marienstraße 4, 89518 Heidenheim

Tel. 07321 327-4810 oder -4814

[kunstmuseum@heidenheim.de](mailto:kunstmuseum@heidenheim.de)

[www.kunstmuseum-heidenheim.de](http://www.kunstmuseum-heidenheim.de)