

**24 DIGITALKÜNSTLER AUS GANZ DEUTSCHLAND
PRÄSENTIEREN 150 KÄUFLICHE KUNSTWERKE :**

ART AGENS (STUTTGART)

SEBASTIAN BAUMER (RAVENTHIRD, BAYREUTH)

ANDRÉ BUJARA (GALERIE BUJARA, CHEMNITZ)

WOLFGANG DÄUMLER (ARTMETIC, GRÜNENBACH)

DR. HAJO DROTT (COMPUTERKUNST DROTT, TAUFKIRCHEN)

PROF. HERBERT W. FRANKE (ART MEETS SCIENCE, EGLING)

MARGARETE AUGUSTIN-GRILL (ATELIER GRILLE, MONSCHAU)

SABINE KARDEL (WAPELFELD)

BRIGITTA KRAUSE (BRIGITAL DIGITAL, ECKERNFÖRDE)

KARIN KUHLMANN (ABSTRAXNESS, VERL)

JUTTA MARIA PUSL (MAGIC GALLERY, BUXHEIM)

ANGELIKA REEG (GALERIE REEG, MAINZ)

JÖRG RIEDEL (DIGITAL NATURE, WUNSTORF)

HELGA SCHMITT (PULLACH)

SIEGFRIED SCHRECK (DIGITAL PAINTING, NEU WULMSTORF)

BERNDT SCHULZ (WIESBADEN)

CHRISTINA SEIBOLD (ART AND EMOTION, ERZHAUSEN)

NORBERT STRIPPEL (ART GOES MATHEMATICS, LÖHLBACH)

CORA TANOU (BERLIN)

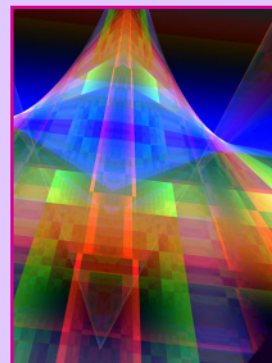
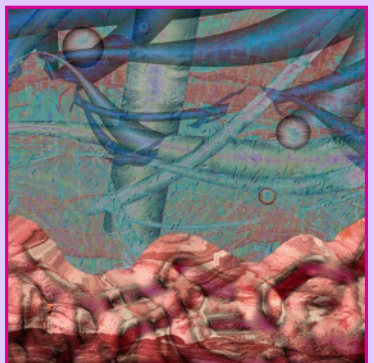
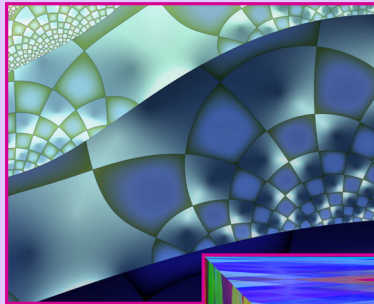
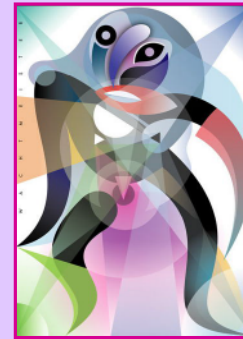
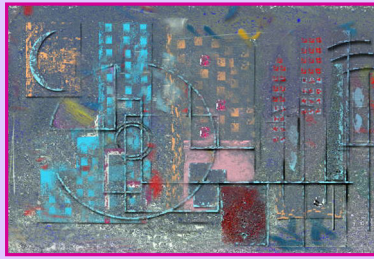
BERND WACHTMEISTER (LEVERKUSEN)

FALK WEGNER (LIGHTSHAPES, MERZHAUSEN)

MARIANNE WIEDENFELD (D.ART, STARNBERG)

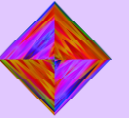
JÜRGEN WILLERSINN (STUTTGART)

J.P.YEF (YEFPIX, HAMBURG)



KUNSTLEGE HOHENEGG

GALERIE FÜR
DIGITALE KUNST
(COMPUTERKUNST)



GROSSE AUSSTELLUNG **2008**
VIELFALT DIGITALER KUNST

1. MAI – 31. OKTOBER
TÄGLICH 9 – 19 UHR
EINTRITT FREI



HOHENEGG 4
88167 GRÜNENBACH

WESTALLGÄU, NÄHE EISTOBEL
TELEFON 083 83 / 92 96 85

© 2008

SIEGFRIED SCHRECK, BERND WACHTMEISTER, JUTTA MARIA PUSL, CHRISTINA SEIBOLD
SEBASTIAN BAUMER, KARIN KUHLMANN, MARIANNE WIEDENFELD, WOLFGANG DÄUMLER

www.kunstlege.de

Die Kunstlege Hohenegg ist eine private Galerie für **Digitale Kunst** („Computerkunst“) in der ehemaligen *Heu/lege* eines denkmalgeschützten Westallgäuer Bergbauernhofes aus dem 18. Jahrhundert.



Sie liegt oberhalb des **Eistobels** (Schlucht der Oberen Argen) am Wanderweg zur Riedholzer **Kugel** (1068 m) und zeigt in wechselnden Ausstellungen Werke von Künstlern, die ihre Bilder am Computer erstellen, z.B. mathematische Grafiken, Fraktale, fotobearbeitete und szenische 3D-Bilder. Wanderer und an Digitaler Kunst Interessierte sind zu ihrem Besuch herzlich eingeladen.



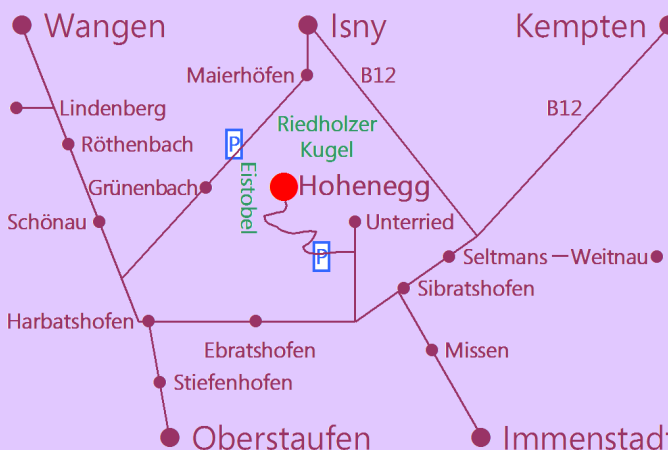
„Besonderer Kunst gebührt ein besonderer Ort!“

Empfehlung: Verbinden mit Wanderung durch die fantastische Landschaft des Eistobels zur Kugel mit Aussicht auf Schweizer, Österreicher und Allgäuer Berge, zum Bodensee und über das Alpenvorland.



Eingang zu den Ausstellungsräumen

Die **Fahrstraße** nach Hohenegg ist auf dem letzten km ein schmaler, steiler, kurviger Waldweg, mit Pkw zwar gut befahrbar, aber besser ist, unten in der Nähe von Unterried zu parken und 15 Minuten zu Fuß zu gehen. Die Anfahrts- und Wanderwege sind ausgeschildert.



Was ist überhaupt Digitale Kunst ?

Hier und in der Ausstellung beschränken wir uns auf die so genannte **Digitale Bildkunst**. Es handelt sich dabei um künstlerisch gestaltete Bilder, die mit Hilfe des Computers und damit auch mit Hilfe ganz spezieller Software entstanden sind, und die mit konventionellen Mitteln so oder ähnlich gar nicht oder nur mit enormem Aufwand hätten hergestellt werden können. Sie sind am Computerbildschirm darstellbar, haben deshalb eine große Verbreitung im Internet, können aber auch als **Digitaldrucke** auf verschiedenen Materialien (Künstlerleinwand, Kunstdruckpapiere, Spezialfolien) oder auch als Ausbelichtung (wie normale Fotos) zu realen Kunstwerken werden, die man erwerben und bei sich zu Hause an die Wand hängen kann. Je nach angewandter Technik werden die folgenden, in der Kunstlege vertretenen Disziplinen unterschieden :

Mathematische Kunst :

Sie wird erzeugt durch Anwendung entweder vom Künstler selbst programmierter **Algorithmen** (Rechenvorschriften) oder käuflicher Software, welche Bildelemente erzeugende Algorithmen enthält und so auch von Nicht-Mathematikern benutzbar ist. Zu dieser Kategorie zählen auch die **Fraktale**, bei denen ein besonderes mathematisches Verfahren (Iteration) angewandt wird. Mathematische Kunst kann wegen ihrer Komplexität nur mit Hilfe des Computers erzeugt werden.

Digitale Malerei :

Per Handbewegung mittels eines digital arbeitenden Eingabegerätes wie Grafiktablett, Computermaus oder ähnlichem zeichnet der Künstler Linien, Flächen und vielerlei andere Bildelemente, die er mit geeigneter Software zusammenfügt und nachbearbeitet.

Digitale Stilkunst :

Digital erzeugte Bilder können auch die traditionellen Stile konventionell hergestellter Kunstwerke nachempfinden und so als Weiterentwicklung der Malkunst mit modernen Mitteln verstanden werden.

Fotomanipulation / Bildbearbeitung :

Hier entstehen die Bilder durch Zugrundelegen, Einbeziehen und Verfremden digitaler Vorlagen - oft sind dies Digitalfotografien. Durch (Foto-)Montagen entstehen neue Kompositionen und durch Anwenden so genannter **Filter** aus Bildbearbeitungs-Programmen werden vorgegebene Effekte erzeugt, die der Künstler nach seinen Vorstellungen kombinieren, beeinflussen und kreativ einsetzen kann.

Szenische 3D-Kunst :

Mit inzwischen sehr ausgeklügelter 3D-Software können detailreiche virtuelle Räume entworfen, mit Objekten besetzt und der Realität nachempfundenen Licht-, Schatten- und Spiegelungseffekten unterworfen werden. Die Zeit und viel Speicher erfordernde Berechnung der zweidimensionalen Darstellung heißt **Rendern**.

Vektorgrafik :

Mit Eingabegerät und Software erzeugte Formen, Kurven und Linien werden als geometrische Objekte in sogenannter Vektordarstellung verarbeitet und gespeichert. Dies wird sehr oft im Designbereich angewandt und erfordert ganz bestimmte, käufliche Software. Eines der **Highlights in der Kunstlege !**