

AUSSTELLENDEN KÜNSTLER:

ART AGENS (STUTTGART)
SUSANNE AHMADPOUR (SENDEN)
IRMTRAUD ASTHEIMER (MAINZ)
MATTHIAS BAADER (BAD WALDSEE)
SEBASTIAN BAUMER (HAMBURG)
CHRIS BENNETT (WEITNAU)
ANDRÉ BUJARA (CHEMNITZ)
WOLFGANG DÄUMLER (GRÜNENBACH)
DR. HAJO DROTT (TAUFKIRCHEN)
BERND FETSCHER (ULM)
PROF. HERBERT W. FRANKE (EGLING)
DR. RUPERT GNATZ (MÜNCHEN)
MARGARETE AUGUSTIN-GRILL (MONSCHAU)
CHRISTIAN HARTEL (MARKTOBERDORF)
MARGIT HARTLEB (MÜNCHEN)
SUSANNE JÄNICKE (PEFFENHAUSEN)
EVELIN JUEN (IMST)
SABINE KARDEL (WAPELFELD)
UTE KIRCHHOF (SEEFELD)
BRIGITTA KRAUSE (ECKERNFÖRDE)
KARIN KUHLMANN (VERL)
LUTZ MEINERT (BERLIN)
MÉROVÉE (SCHORNDORF)
SONJA NEF (HEILBRONN)
DAGMAR WITTMANN-POPP (ECHING)
JUTTA MARIA PUSL (BUXHEIM)
ANGELIKA REEG (MAINZ)
JÖRG RIEDEL (WUNSTORF)
RUDOLF P. ROHRBACH (ERZHAUSEN)
DR. KLAUS ROHWER (ULM)
HELGA SCHMITT (PULLACH)
SIEGFRIED SCHRECK (NEU WULMSTORF)
BERNDT SCHULZ (WIESBADEN)
GERD SCHWANITZ (BAD CANNSTATT)
WOLFGANG SCHWEIKHARDT (REUTLINGEN)
CHRISTINA SEIBOLD (ERZHAUSEN)
BENJAMIN SÖHNEL (FREISING)
NORBERT STRIPPEL (LÖHLBACH)
ANDREAS-CHRISTIAN TANK (SEHESTEDT)
CORA TANOU (BERLIN)
DR. WOLFGANG TEKOOK (KREFELD)
MARCUS TÜRNER (HEIMSTETTEN)
BERND WACHTMEISTER (LEVERKUSEN)
FALK WEGNER (ENDINGEN)
MARIANNE WIEDENFELD (STARNBERG)
JÜRGEN WILLERSINN (STUTTGART)
JOHANNA RENATE WÖHLKE (HAMBURG)
J.P.YEF (HAMBURG)
MARK ZELLEKENS (ERZHAUSEN)

(NEU NEUE BILDER 2007-2009 + 2010)



© 2010 :
EVELIN JUEN WOLFGANG DÄUMLER DR. RUPERT GNATZ JUTTA MARIA PUSL RUDOLF P. ROHRBACH
ANDREAS-CHRISTIAN TANK UTE KIRCHHOF DR. WOLFGANG TEKOOK JOHANNA R. WÖHLKE SONJA NEF

KUNSTLEGE HOHENECC

GALERIE FÜR
DIGITALE KUNST
(COMPUTERKUNST)



GROSSE AUSSTELLUNG **2010**
VIELFALT DIGITALER KUNST

15. Mai - 17. Oktober
i.d.R.: tägl. 10-18 h
(s. www.kunstlege.de)
Eintritt frei



HOHENECC 4
88167 GRÜNENBACH

WESTALLGÄU, NÄHE EISTOBEL
TELEFON 083 83 / 92 96 85

www.kunstlege.de

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



Sie zeigt in wechselnden Ausstellungen Werke vieler, auch bekannter Künstler, die ihre Bilder am **Computer** erstellen, z.B. mathematische Grafiken, Fraktale, digital gemalte, fotobearbeitete und szenische 3D-Bilder. Wanderer und an digitaler Kunst Interessierte sind zum Besuch der Kunstlege herzlich eingeladen.



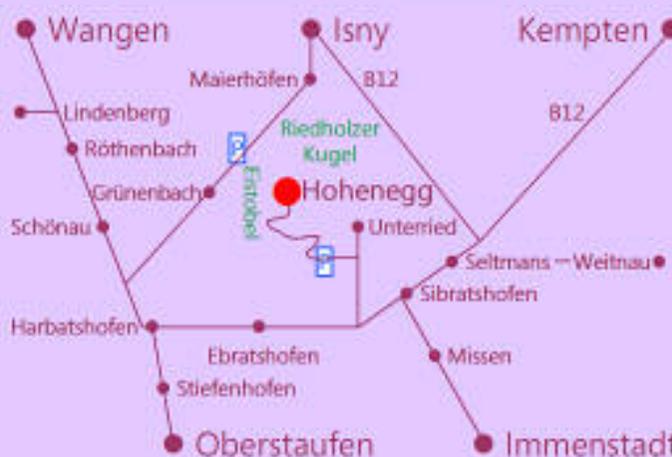
„Besonderer Kunst gebührt ein besonderer Ort!“

Empfehlung: Verbinden mit Wanderung durch die fantastische Landschaft des **Eistobels** (Schlucht der Oberen Argen) zur Riedholzer **Kugel** (1068 m) 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.



Viel Information über uns auch im Internet: www.kunstlege.de

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.