



interminable

digital artwork 2019 - 2021

rene schrei

Jede art von Interesse ist willkommen.

Sollten sie sich für diese Bilder interessieren, sollten sie über Bilder und Techniken sprechen wollen, oder sehen sie Möglichkeiten wo und wie diese Bilder verwendet werden können, setzen sie sich bitte direkt mit dem Künstler René Schrei in Verbindung.

All kinds of interest are welcome.

If you are interested in these images, would like to discuss the images and techniques, or see possibilities for where and how these images could be used, please contact the artist René Schrei directly.

René Schrei

interminable
unabsehbar

René Schrei

interminable

digital artwork 2019 - 2021

1. Auflage

Januar 2022

Fotografie, Bildbearbeitung;
Konzept, Layout, Realisation: René Schrei

Alle Rechte liegen bei René Schrei.
Alle Bilder sind durch Urheber- und Copyright geschützt.
Jede kommerzielle Abbildung in Printmedien, Video und Internet
benötigt die schriftliche Freigabe durch René Schrei.



Büro:

Weingartshofer Straße 33
D-88214 Ravensburg

Fotografie und Bildbearbeitung:

Frechenrieder Straße 12
D-87776 Sontheim

© 2022 by René Schrei, all rights reserved.

www.derschrei.com





Inhalt

Einführung	6
Kronos	12
recolured fractal S	22
Pik	32
Taru	40
Themis	50
Medea	64
Nemea	74
Ares / Rhea	84
Geras	92
Runiar	100
Kataloge derschrei01 & derschrei02	112
Bildübersichten	114

Begreifbare fotografische Bilder, entstanden in einer virtuellen Welt.

Vor 48 Jahren habe ich meine Ausbildung in einem elektrotechnischen Spezialbetrieb begonnen. Zwar waren wir die „Metaller“, doch in der Grundausbildung waren wir mit den „Elektronikern“ zusammen. Während wir unseren U-Stahl malträtieren, löteten die dann locker Ihre Platinen.

Doch richtig cool wurde es in den Pausen. Da nahmen sie Oszillatoren, irgendwelche Kästen mit einem kleinen Monitor auf dem Sinuskurven angezeigt wurden, hängten kleine Lautsprecher ran und erzeugten so die schrillsten Töne.

Irgendwann hatten sie das ganze auf einer Platine zusammengelötet, aus den „Oszis“ wurden „Podis“, dann kam noch eine Klaviatur dran und wenige Jahre später lötete man dann mit Selbstbausätzen schon ganze Orgeln zusammen. Hammondorgeln, Moog und Yamaha Synthesizer, ... spätestens als Emerson, Lake & Palmer mit „Fanfare for the Common Man“ ganze Stadien zum erbeben brachte, wusste die Welt: Hier ist eine neue Dimension der Musik entstanden.

Gradationskurven in Wellenform - Farbveränderungen durch sich überlagernde Solarisationen - das was sich bei meinem Bildern durch die Bildbearbeitung alles verändert, hat sehr viel mit der Klangerzeugung bei der elektronischen Musik zu tun. Zwar erzeuge ich die Bilder nicht rein elektronisch, die Basis ist immer eine fotografische Aufnahme, doch auch hier entstehen durch sich überlagernde Kurven bei der Bildbearbeitung völlig neue Kompositionen.

Diese Form der Bildbearbeitung ist sehr viel mehr, als mit Hilfe digitaler Werkzeuge Elemente in einer Fotografie weg retuschieren oder hinzu zu fügen, Farben und Helligkeiten zu verändern oder einzelne Bilder zu etwas Neuem zusammen zu fügen. Es entstehen grundlegend neue, abstrakte Bildkompositionen. Die ursprüngliche fotografische Aufnahme bestimmt die zu Grunde liegende Komposition. Das entstehende abstrakte Bild hat jedoch meist nur noch die Assoziation der ursprünglichen Fotografie.

Doch die Interpretation liegt letztlich beim Betrachter. Jeder wird in diesen Bildern etwas anderes sehen. Viele Betrachter sehen nur ein wirres Geflecht aus Linien und Farben. Andere empfinden mehr als es sie sehen, beispielsweise die tanzende Person der grundlegenden Fotografie.

Hier gibt es auch viele Parallelen zur elektronischen Klangerzeugung. Auch elektronische Musik besteht meist aus unnatürlichen Klängen, die in der Komposition beim Hörenden ein eigenes Klangbild formt. Viele hören nur ein wildes, grausiges Gejaule. Andere werden durch solche Klänge bei einem Konzert regelrecht in eine andere Klangdimension versetzt.

Vor fünfzig Jahren wurde zum Erzeugen elektronischer Klänge ein, zumindest für den Laien, undurchschaubares Konstrukt aus Kabel, Klemmen, Platinen, Transistoren und anderen elektronischen Bauteilen verwendet. Heute hat sich alles in einen virtuellen, digitalen Raum verlagert. Klänge werden nicht mehr analog erzeugt sondern digital gespeichert und manipuliert.

In ähnlicher Weise hat sich die Fotografie grundlegend verändert. Die analoge Fotografie auf einen Film wurde ist durch die digitale Fotografie auf einen Sensor ersetzt. Doch die Werkzeuge bei der Bildbearbeitung in elektronischen Labor entsprechen vielfach noch dem Repertoire des analogen Naßlabors. Veränderung von Helligkeit, Farbe, Gradation. Partielles Verändern des Bildes durch Nachbelichten und Abwedeln. Mehrfachbelichtungen, Zusammenfügen und Skalieren der Bildinhalte - das alles waren schon Werkzeuge mit denen auch ich Anfang der 90er Jahre im analogen Labor täglich gearbeitet habe.

Natürlich war es mühselig im Dunkeln herumzufummeln, in der Hoffnung das die in den wenigen Sekunden der Belichtung durchgeführte Manipulation dem erwarteten Bildergebnis entsprach.

Wie einfach ist es hingegen heute, mit visuellem Feedback vor einem großen Monitor zu sitzen und komplexe Veränderungen des Bildes bis in 's kleinste Detail durchführen zu können.

Doch Photography kann unendlich mehr! Die heutigen Möglichkeiten der Bildbearbeitung umfassen sehr viel mehr als die handwerkliche Manipulation von Bild-daten mit Hilfe digitaler Programme. Film und Video haben diese Möglichkeiten in den letzten Jahren in großen Umfang genutzt, die Fotografie hingegen konnte den handwerklichen Rahmen nicht durchbrechen.

Es wäre aber auch müßig in Konkurrenz zum Video zu gehen, denn mehr als ein Standfoto aus einem aufwändig bearbeiteten Film würde dabei wohl nicht herauskommen. Wo ist also der Weg der herausführt aus verklärender Natur-, Architektur- oder Konsumfotografie? Wie kann man die Möglichkeiten der digitalen Welt nutzen und dabei das Originäre der Fotografie bewahren?

Mein persönlicher, gestalterischer Weg setzte sich von Anfang an mit Farbe und Form auseinander. Zudem orientierte er sich sehr eng an der Malerei der klassischen Moderne. Die Malerei ging in den letzten Jahrzehnten den Weg hin in die Abstraktion. Daher konzentrierte sich meine gestalterische Ausrichtung auf abstrakte Bilder, die aus Farben und Formen bestehen.

Ein Bild entsteht im Kopf. Doch es ist äußerst komplex ein abstraktes Bild zu visualisieren, eine entsprechende fotografische Aufnahme anzufertigen, diese digital aufzubereiten und mit sich überlagernden Solarisationen so zu bearbeiten, dass es dem im Kopf visualisierten Bild entspricht.

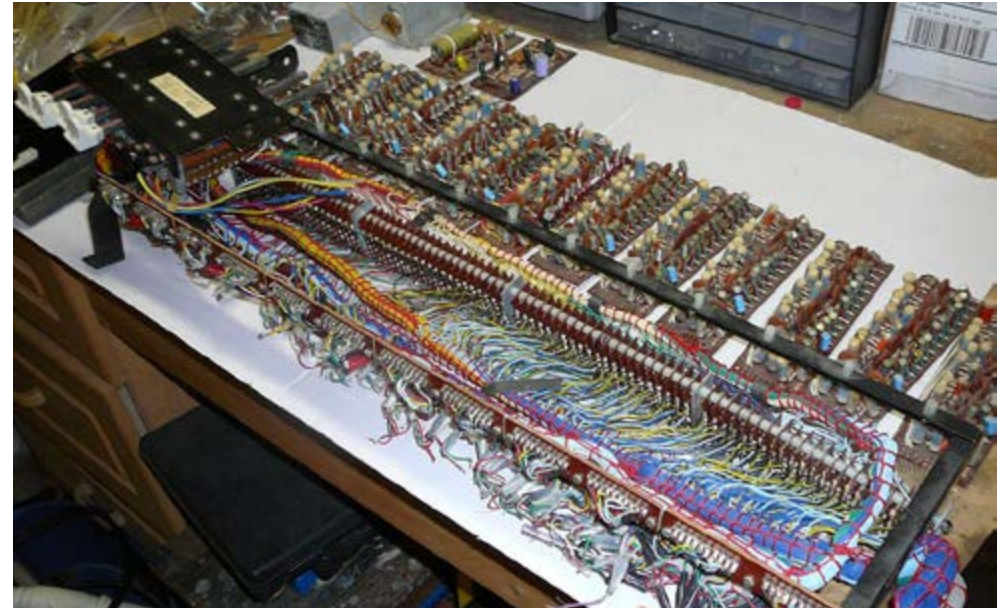
Dementsprechend waren die ersten Versuche mit dieser neuen Art der Bildbearbeitung noch sehr experimentell und beschränkten sich vielfach auf einfache Sujets wie Feuer, Wasser und andere natürlichen Strukturen. Zwar war mir persönlich von Anfang an klar, dass sich mit der „fractalen photography“ ein unendlich großer neuer Raum der Gestaltung eröffnet, doch für einen Außenstehenden war dies noch nicht sichtbar.

Nun, nach zwischenzeitlich sieben Jahren intensiver Auseinandersetzung mit dieser Form der Bildbearbeitung und vielen hundert realisierten Bildern wird die Bandbreite dieser fotografischen Kompositionen auch für den Außenstehenden sichtbar. Allerdings nur, wenn er einen entsprechenden technischen Adapter hat.

Denn gleich wie elektronische Musik, Videos und digitale Texte und Animationen sind digitale Fotografien auf einen funktionierenden technischen Adapter angewiesen. Wer elektronische Musik hören, Videos anschauen will, über soziale Netzwerke kommuniziert oder auf Daten in der Cloud zugreifen will braucht immer elektrische Energie und einen funktionierenden Adapter. Ist dies nicht vorhanden, hat man keinen Zugang zur virtuellen Welt.

Wir leben in einer Zeit, in der es selbstverständlich ist, einen solchen Adapter in Form eines „Handys“ ständig bei sich zu tragen. Doch die digitale Welt besteht letztlich aus nichts anderem als aus gespeicherten Stromimpulsen.

Unsere natürliche Welt besteht aus sehr resistenten chemischen Elementen, sie ist begreifbar, erlebbar. Die digitale Welt hingegen funktioniert wie ein Gehirn. Auch in einem menschlichen Gehirn sind Trilliarden von Daten gespeichert und miteinander vernetzt. Sie bilden das persönliche Realitätsbild, das unsere Existenz in einer unendlichen Wirklichkeit ermöglicht. Doch wenn keine Gehirnströme mehr fließen, ist unsere Existenz tot.



Bausatz einer elektrischen Orgel. Foto: Musiker-Board / Foren / Alte Musikinstrumente & Know-How

In gleicher Weise ist die digitale Welt ein Gehirn, das nur so lange existiert, wie auch elektrische Ströme fließen. Elektronische Musik, digitale Bilder und Videos, die Kommunikation in sozialen Medien und alle Daten auf elektronischen Medien sind Bestandteil dieser digitalen Welt. Ein eigener Kosmos, ein Gehirn, das die Energie für seine Existenz unserer natürlichen Welt entzieht.

Auch meine abstrakten Bilder entstehen in einer eigenen, digitalen Welt. Die letztlich künstlerisch bearbeitete Datei, das „digital artwork“ stellt auch das Original dar. Doch die Abbildungen in den Büchern *Infinately*, *Perpectual* und *Interminable* sind nur Visualisierungen des Inhalts von Dateien, keine Abbildungen von Endprodukten. Denn der gestalterische Prozess für mich nicht abgeschlossen, wenn das „digital artwork“ erstellt ist. Mit aktueller Druck- und Inkjet Technologie können digitale Bilddateien in sehr hochwertiger Qualität in unsere begreifbare Welt transferiert werden.

Veredelt als „Hinterglas fine-art Giclée“ sind die Bilder dann über viele Jahrzehnte haltbar. Im Gegensatz zu elektronischer Musik und Videos kann man diese fotografischen Bilder also ein Leben lang täglich nutzen, ohne irgendwelche technischen Geräte zu benötigen und dabei auch nur ein Milliwatt elektrischen Strom zu verbrauchen.

Benefsch

digital artwork





Digitale Bilder entstehen in einer virtuellen Dimension. Doch diese ist nur existent, solange elektrische Ströme fließen.

An abstract fractal photograph featuring a complex, multi-colored pattern. The background is a dense, textured field of orange, yellow, and red. Overlaid on this is a large, stylized shape that resembles a hand or a wing, rendered in shades of blue, green, and white. The overall effect is a highly detailed, fractal-like composition with intricate patterns and a rich color palette.

fractal photography



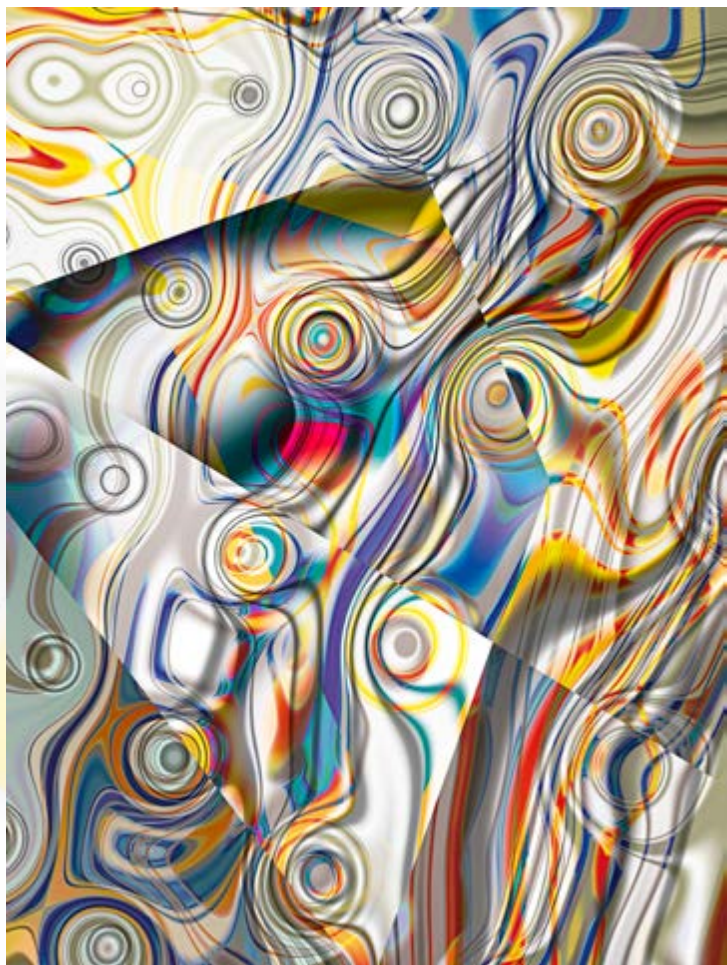
**Spezielle Bildbearbeitung,
bei der sich Pixel neu anord-
nen und unendliche Formen
und Farben bilden.**



Kronos

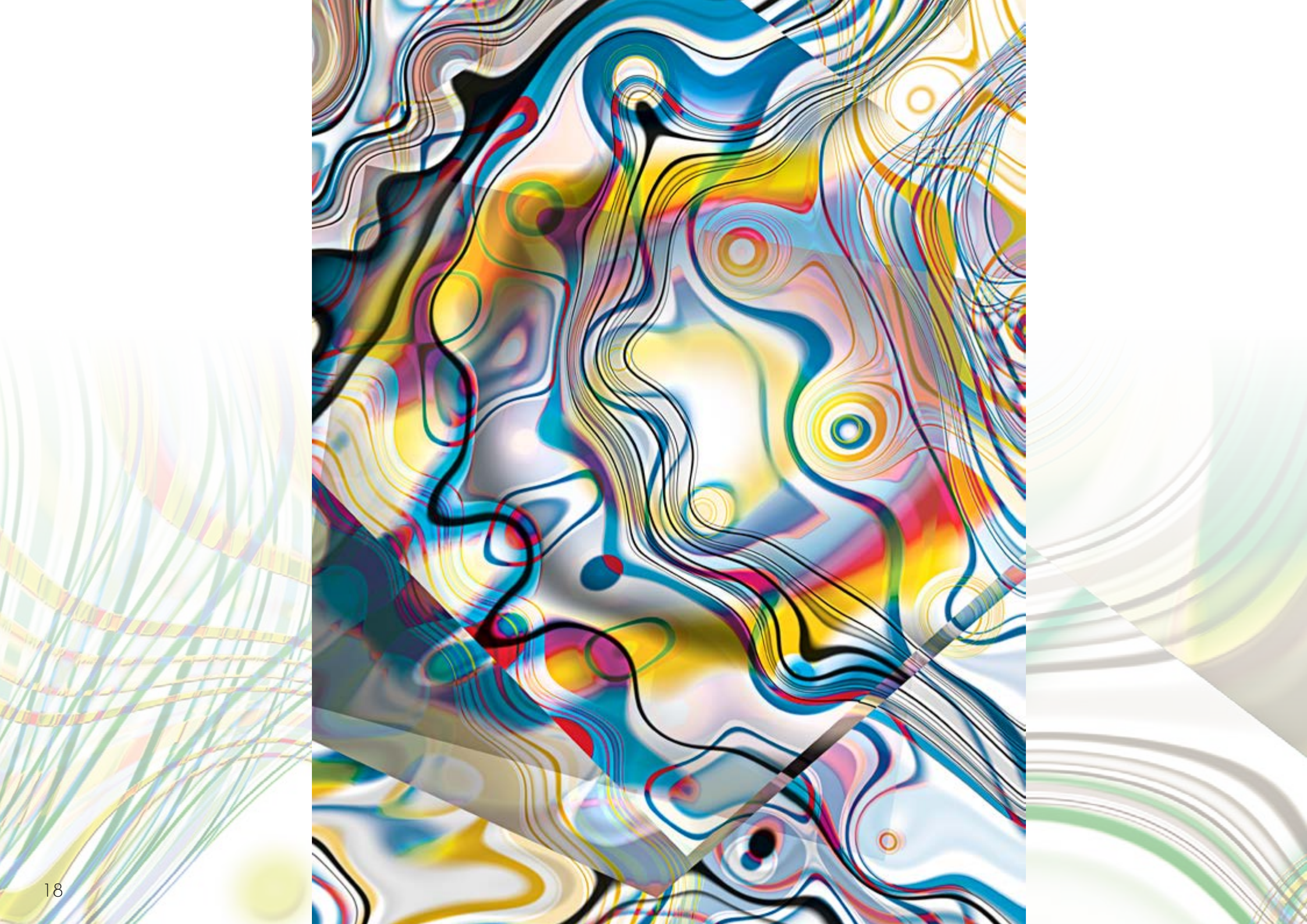


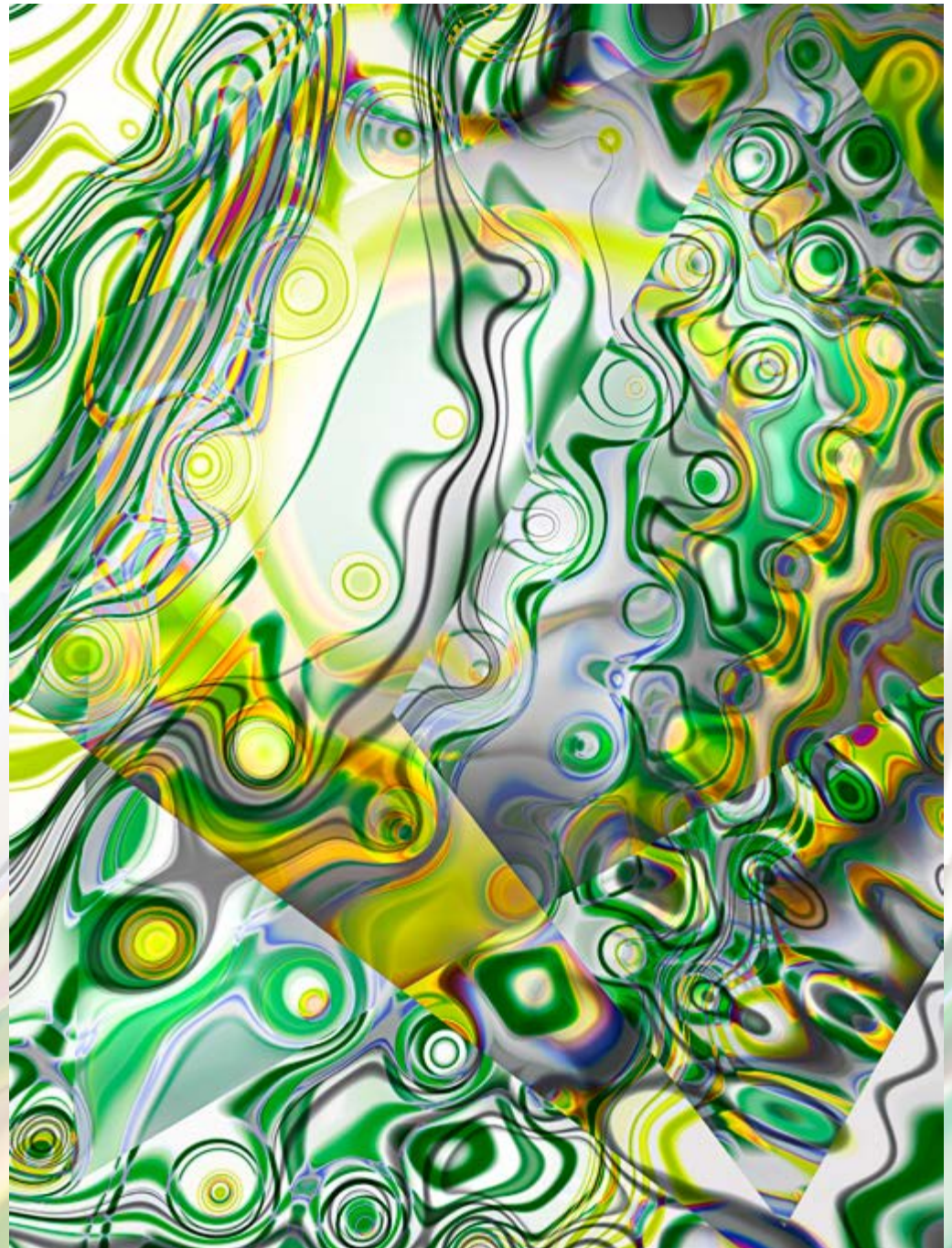


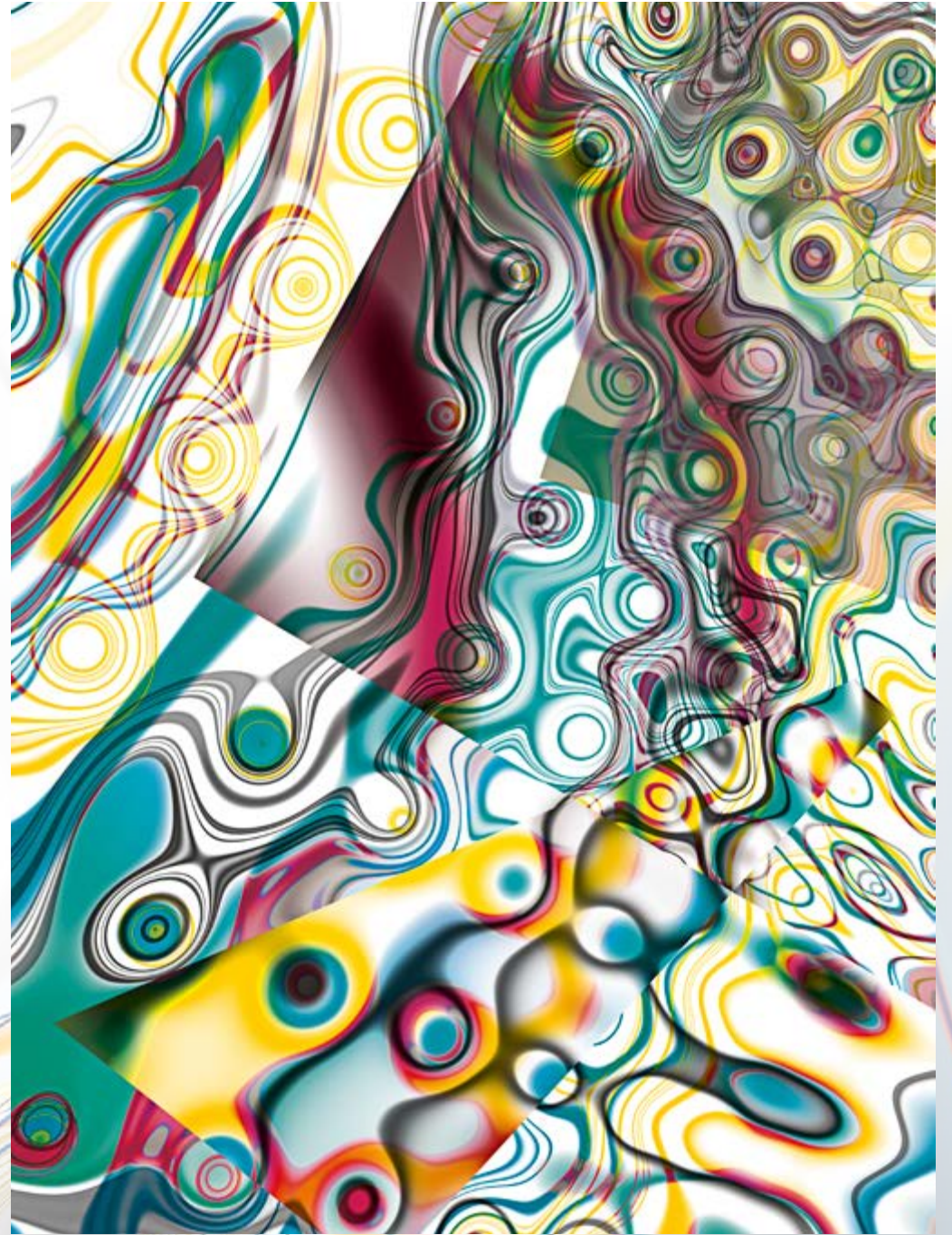


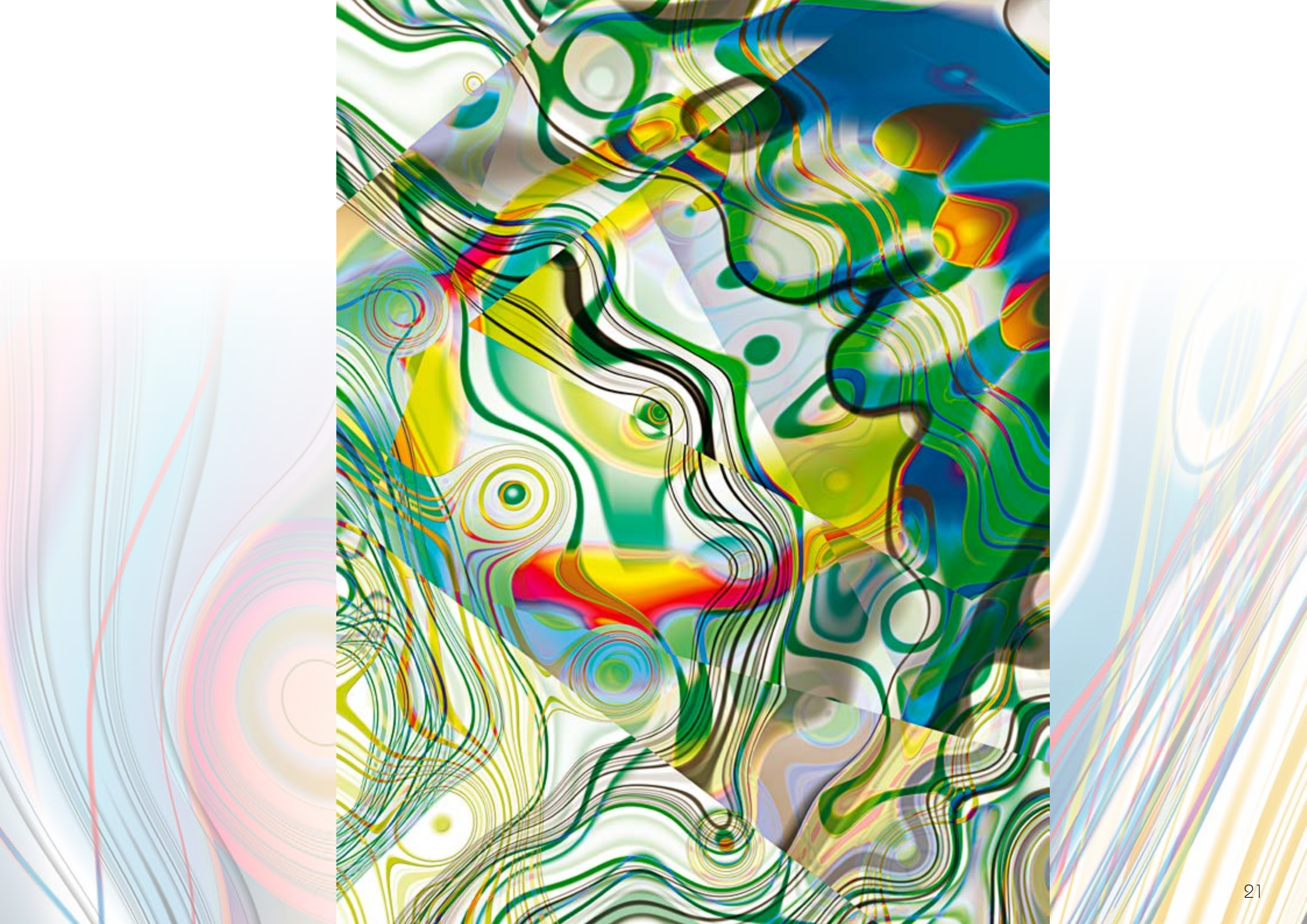














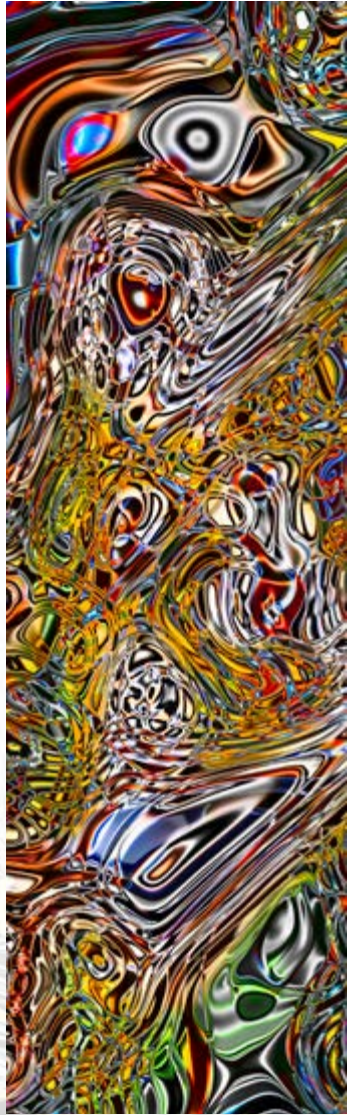
recolored fractal S



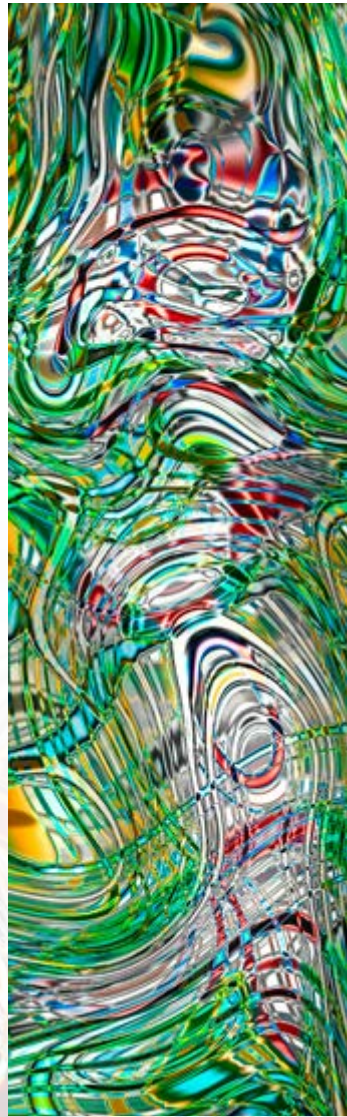












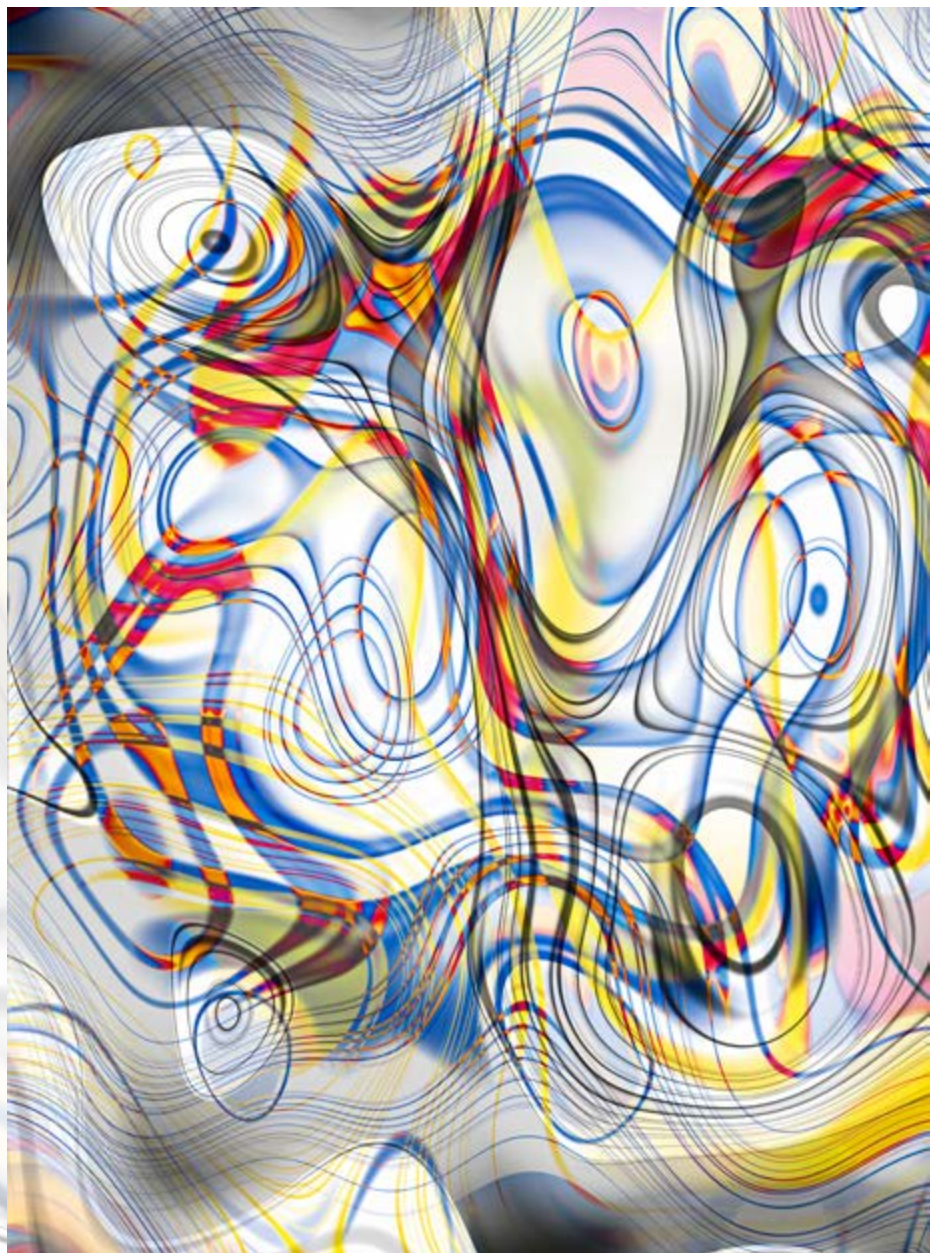




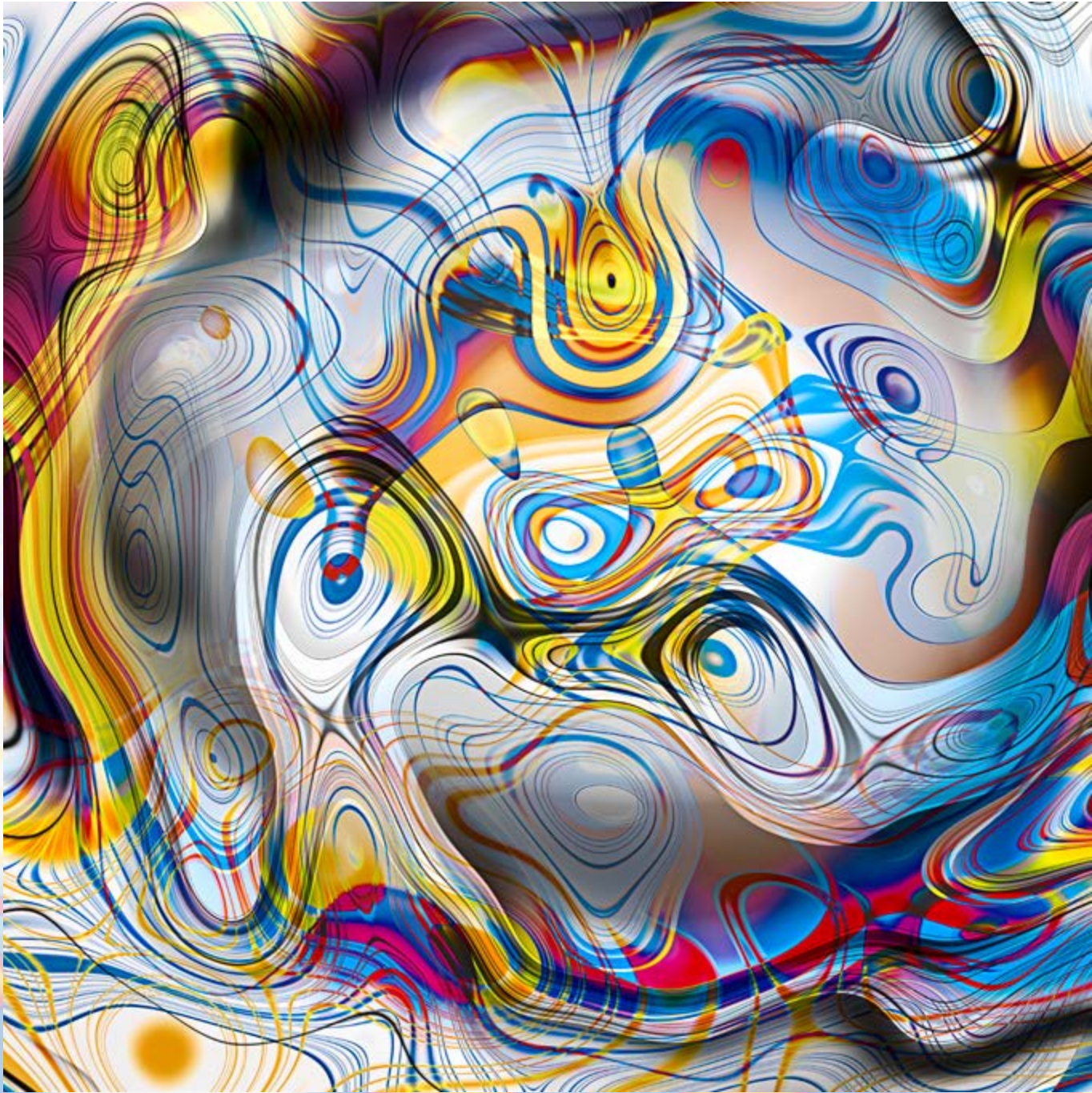


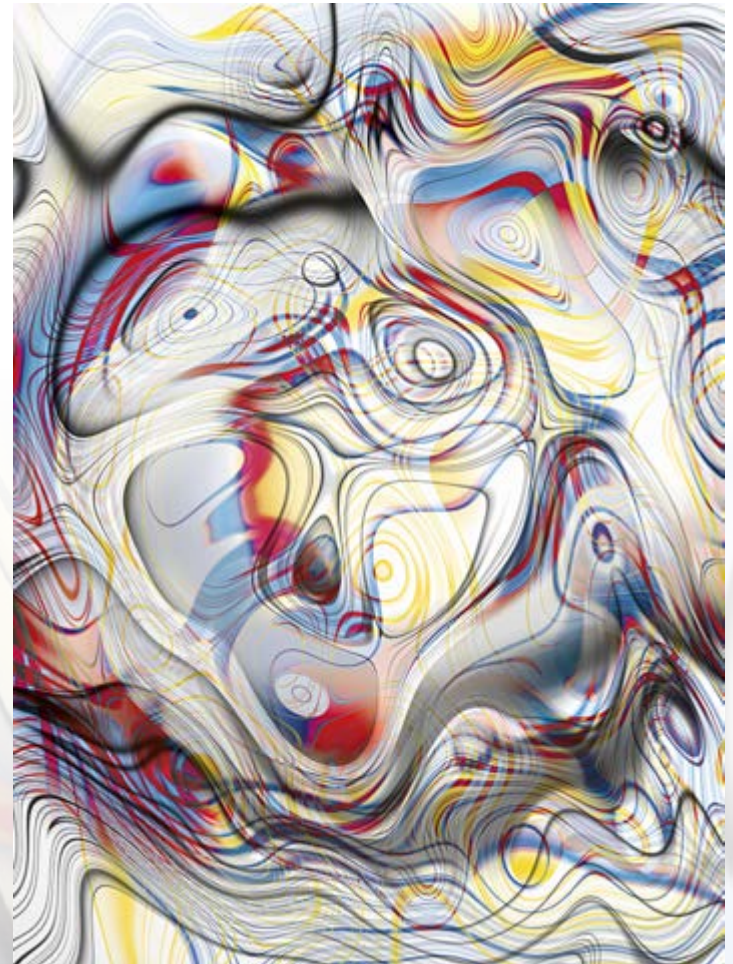
Pik
0



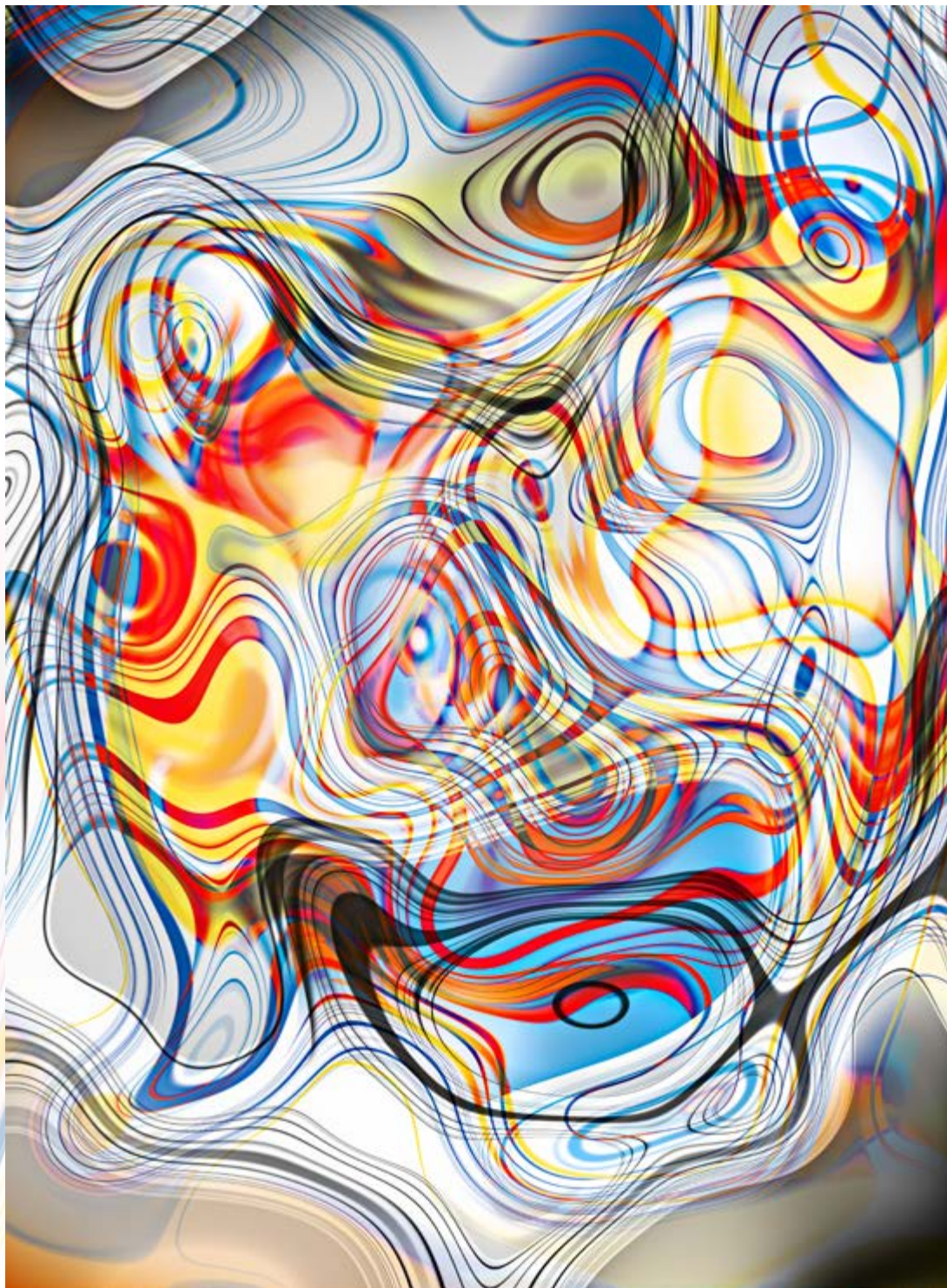








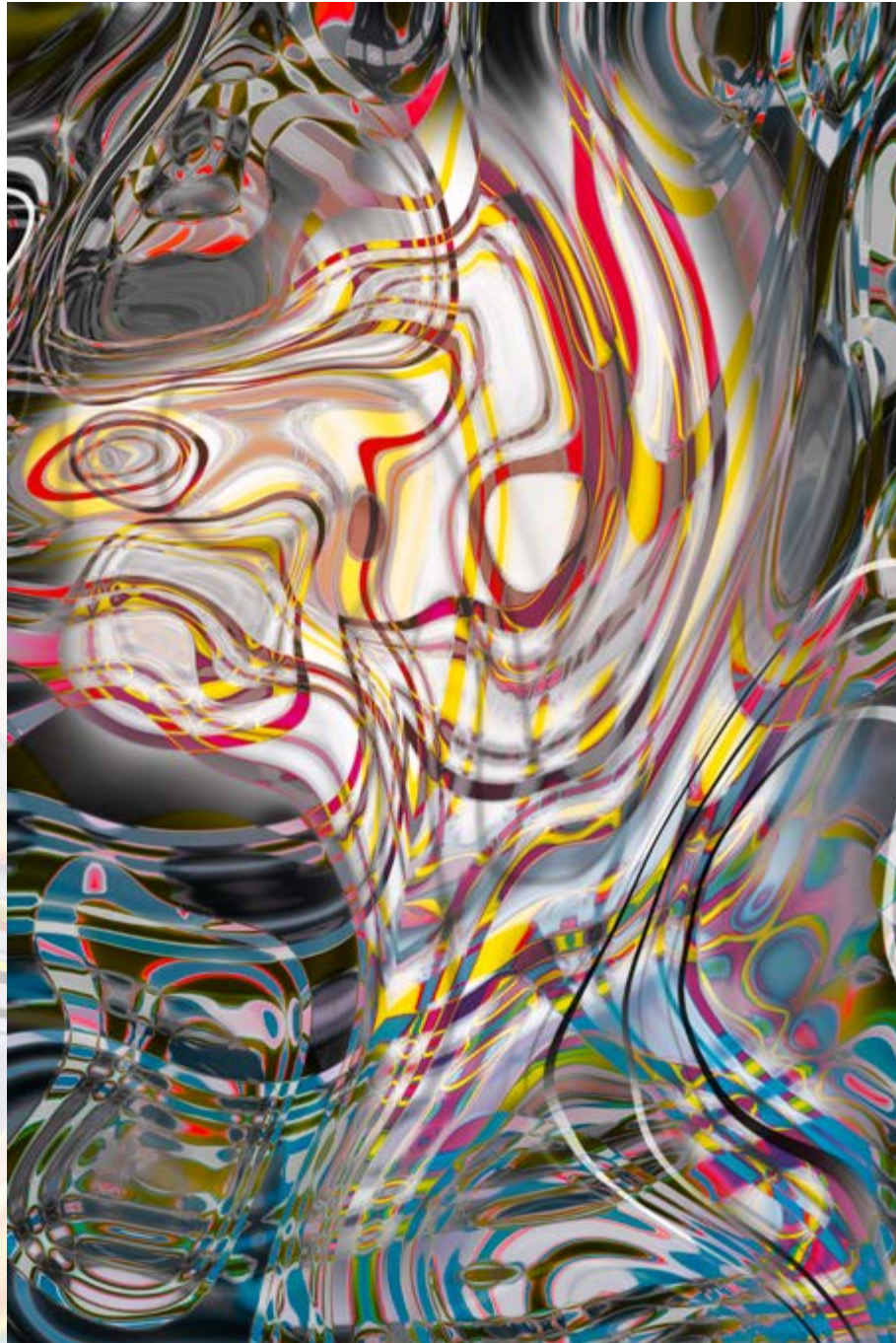


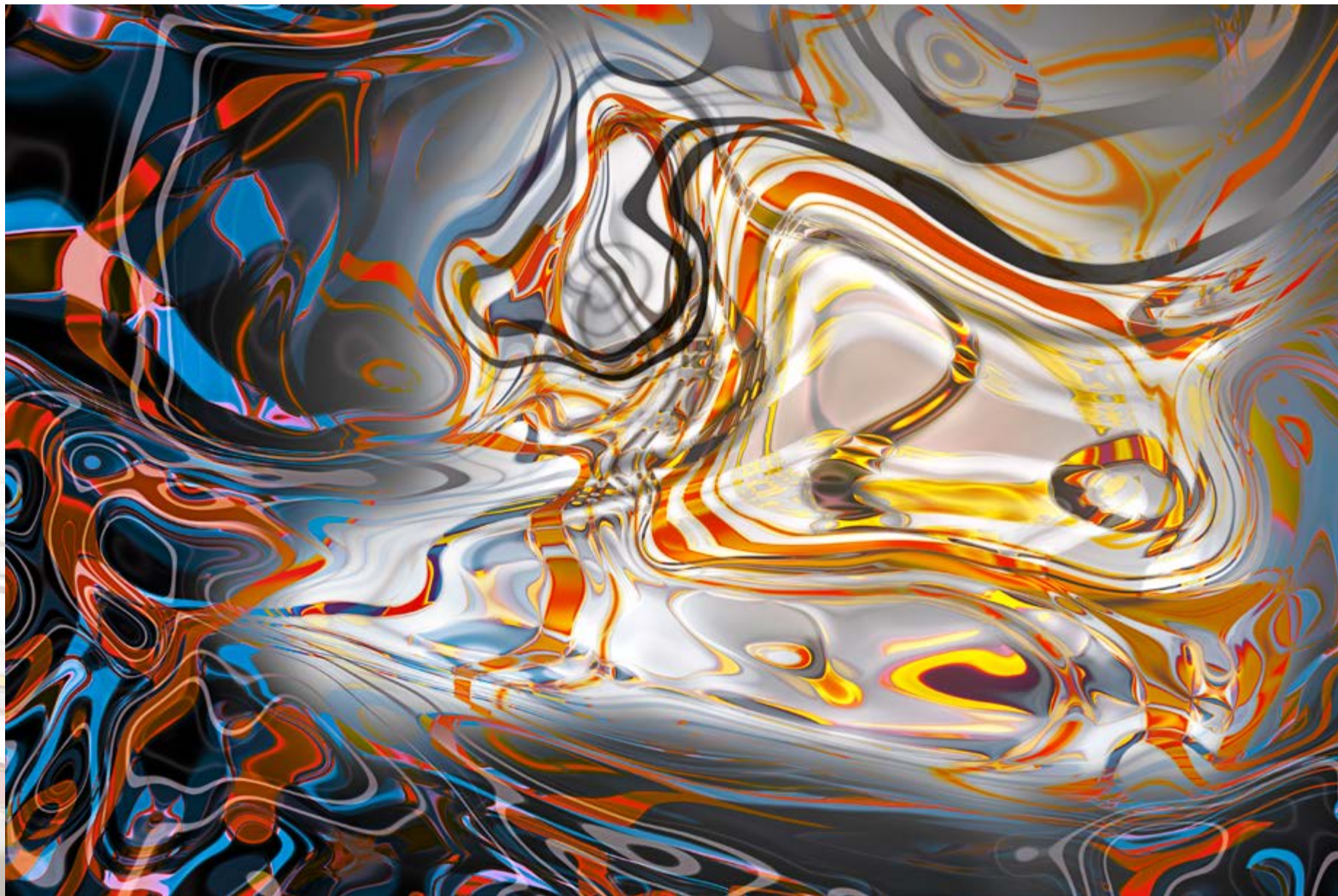




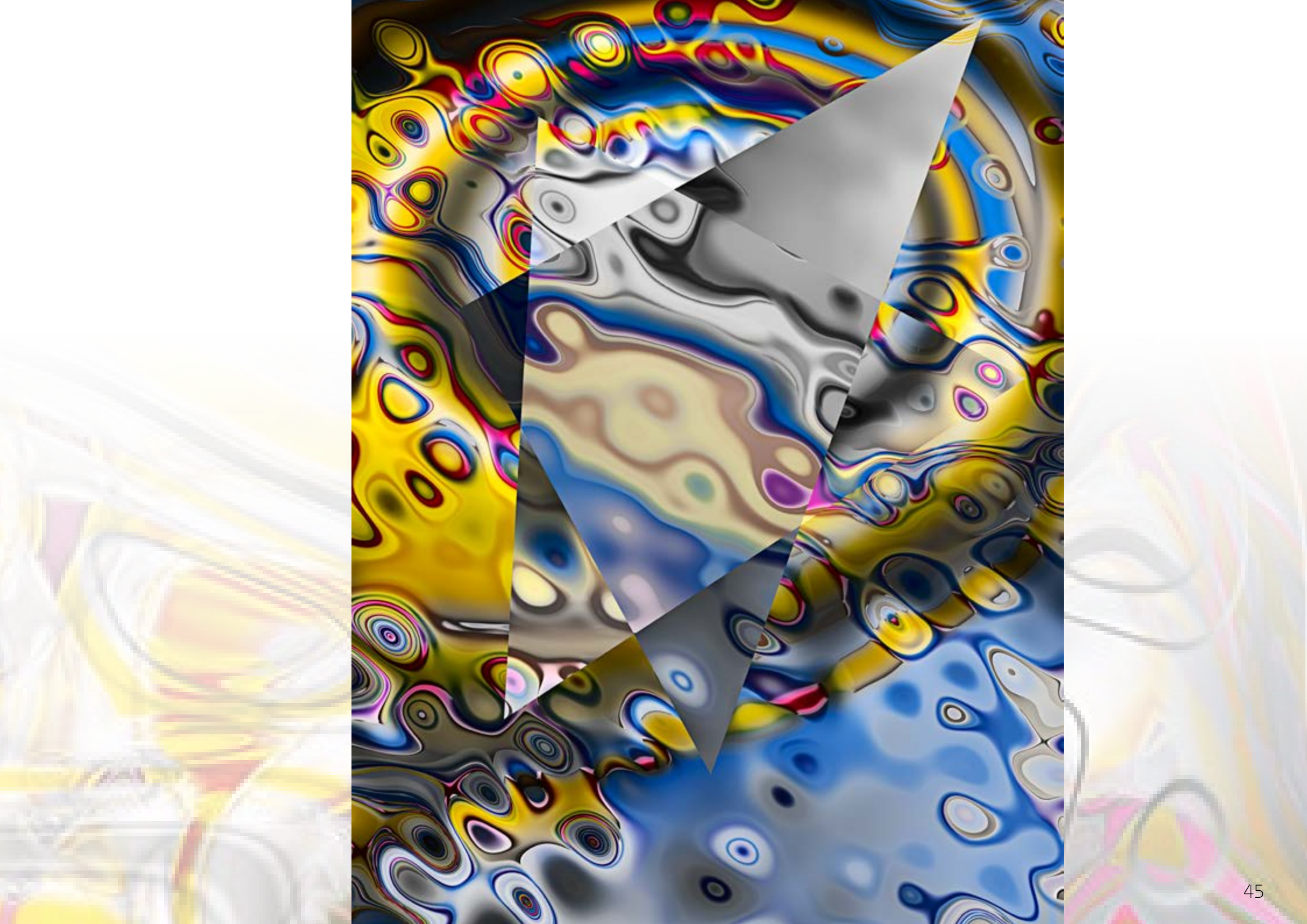
Toru

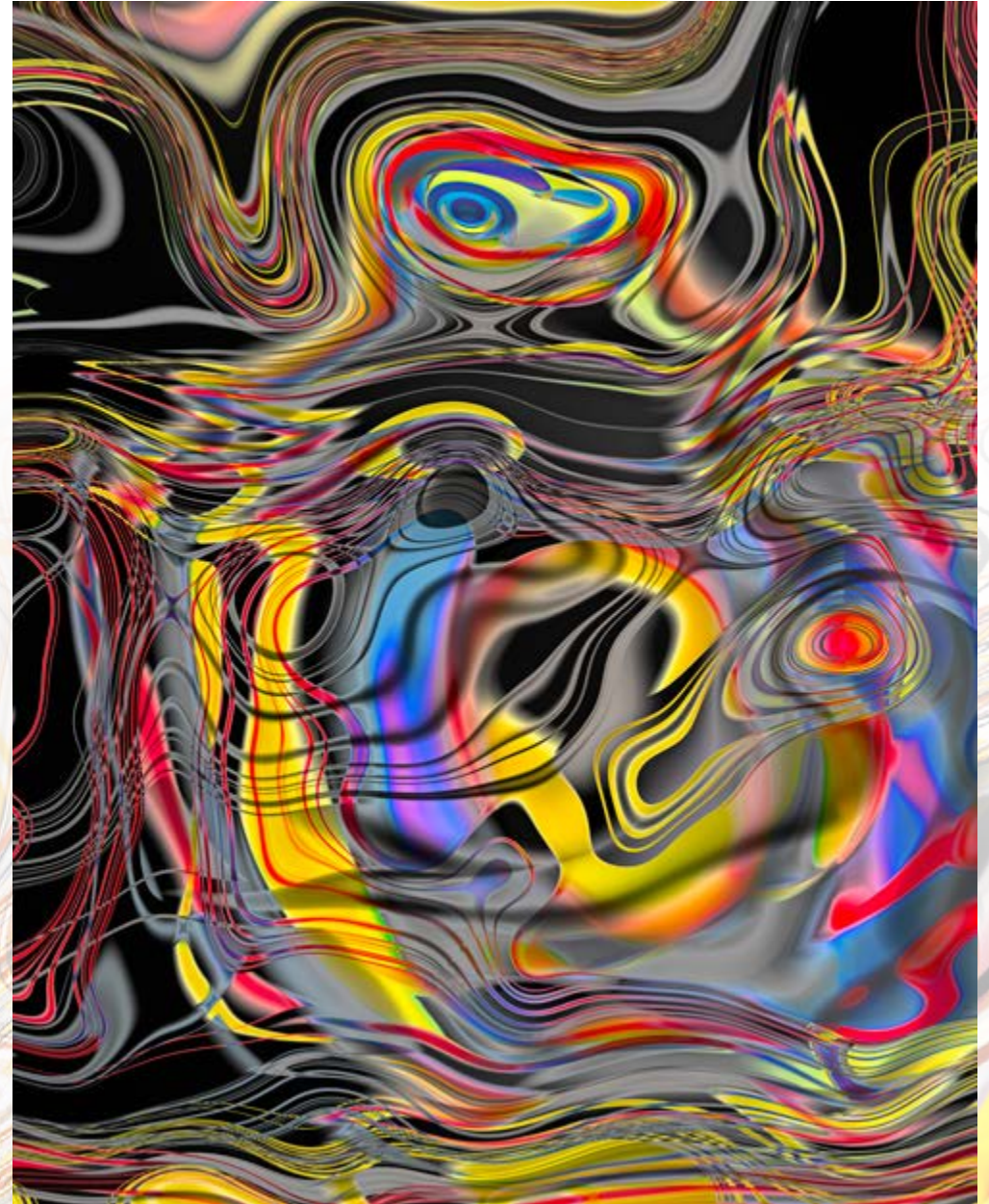
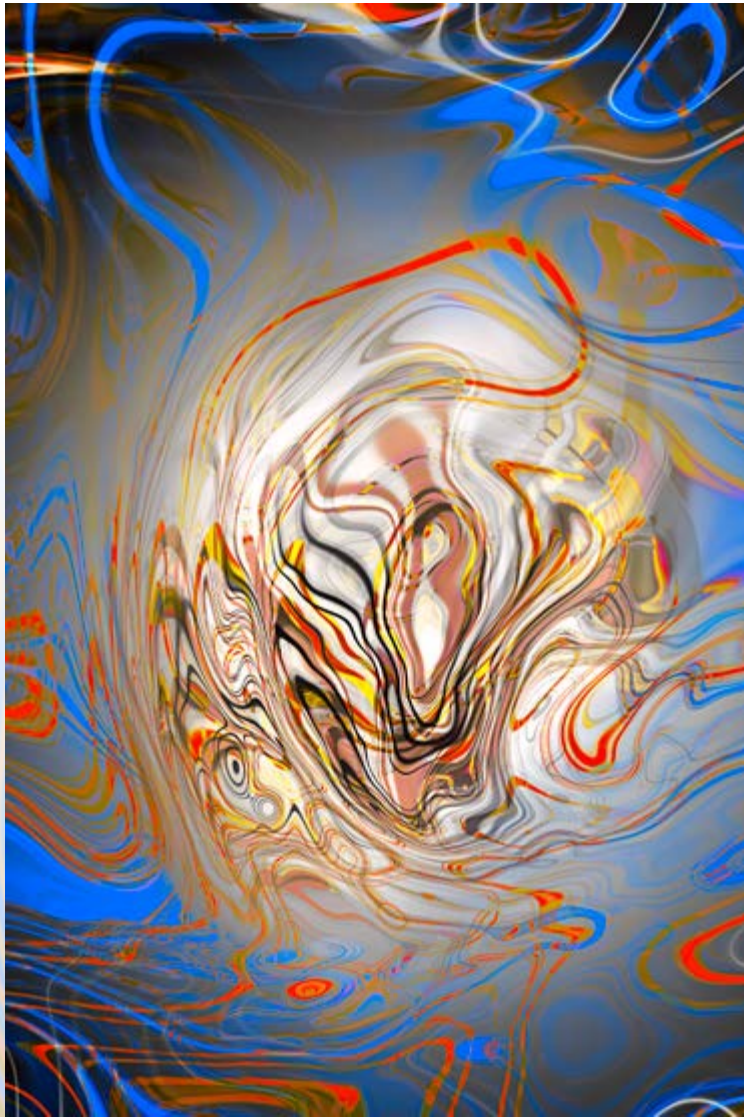


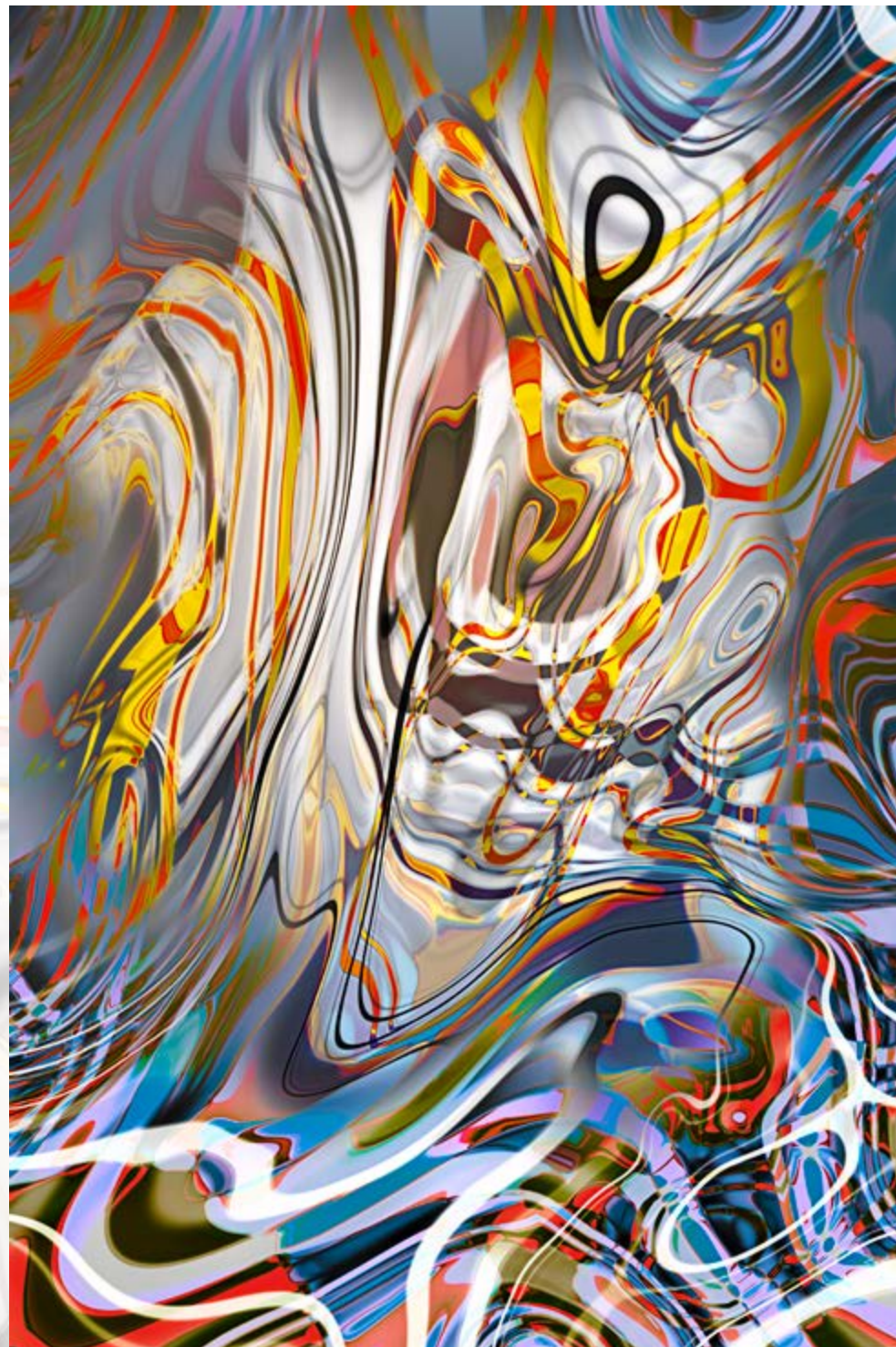


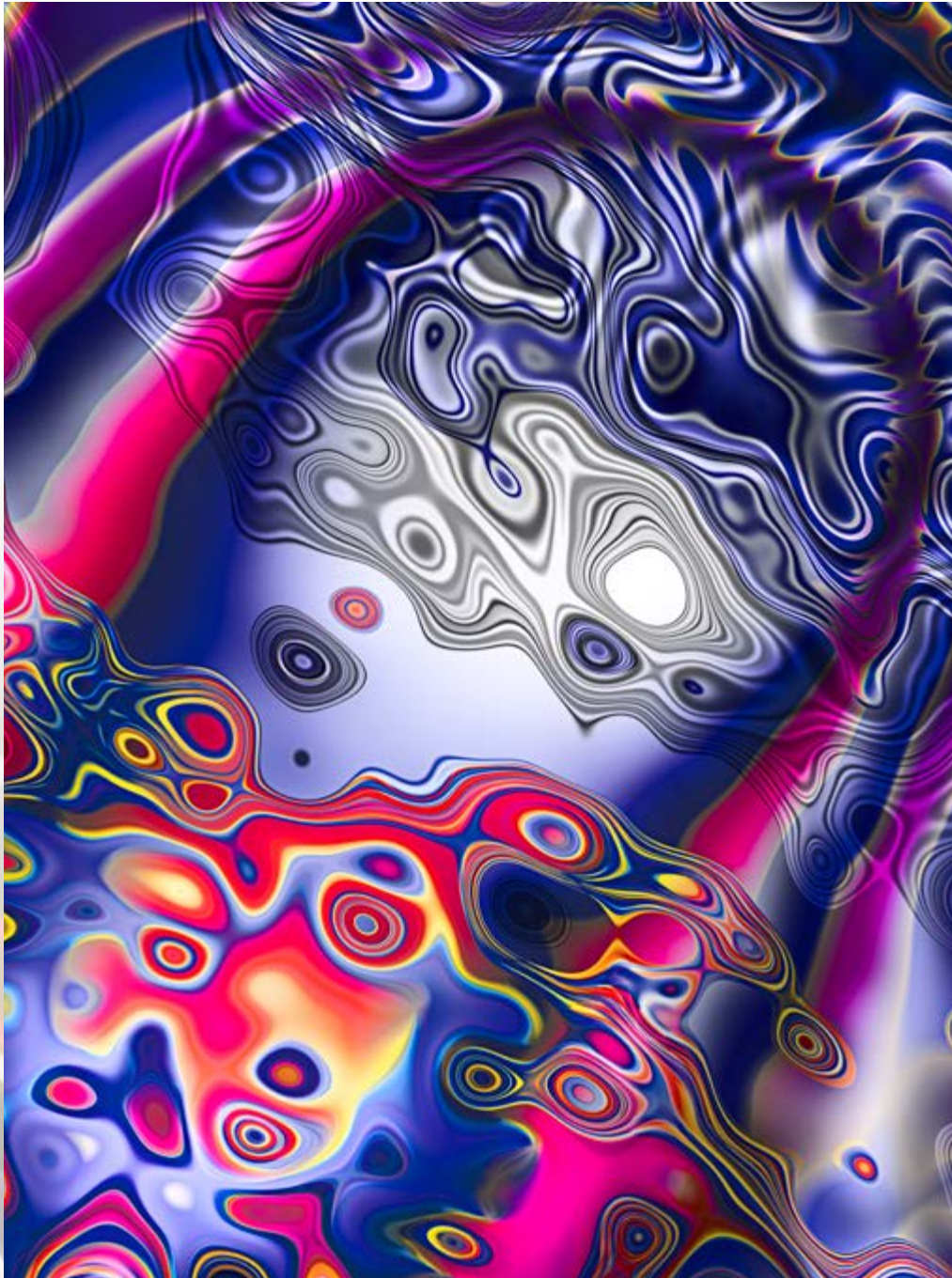


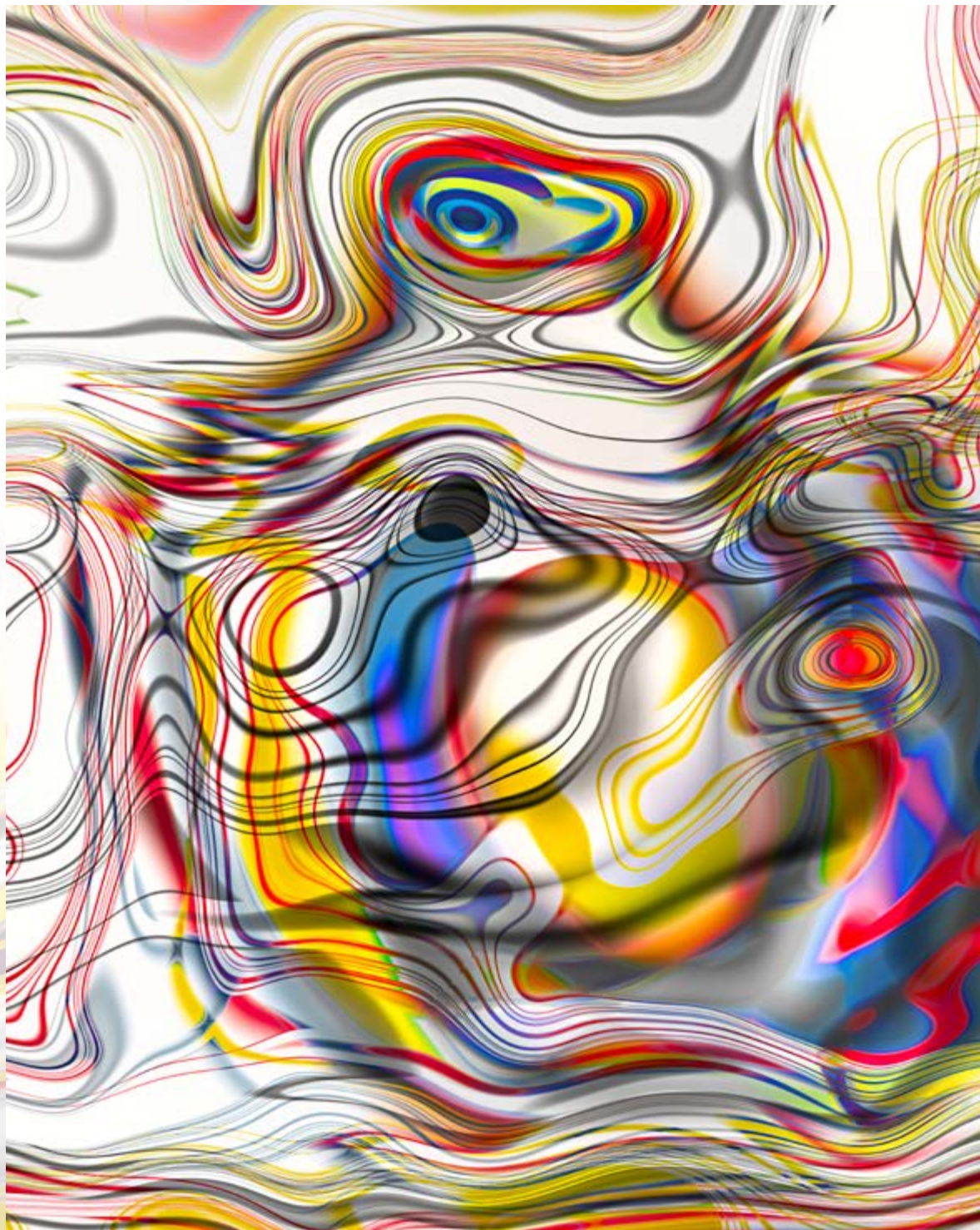






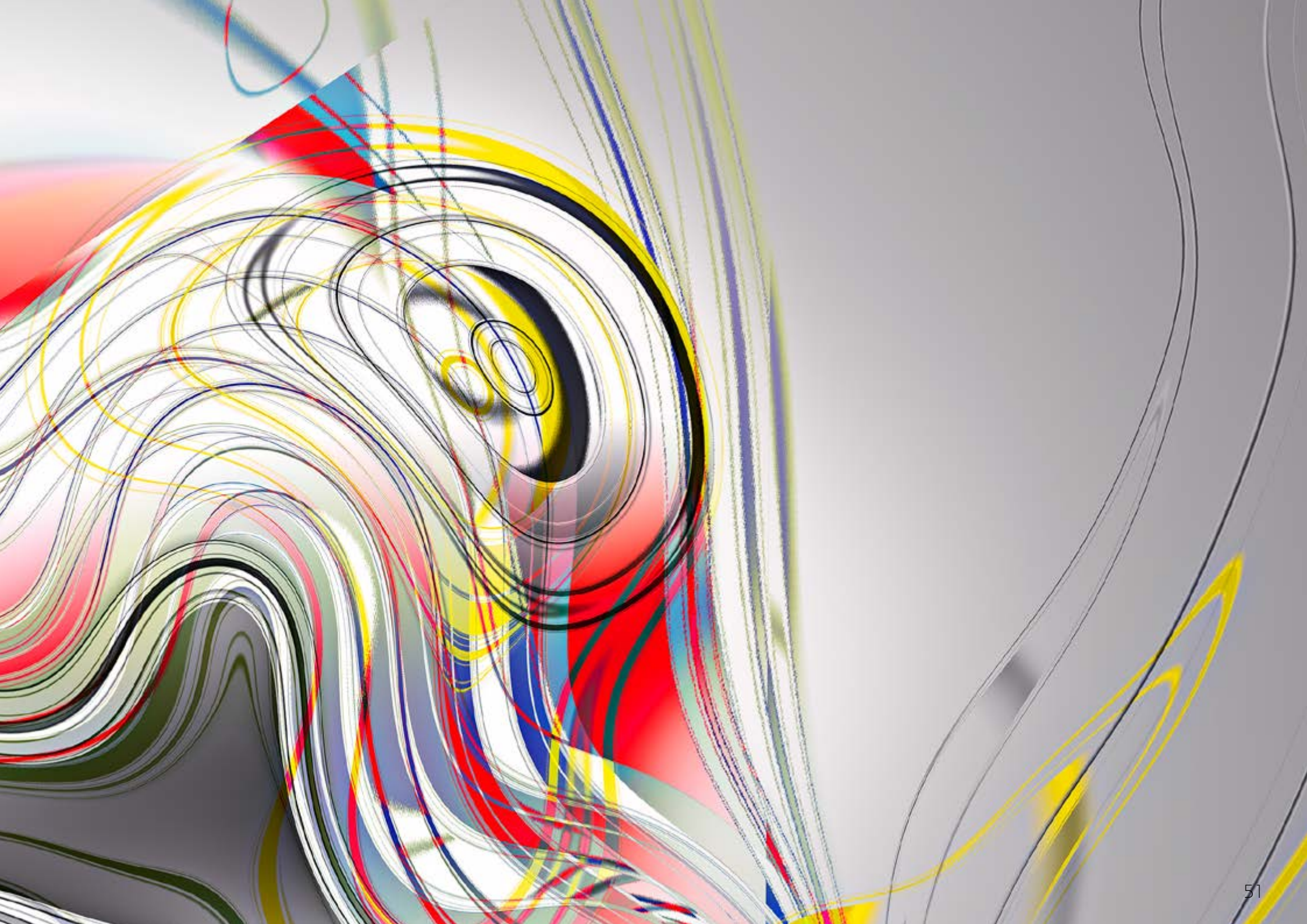


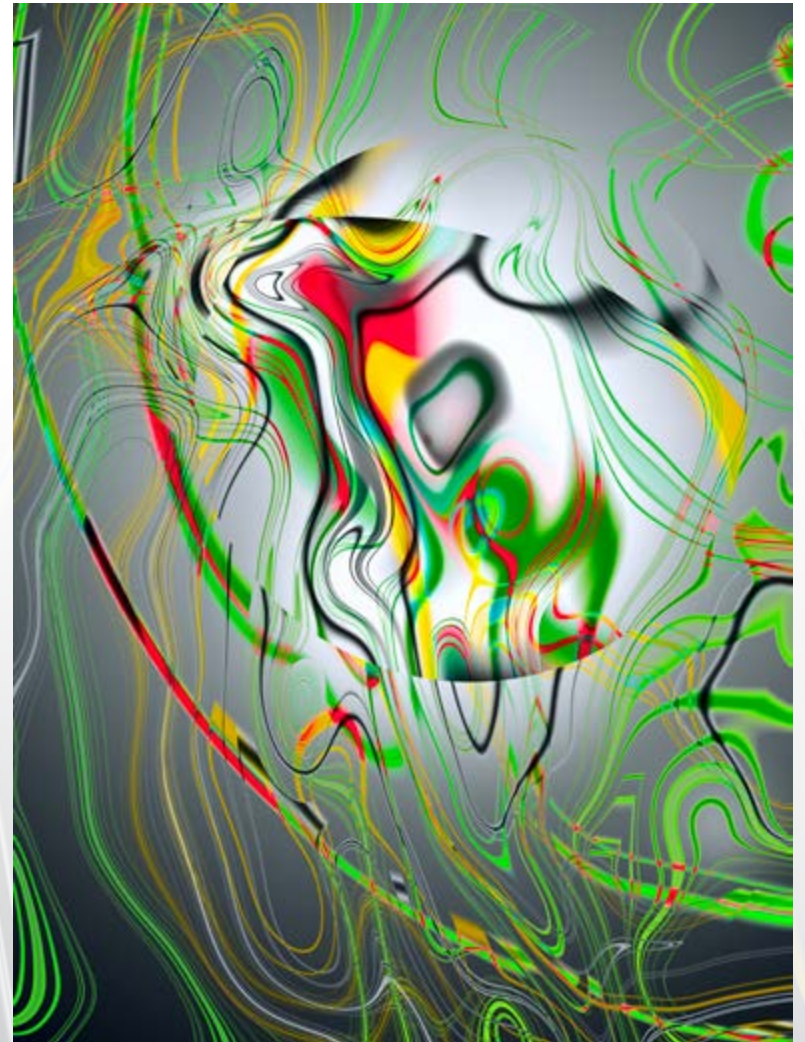
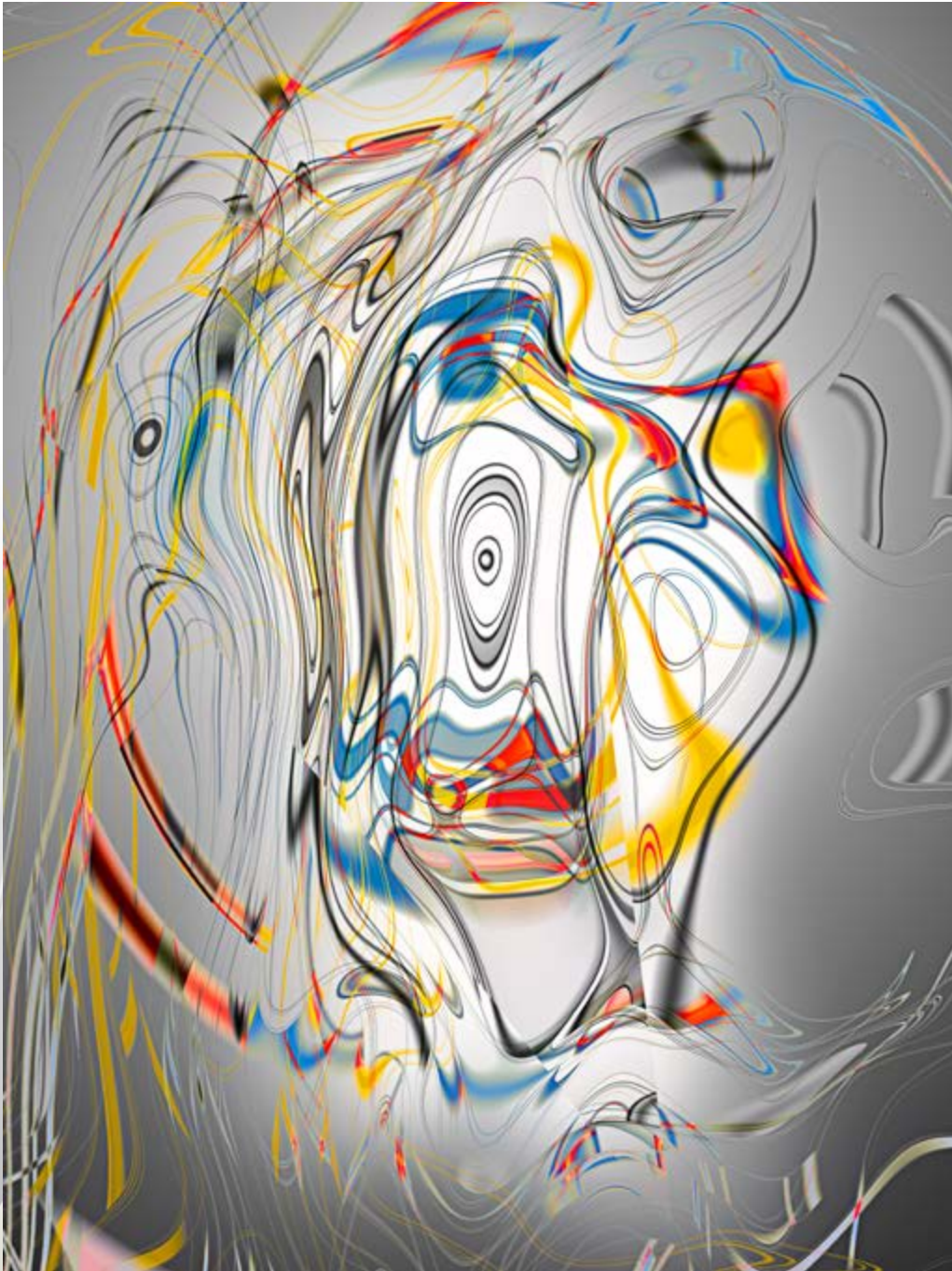


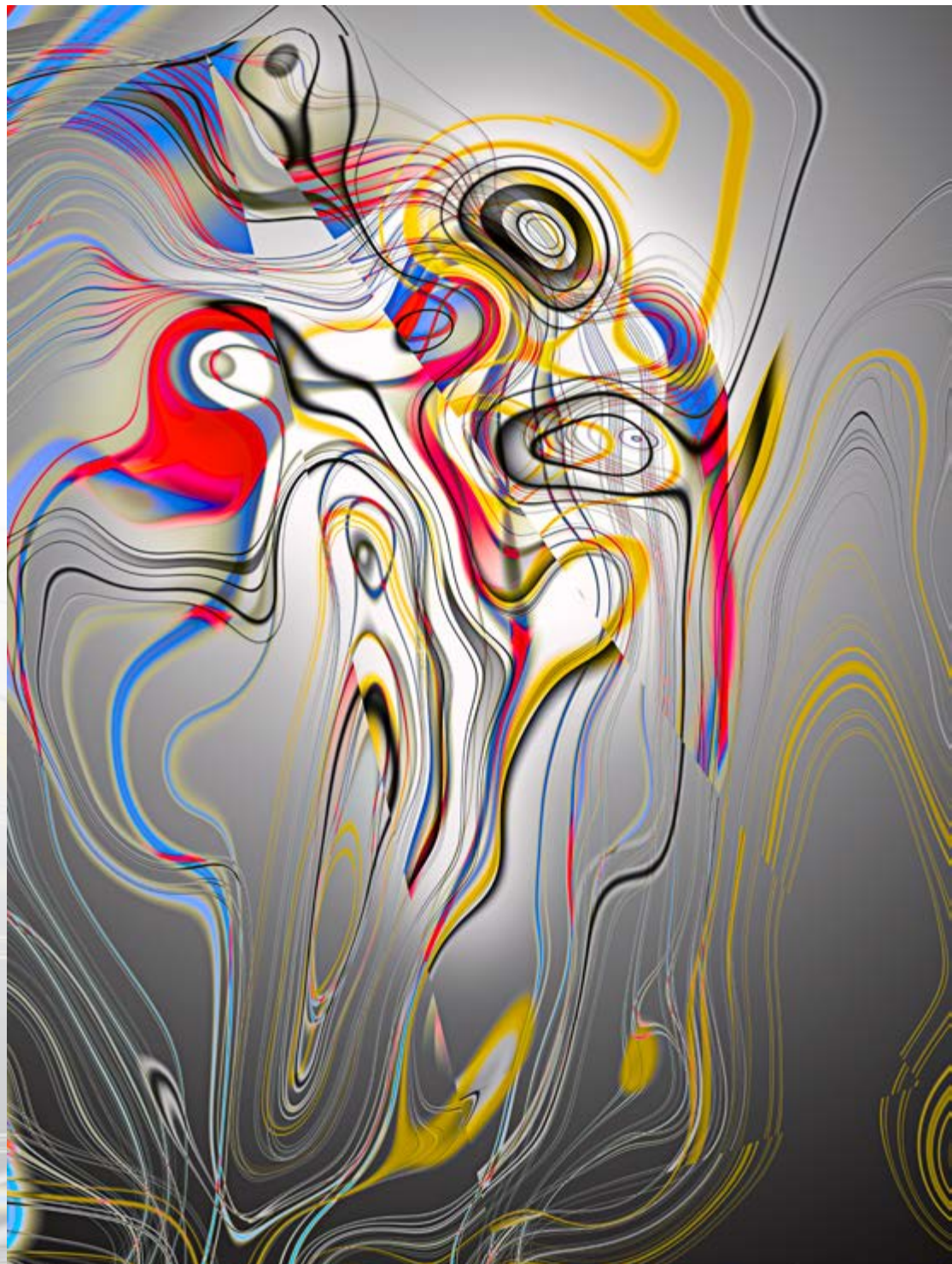


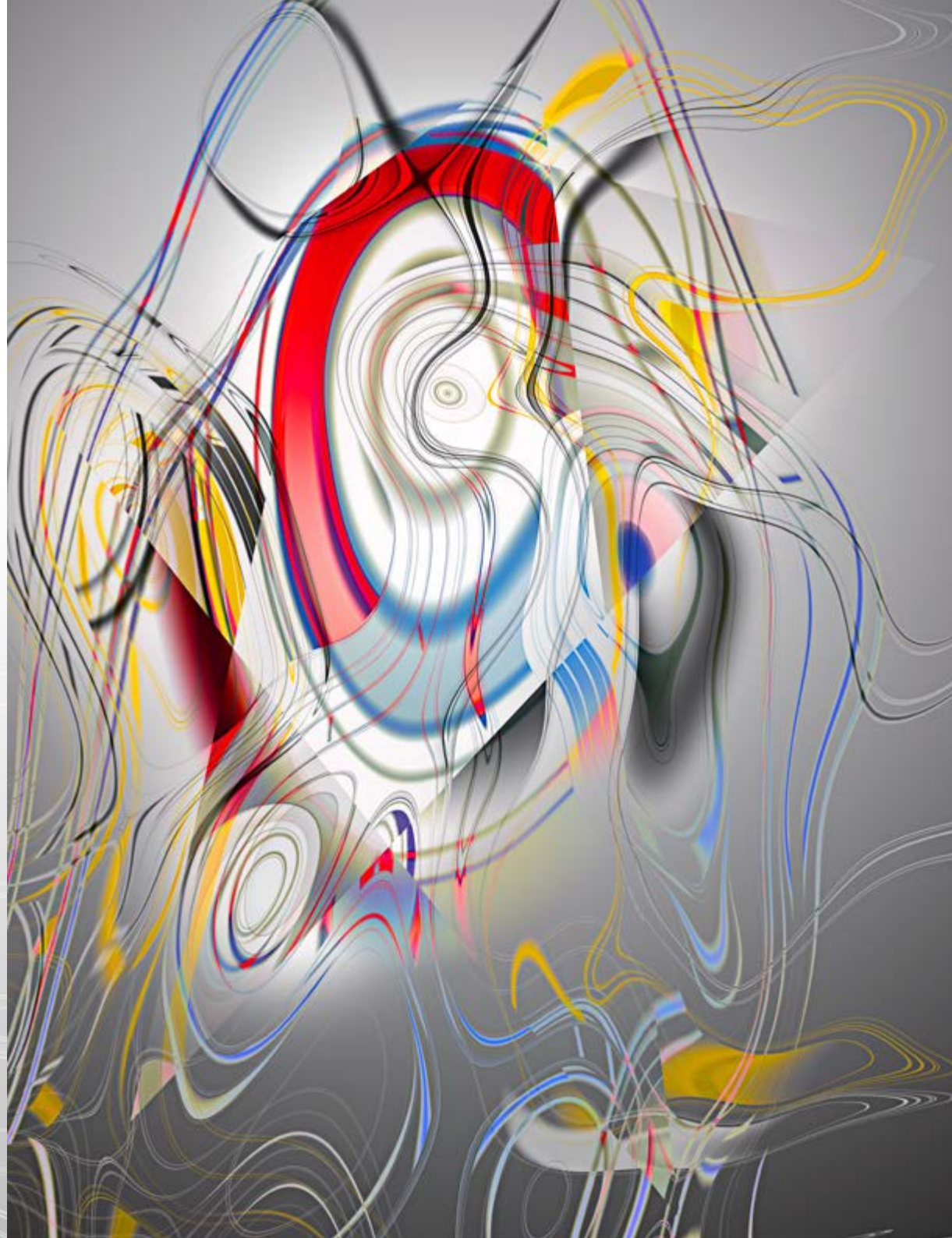
The background is a complex, abstract composition of numerous thin, flowing lines in various colors including blue, red, green, and black. These lines create a sense of movement and depth, with some areas appearing more saturated than others. The overall effect is a dynamic, almost liquid-like texture.

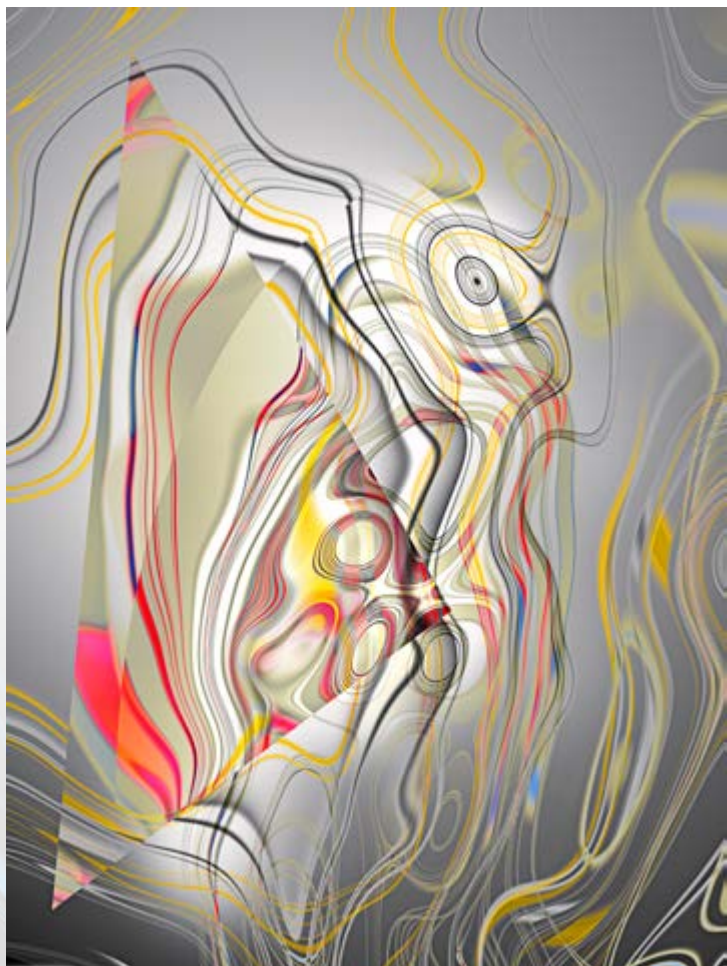
Themis



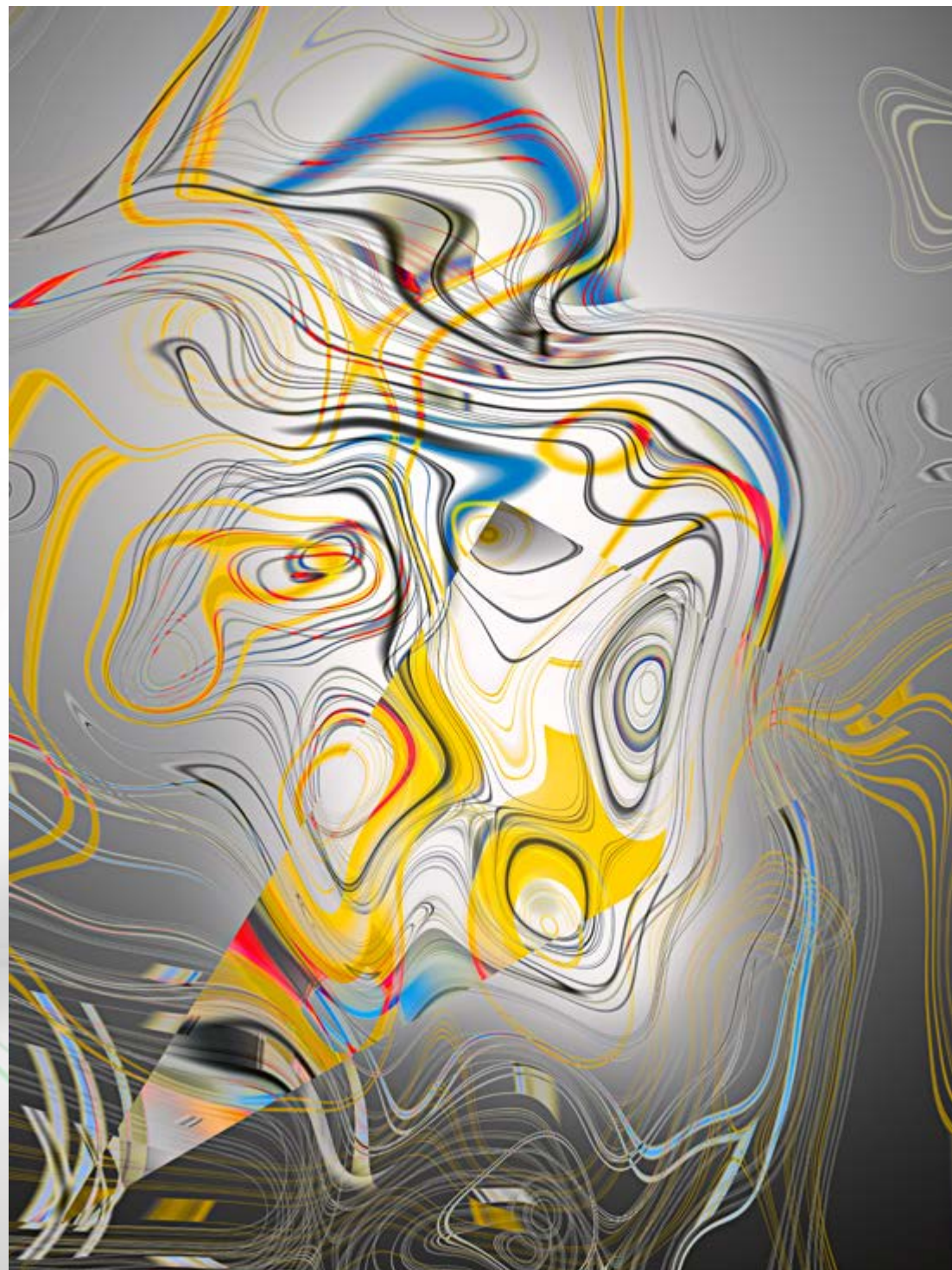


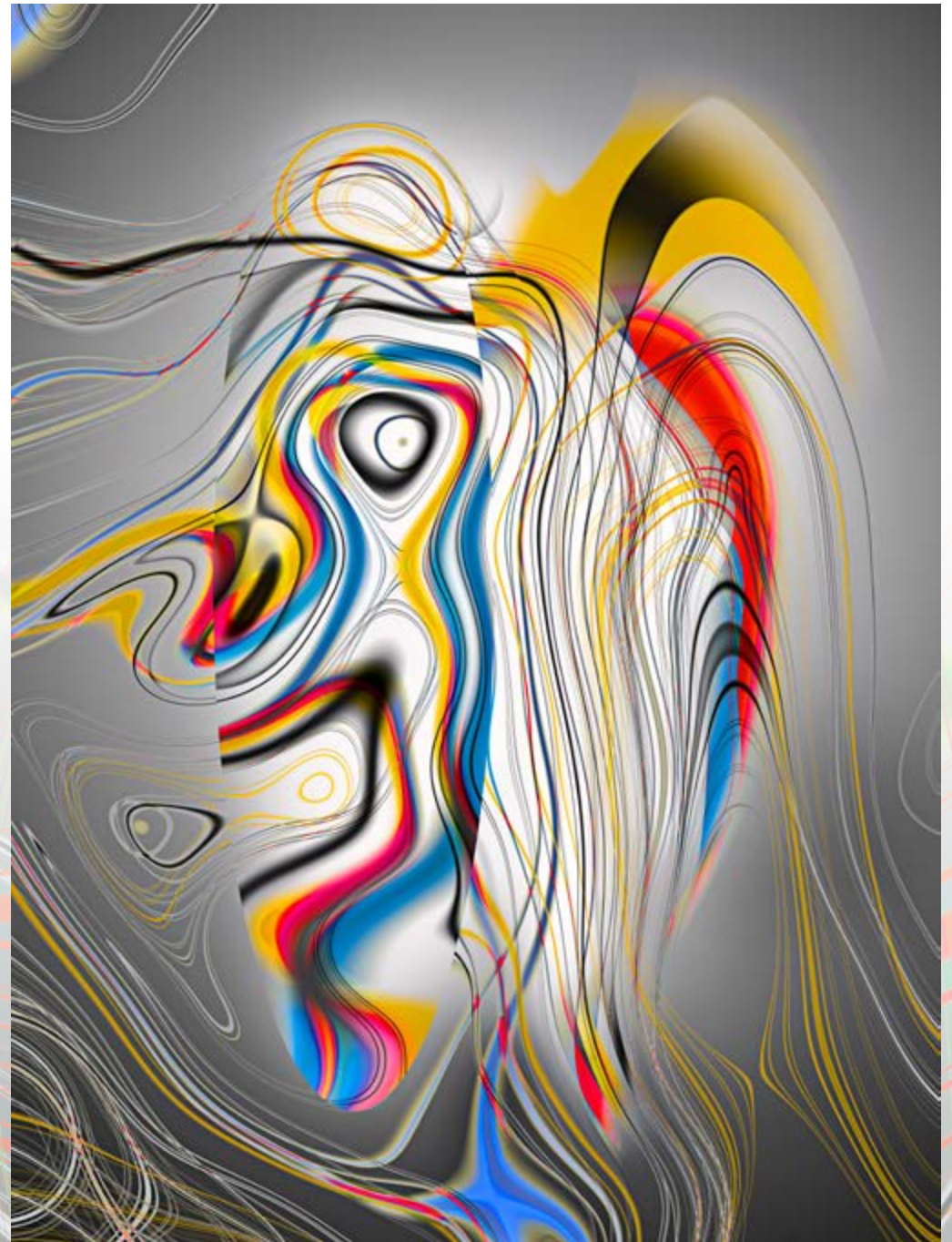






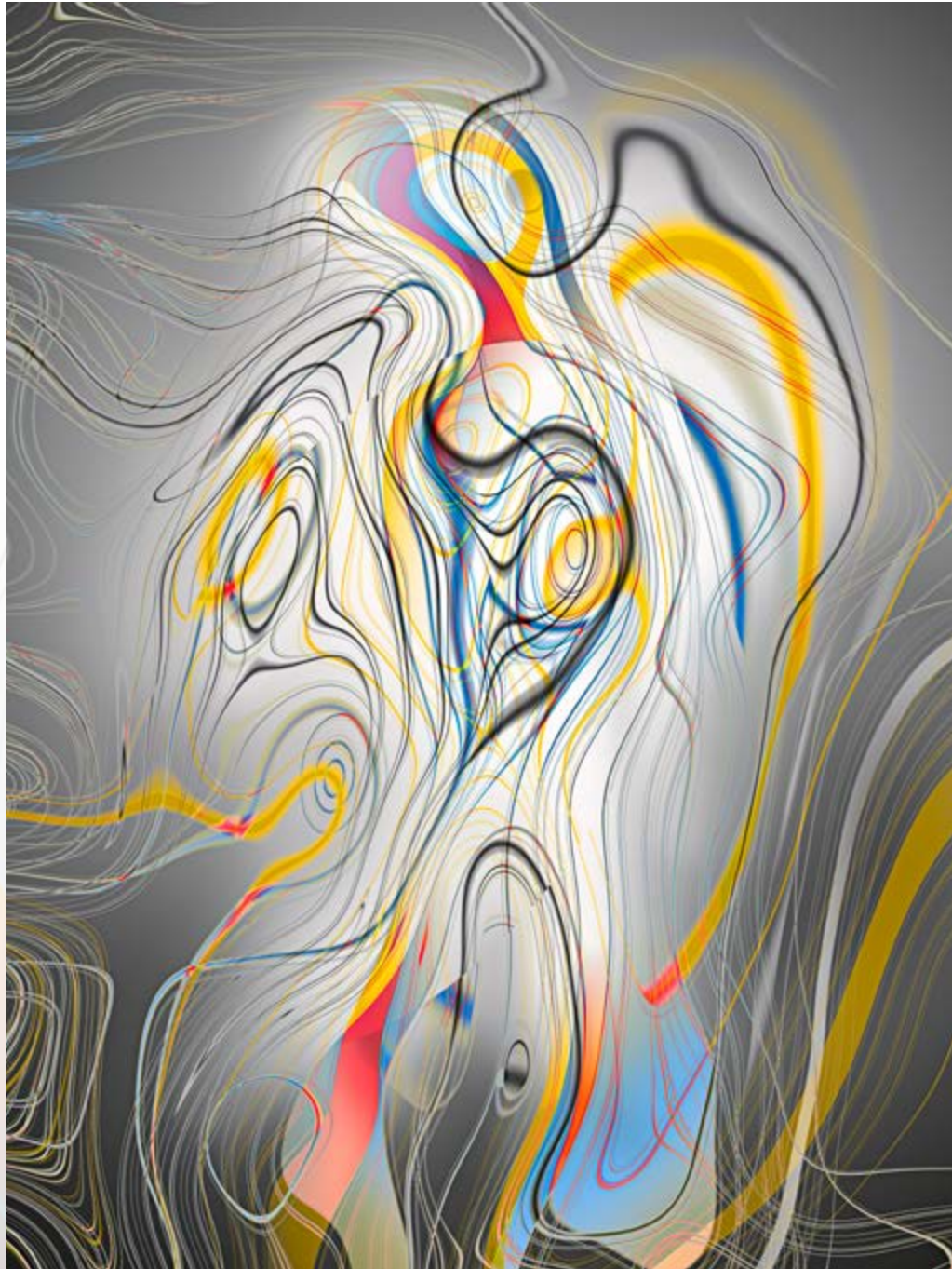


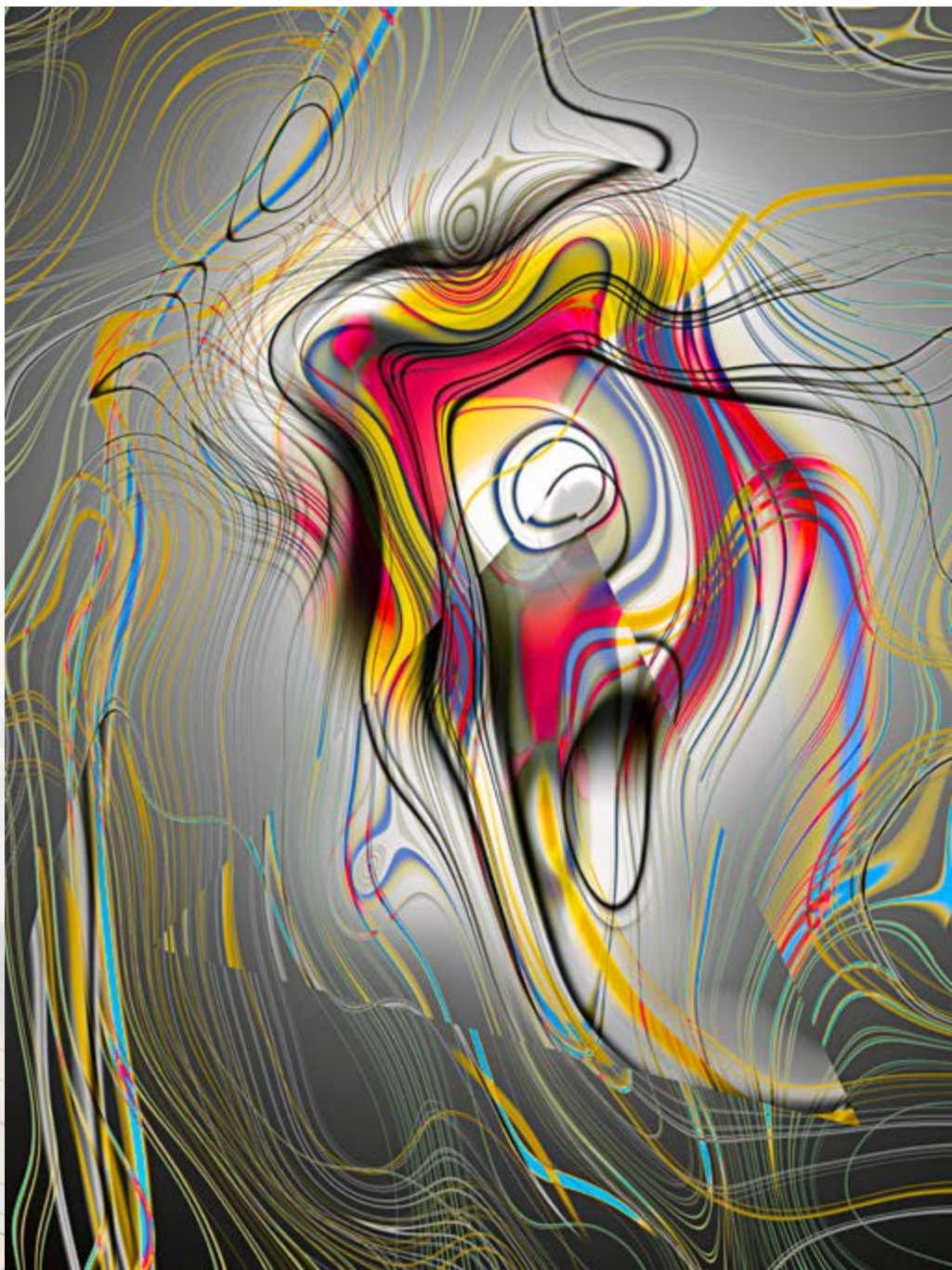








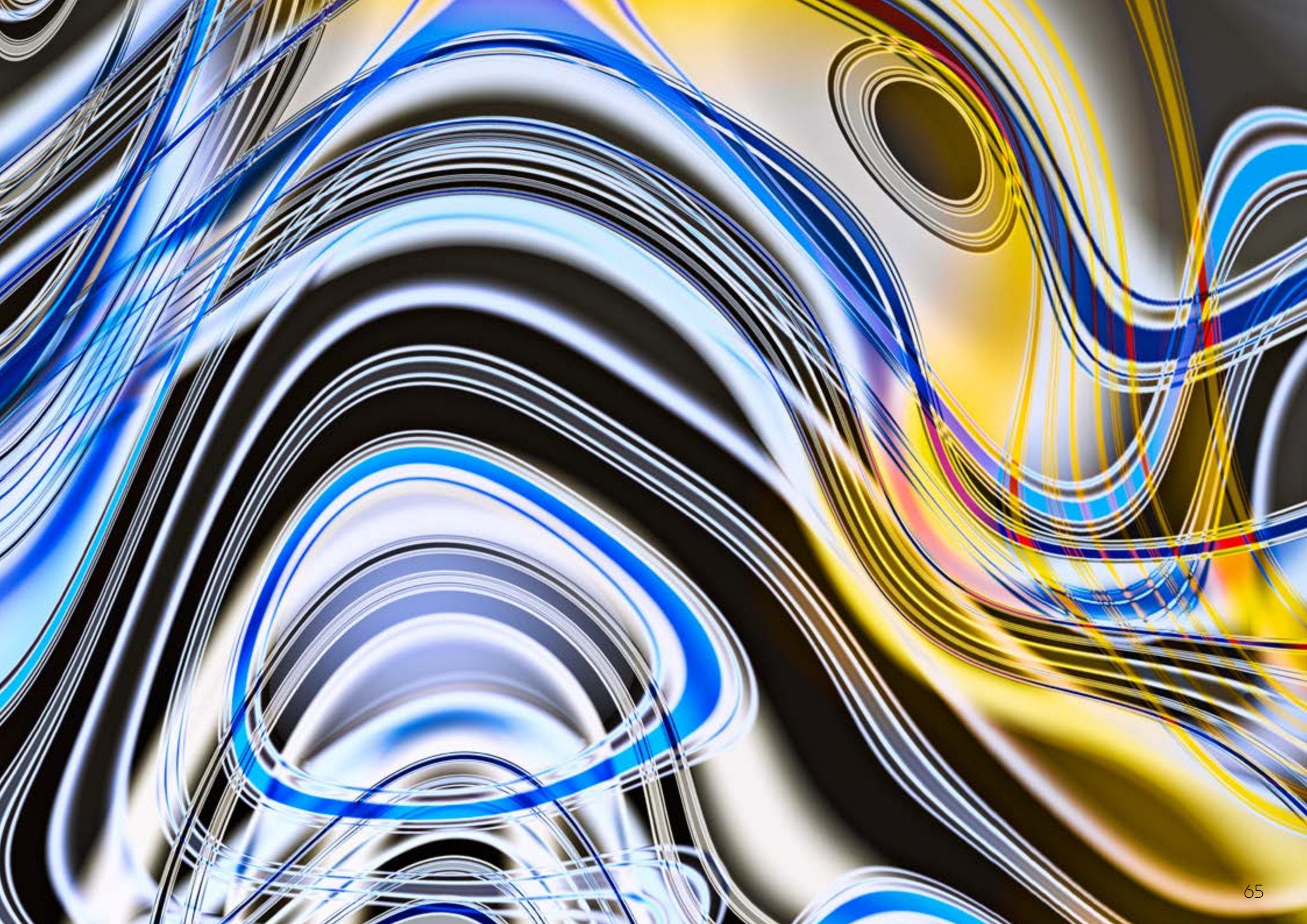






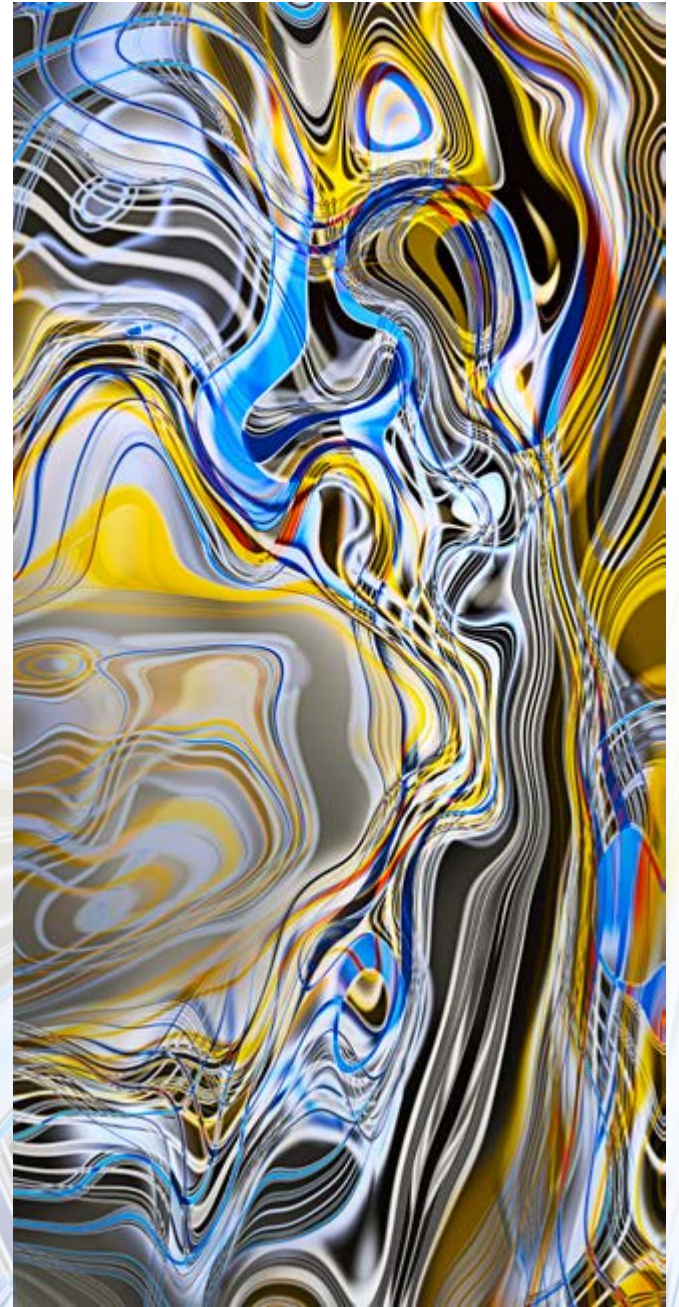
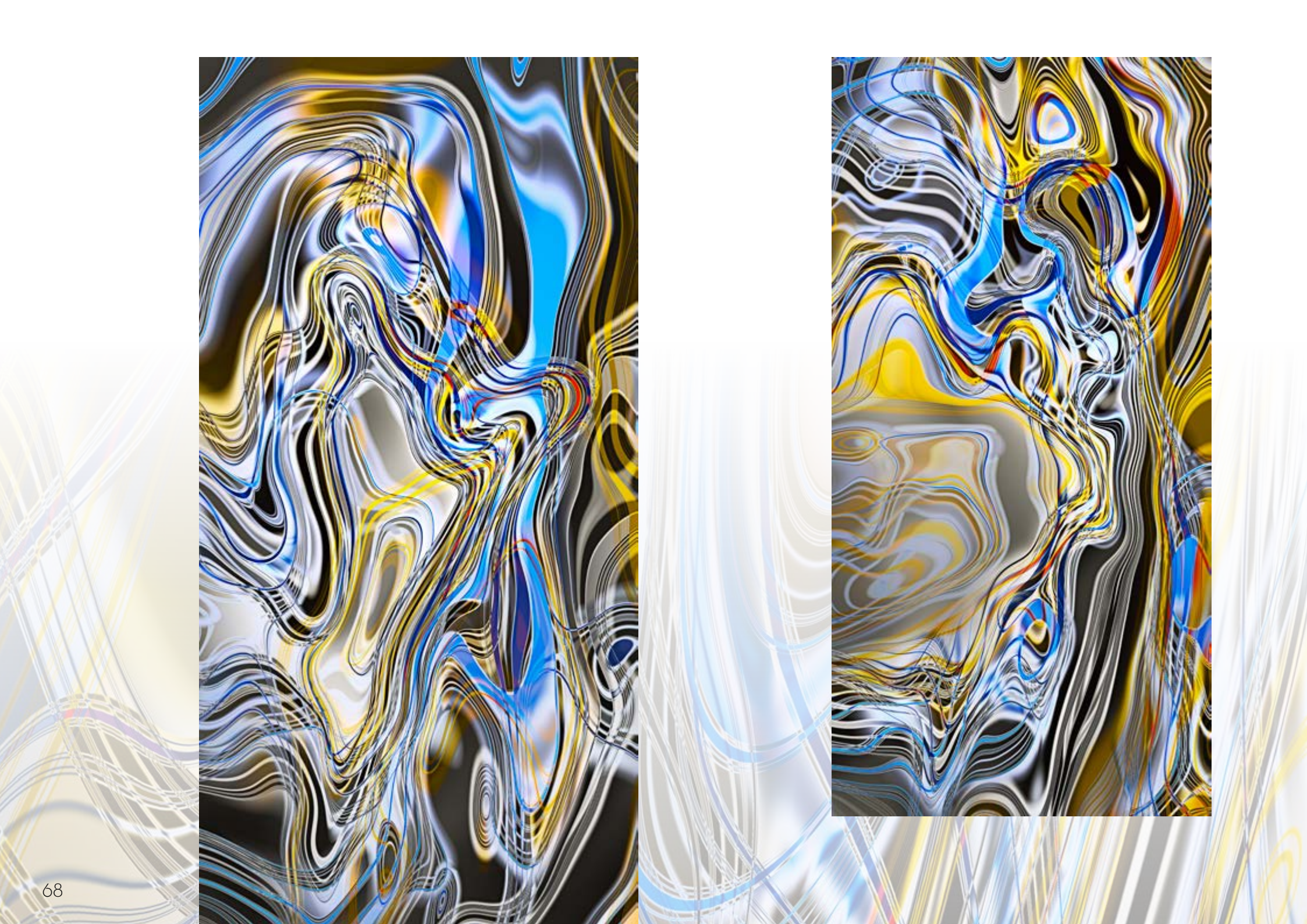


Medea



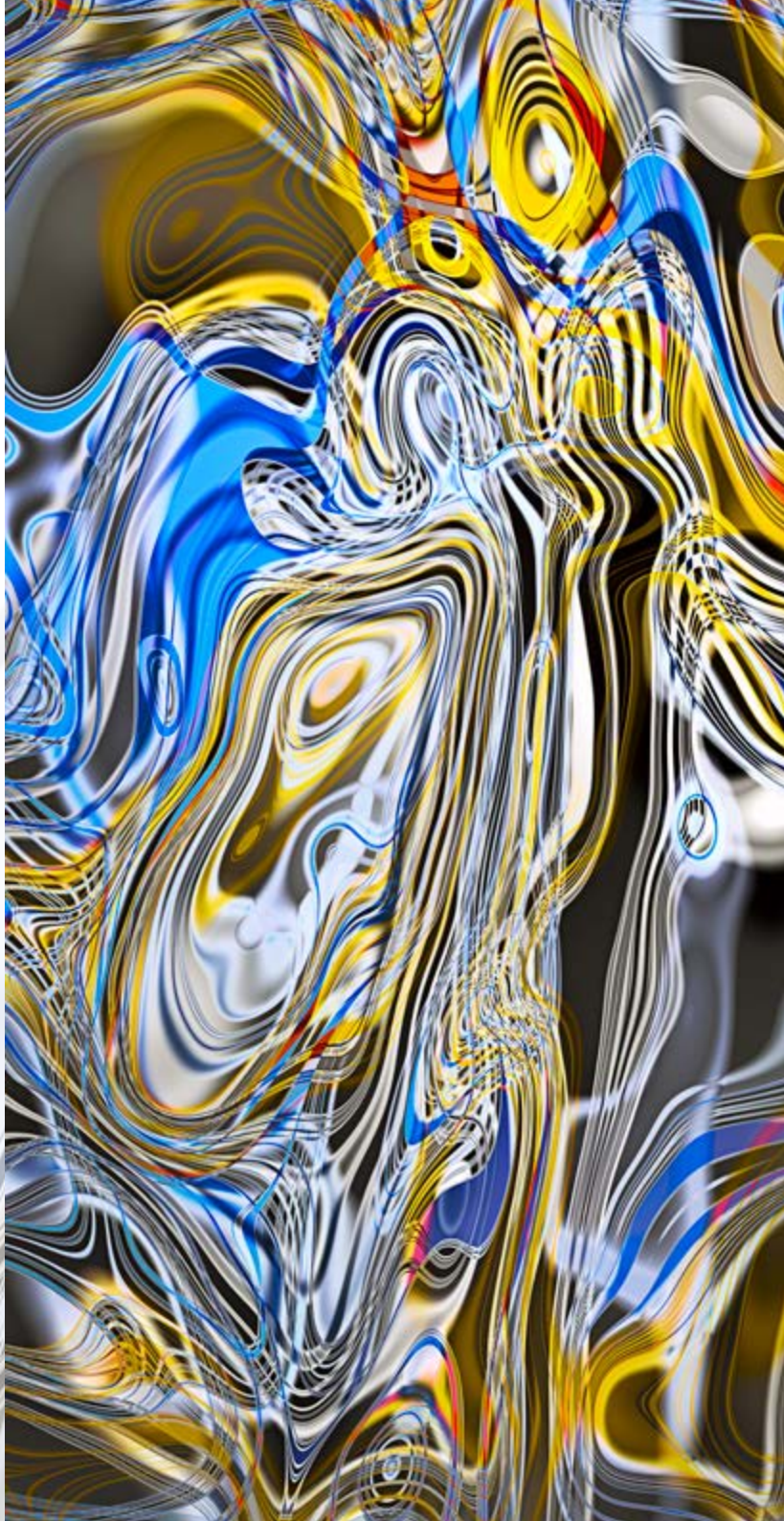














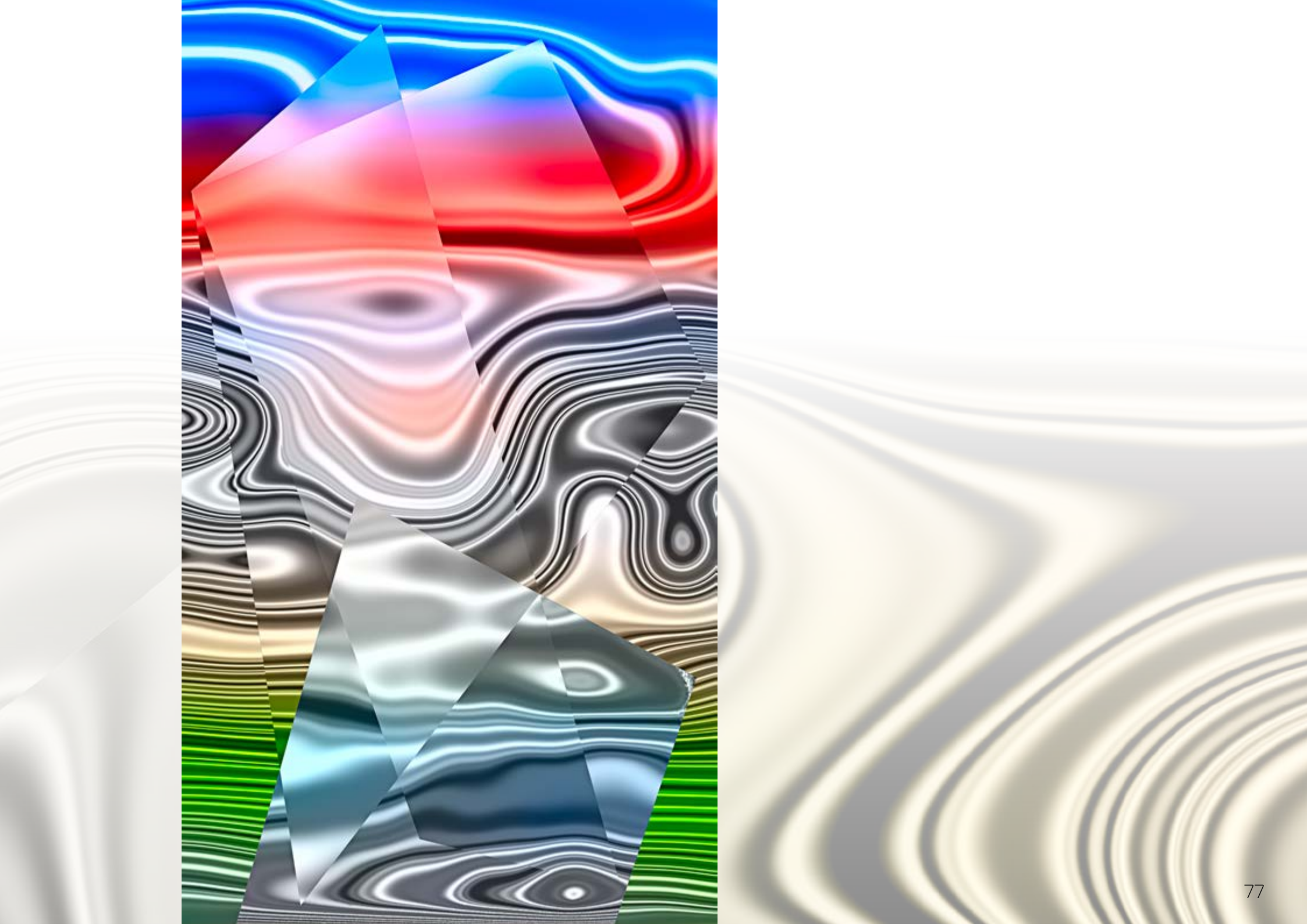




Nemea





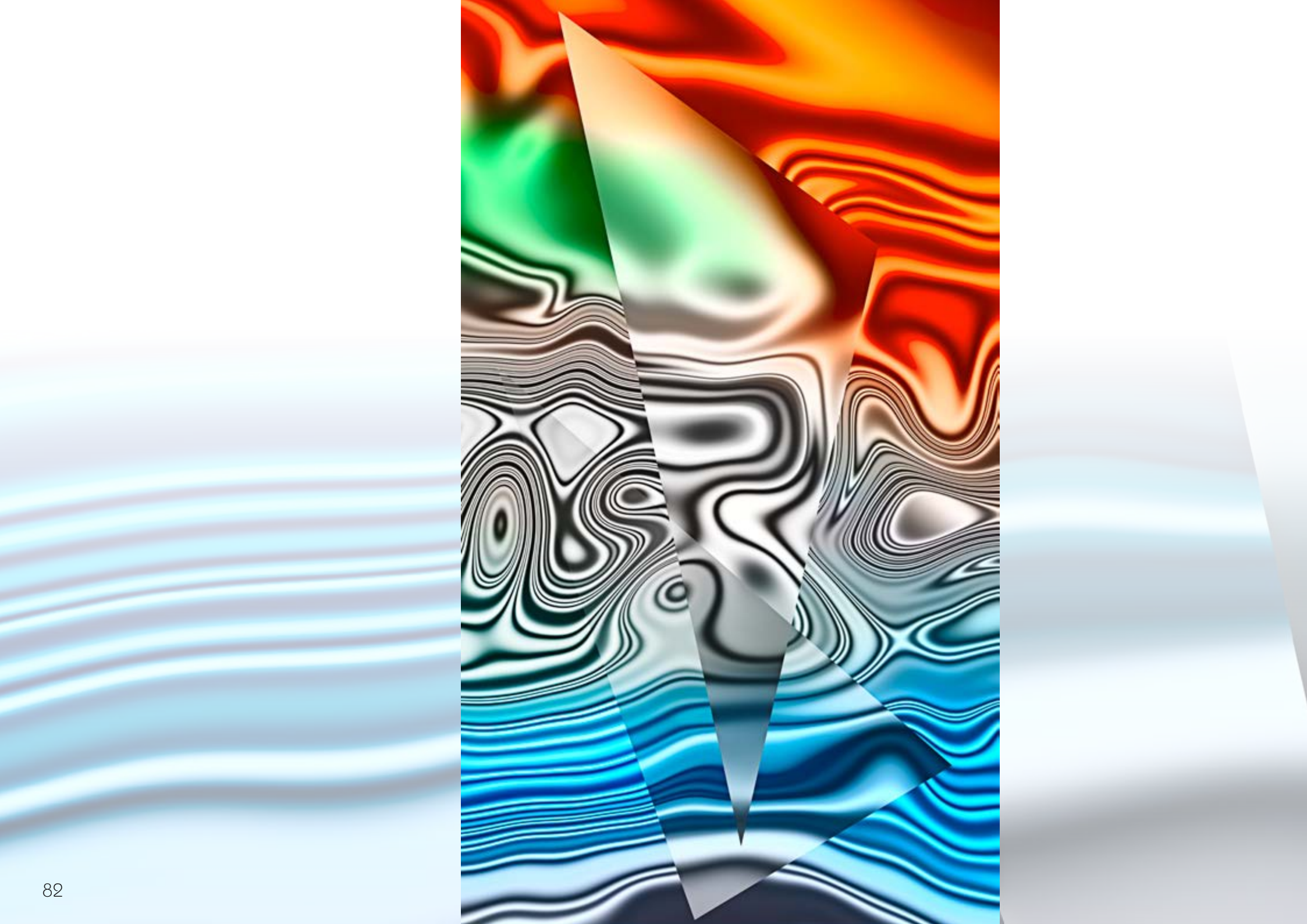








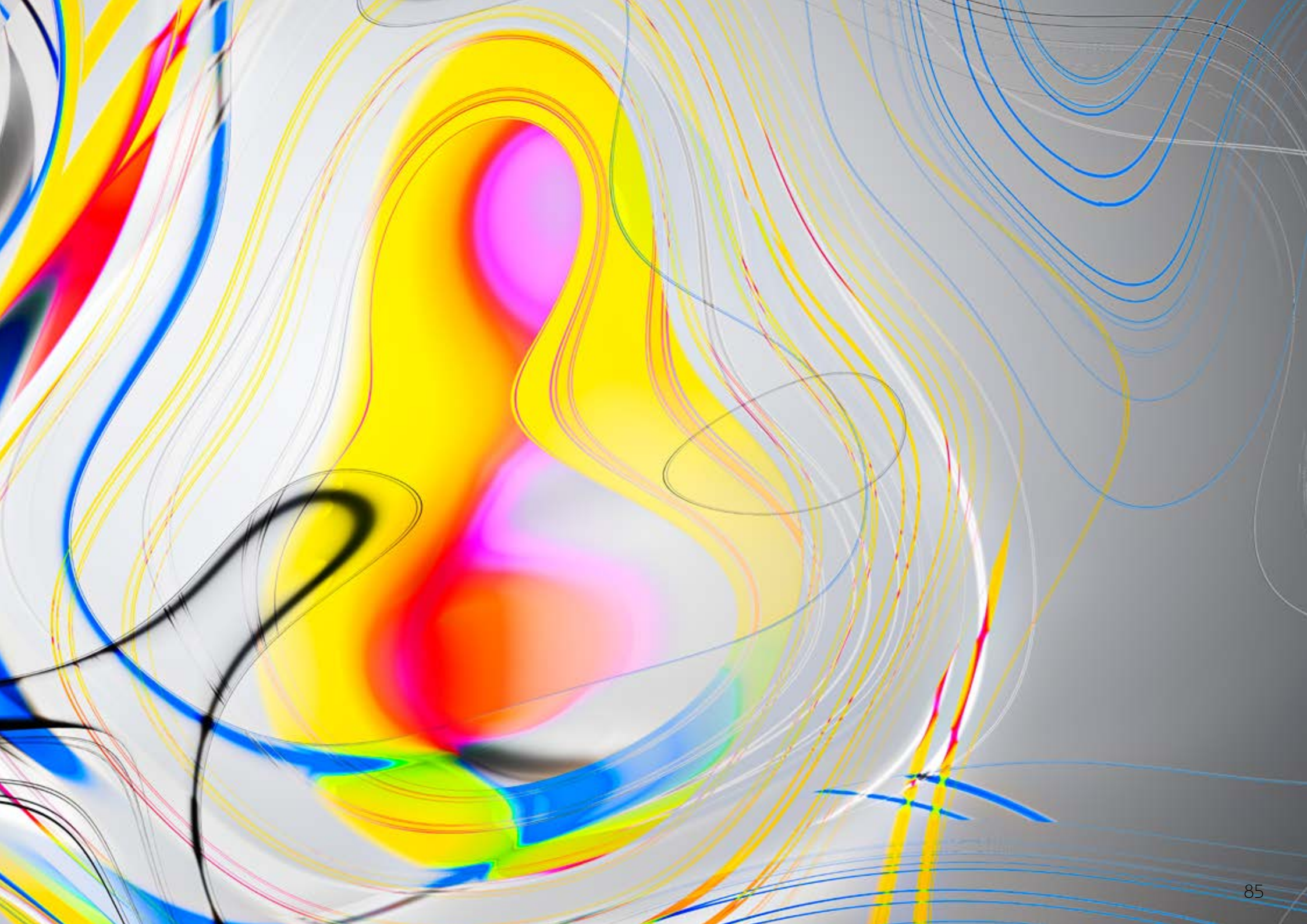


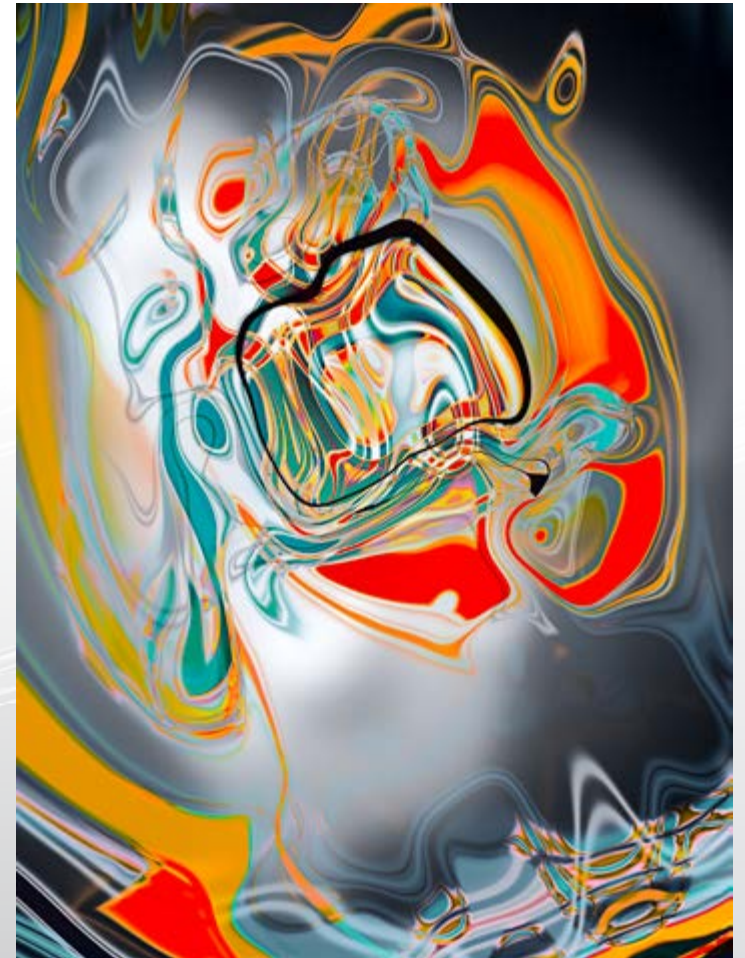


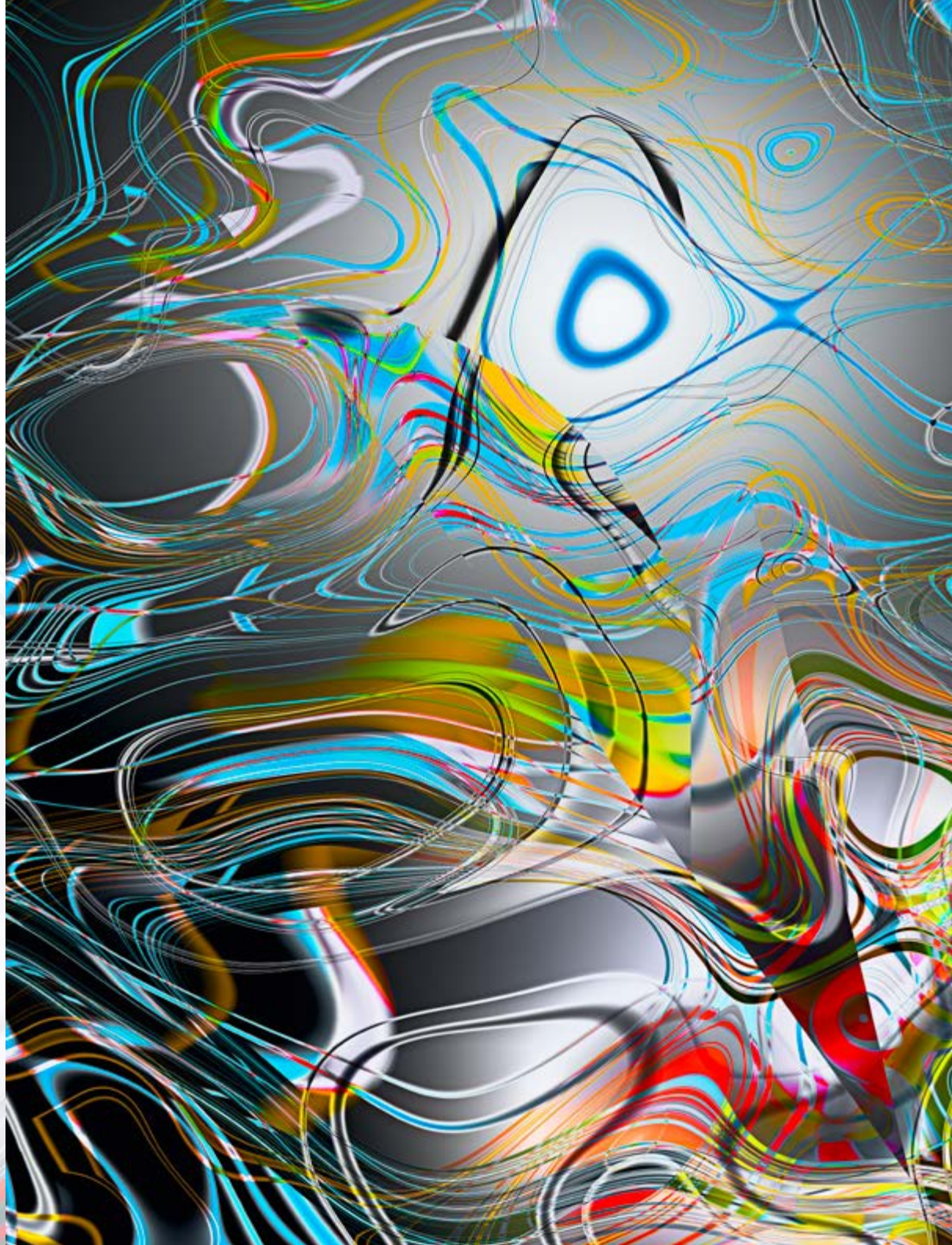


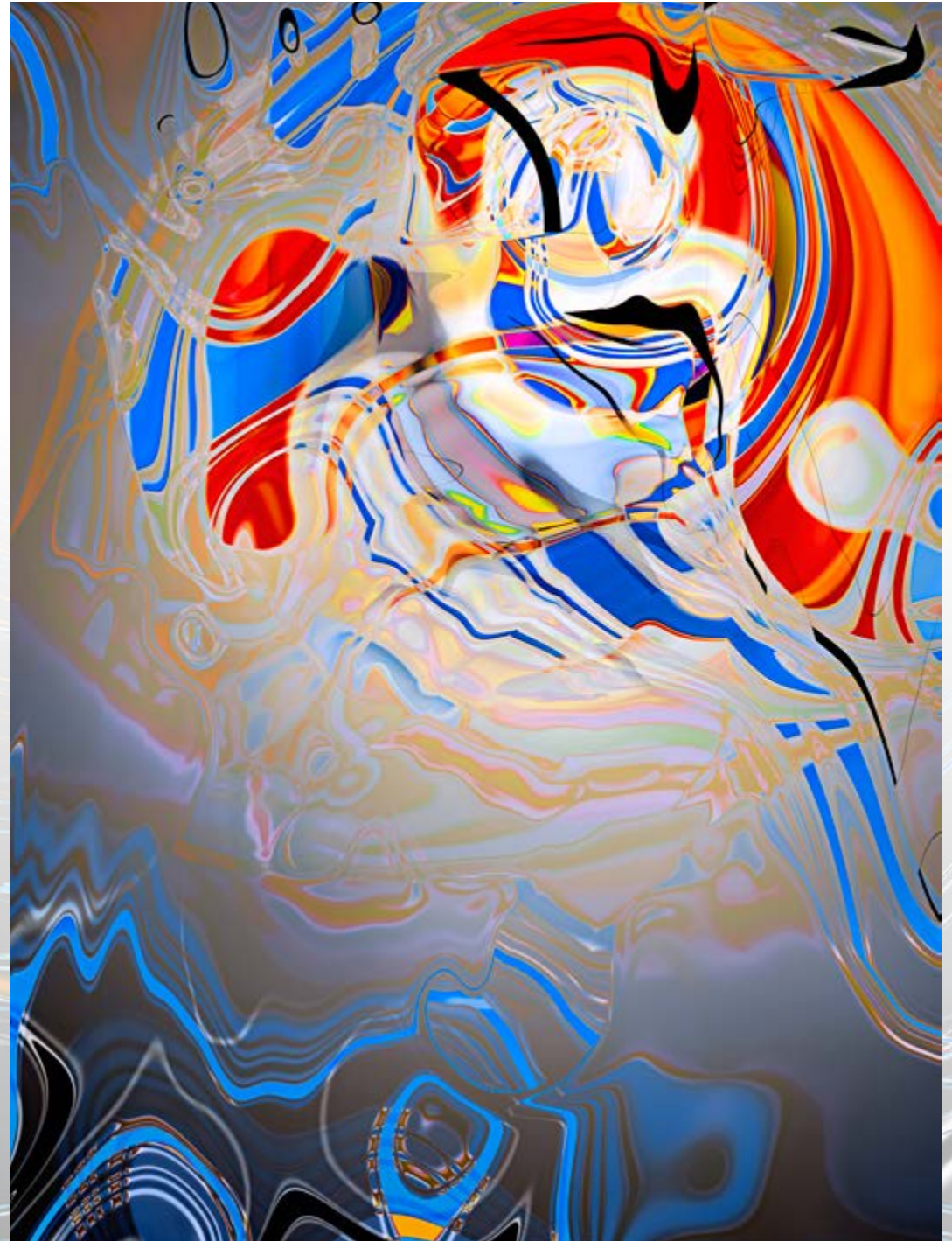


Ares I Rhea



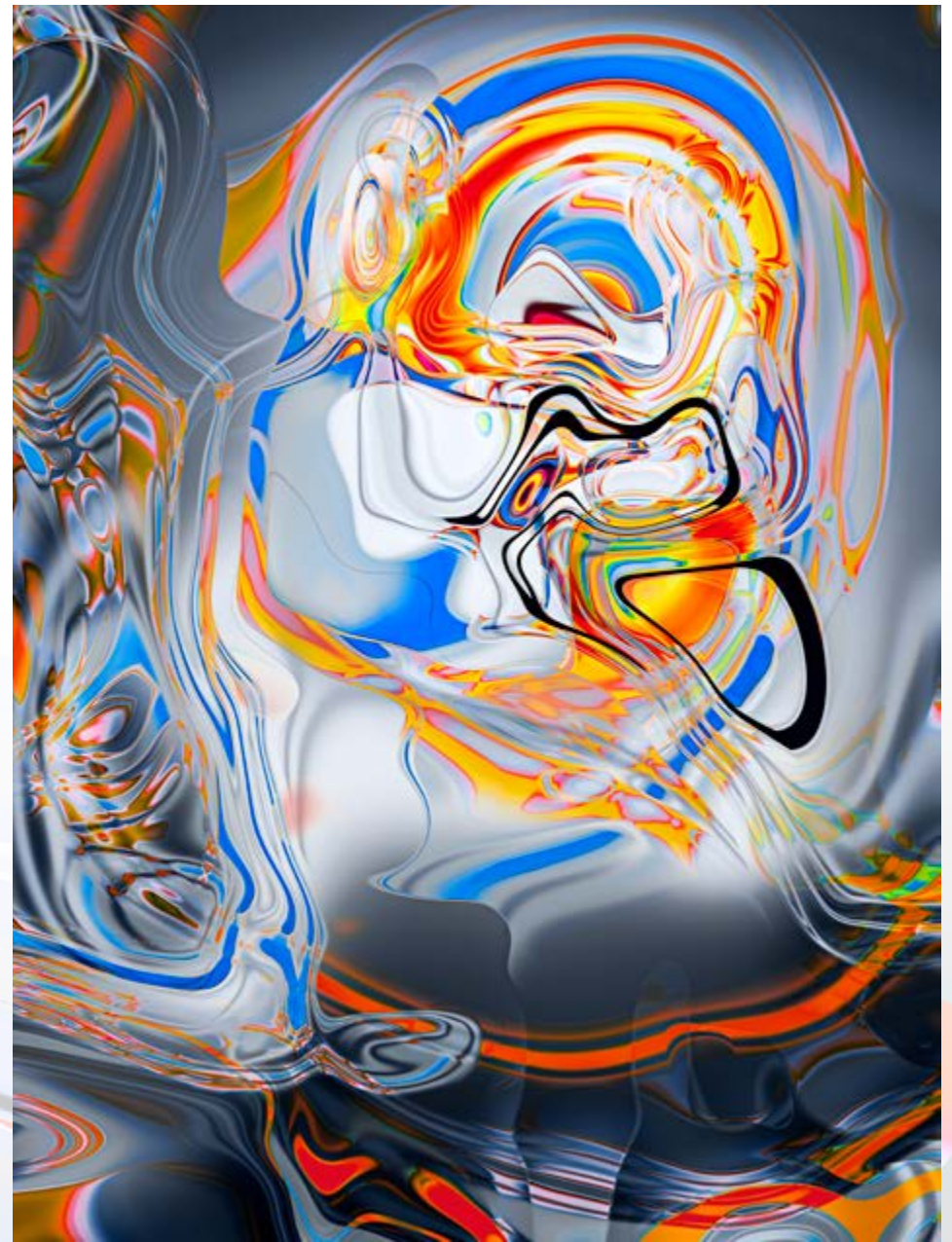
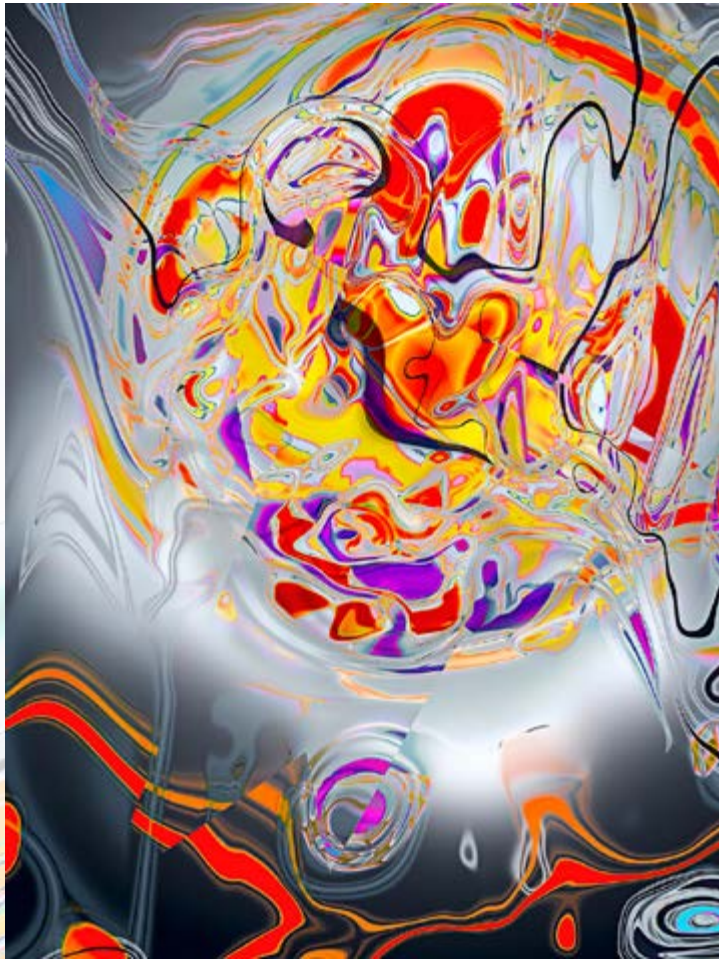








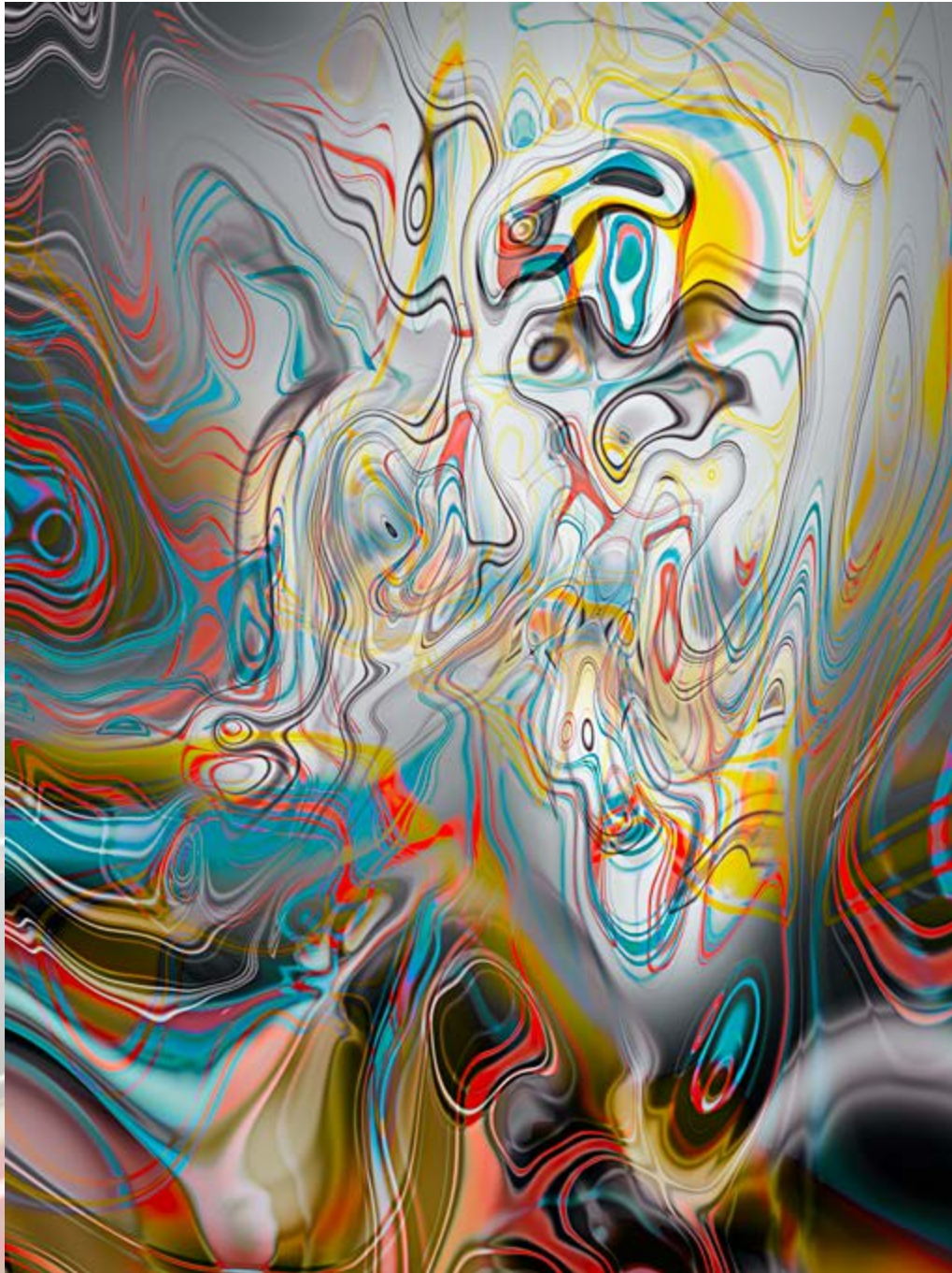




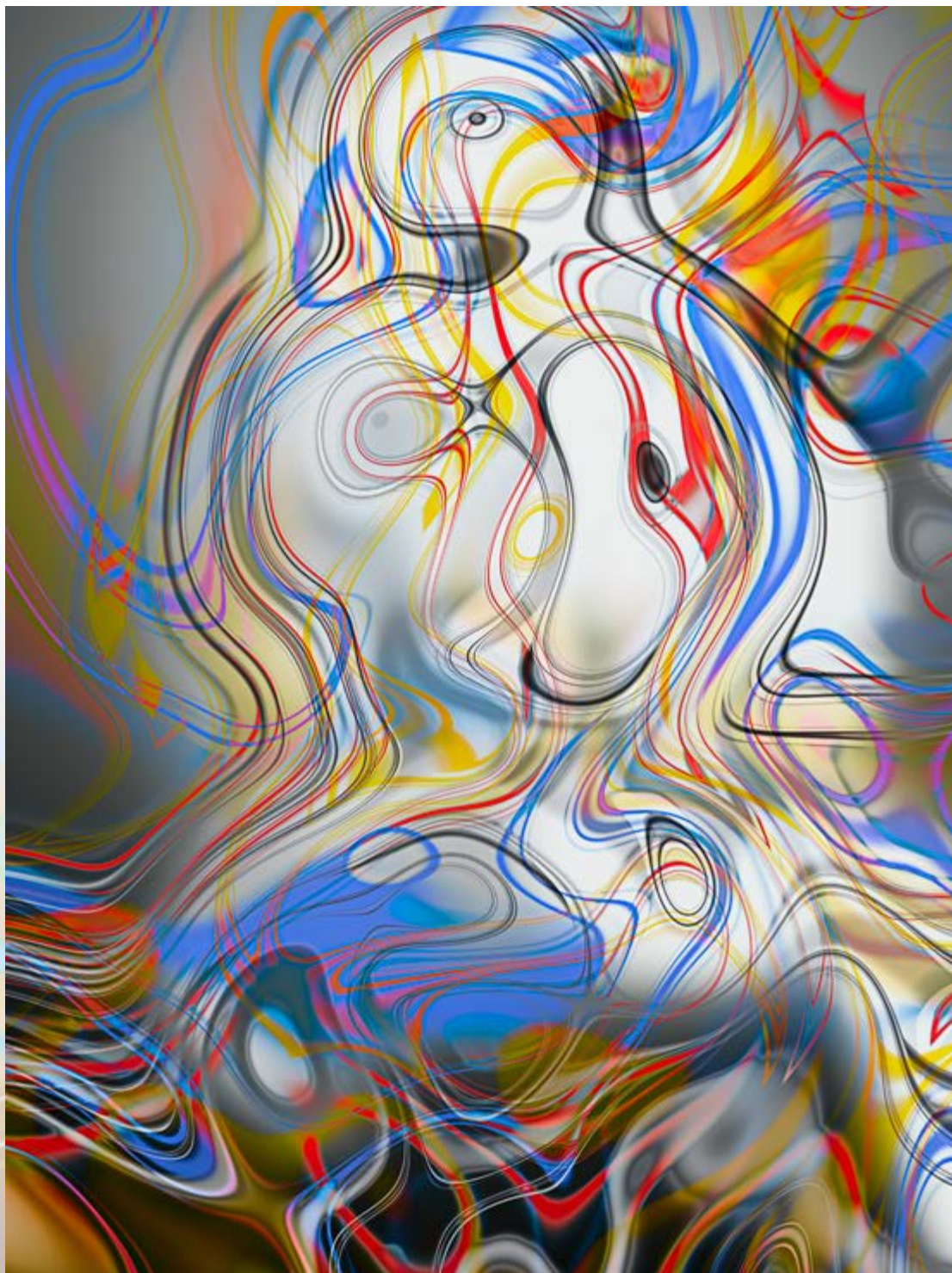
The background is a complex, abstract composition of numerous thin, overlapping lines in various colors including blue, red, yellow, green, and grey. These lines swirl and curve across the entire frame, creating a sense of dynamic movement and depth. The overall effect is reminiscent of a digital or liquid simulation.

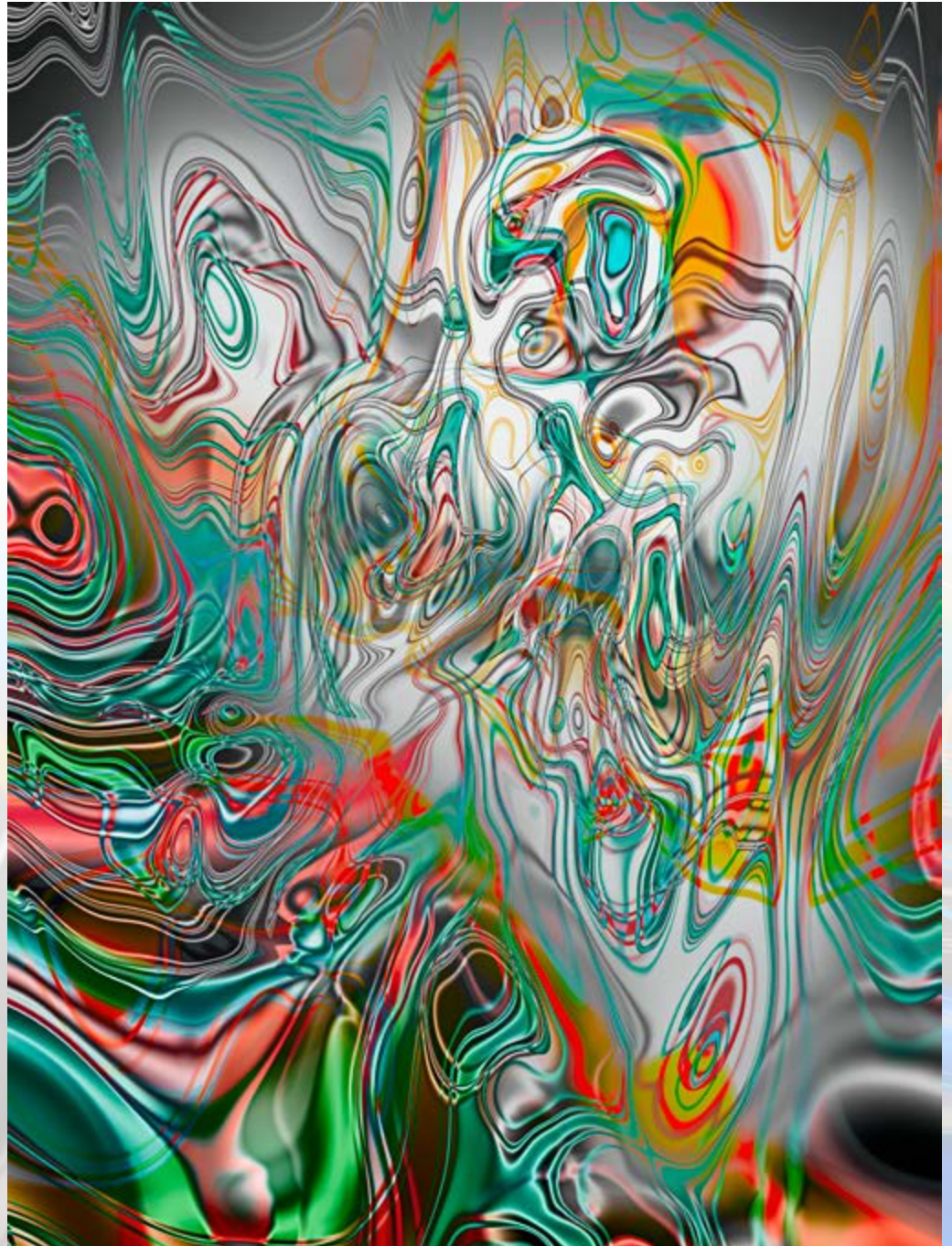
Geras

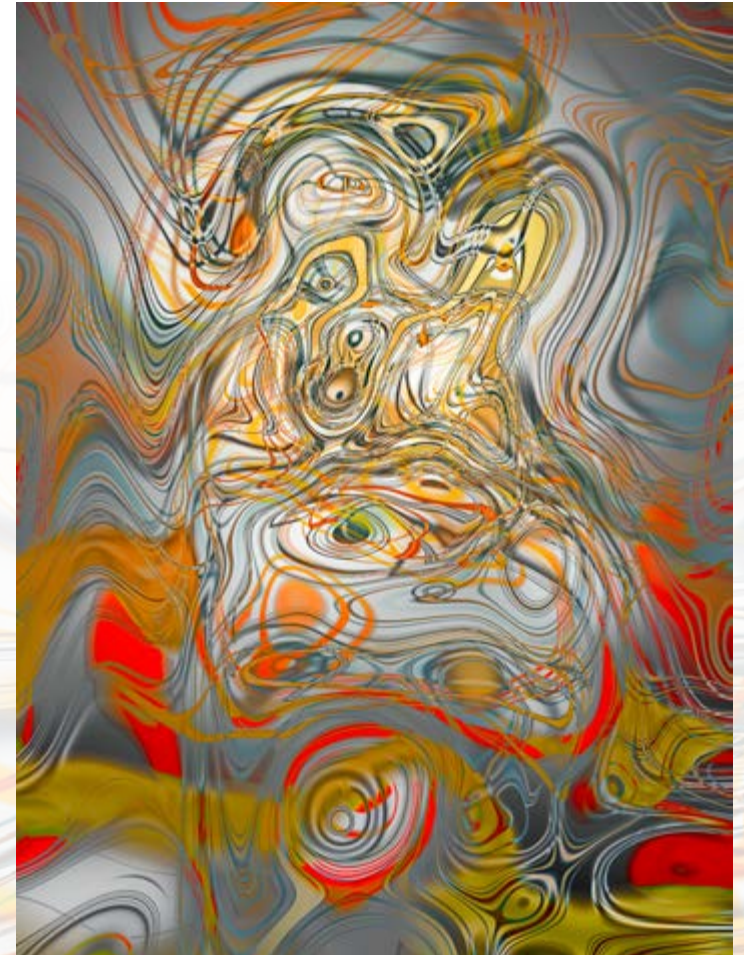


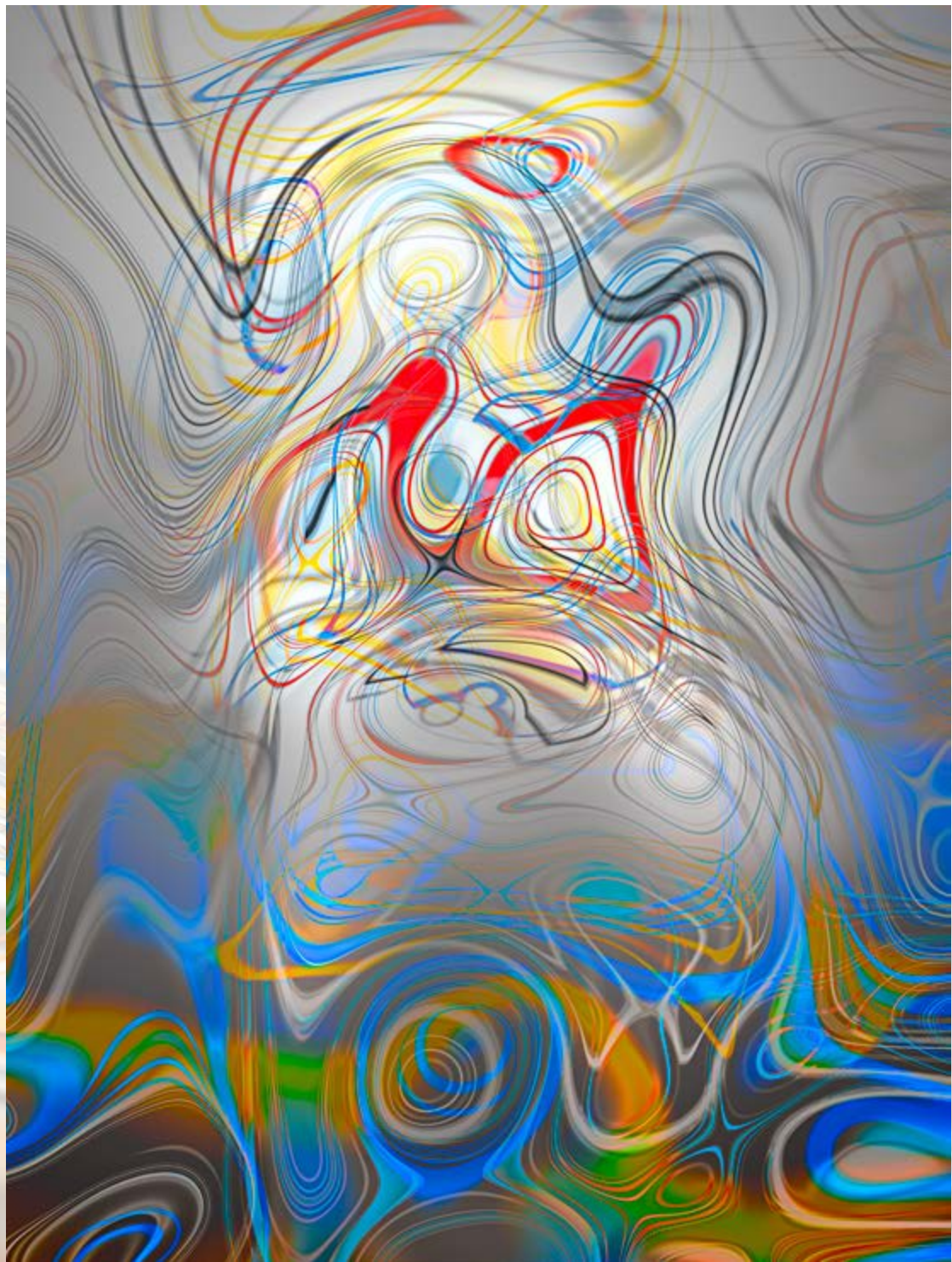






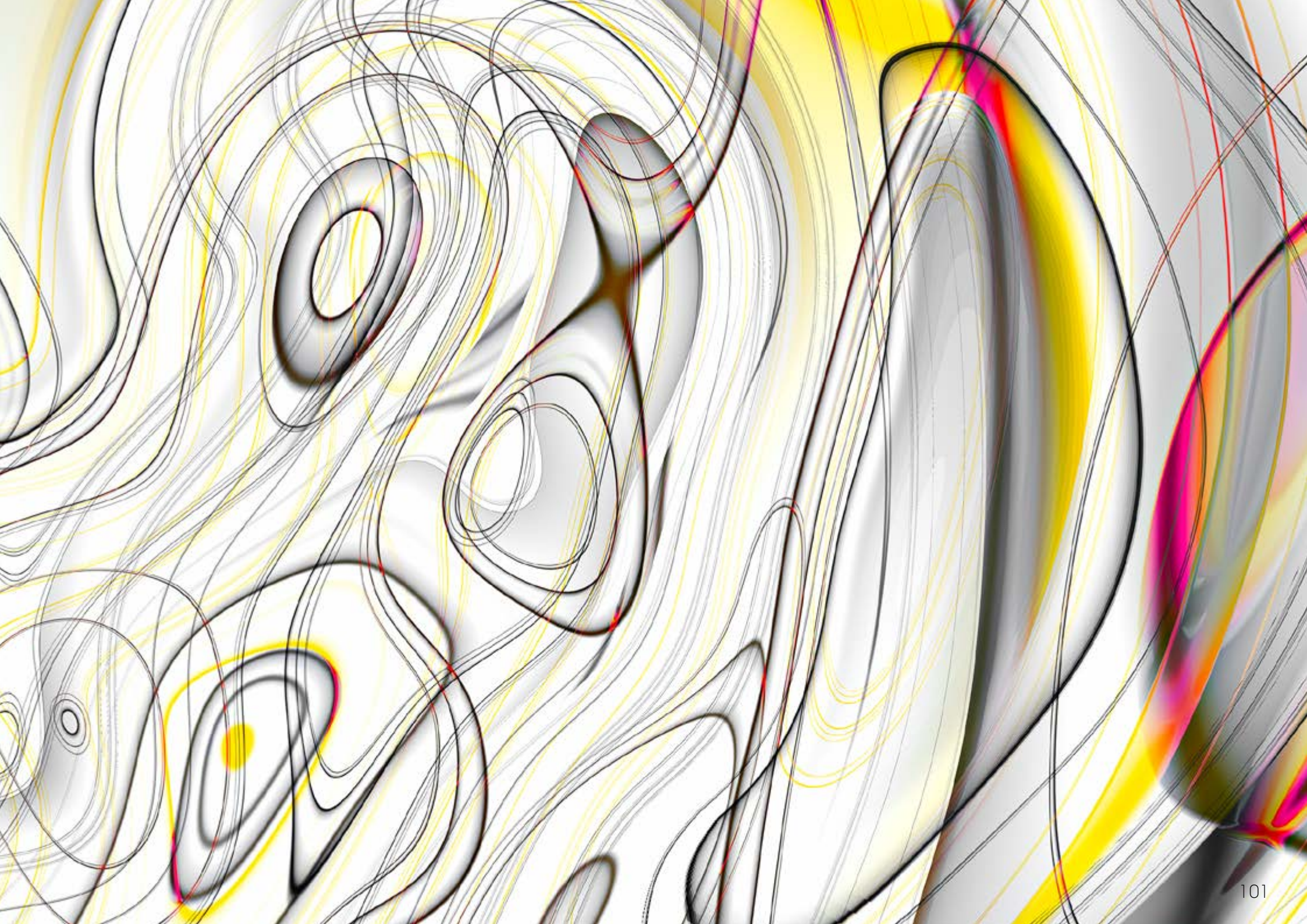


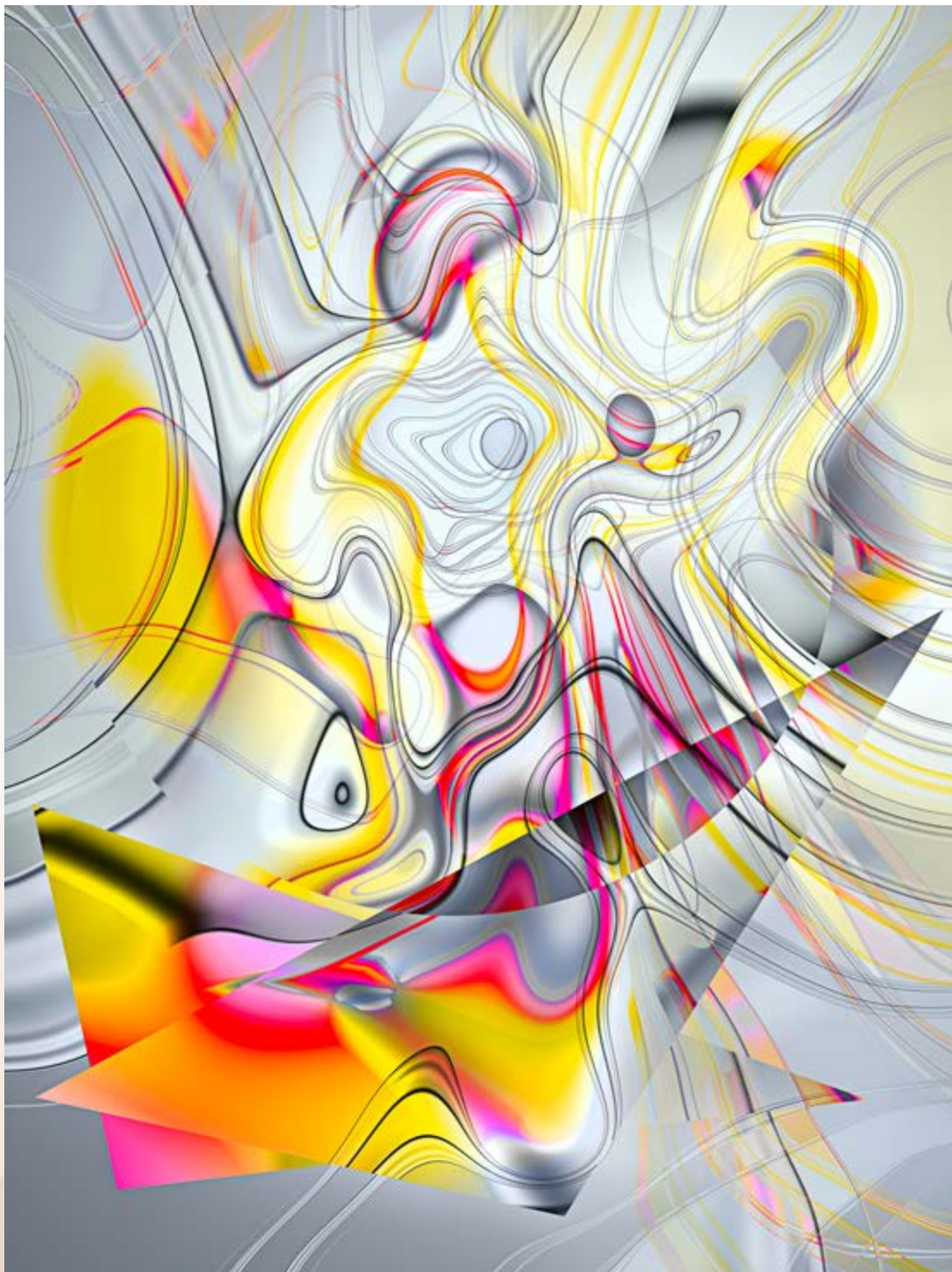


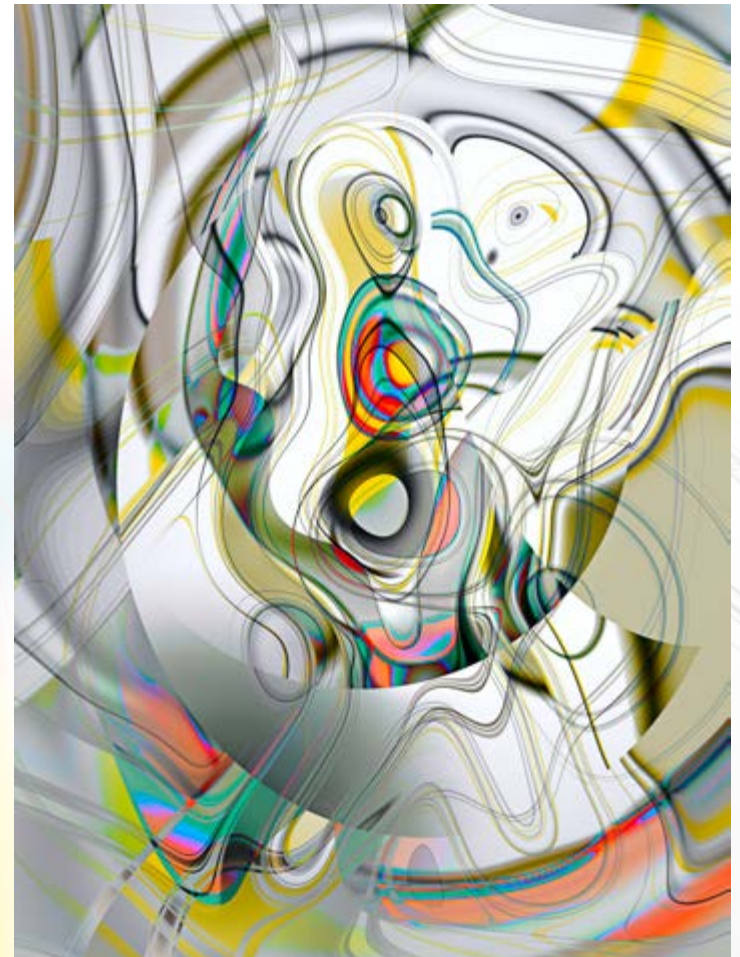
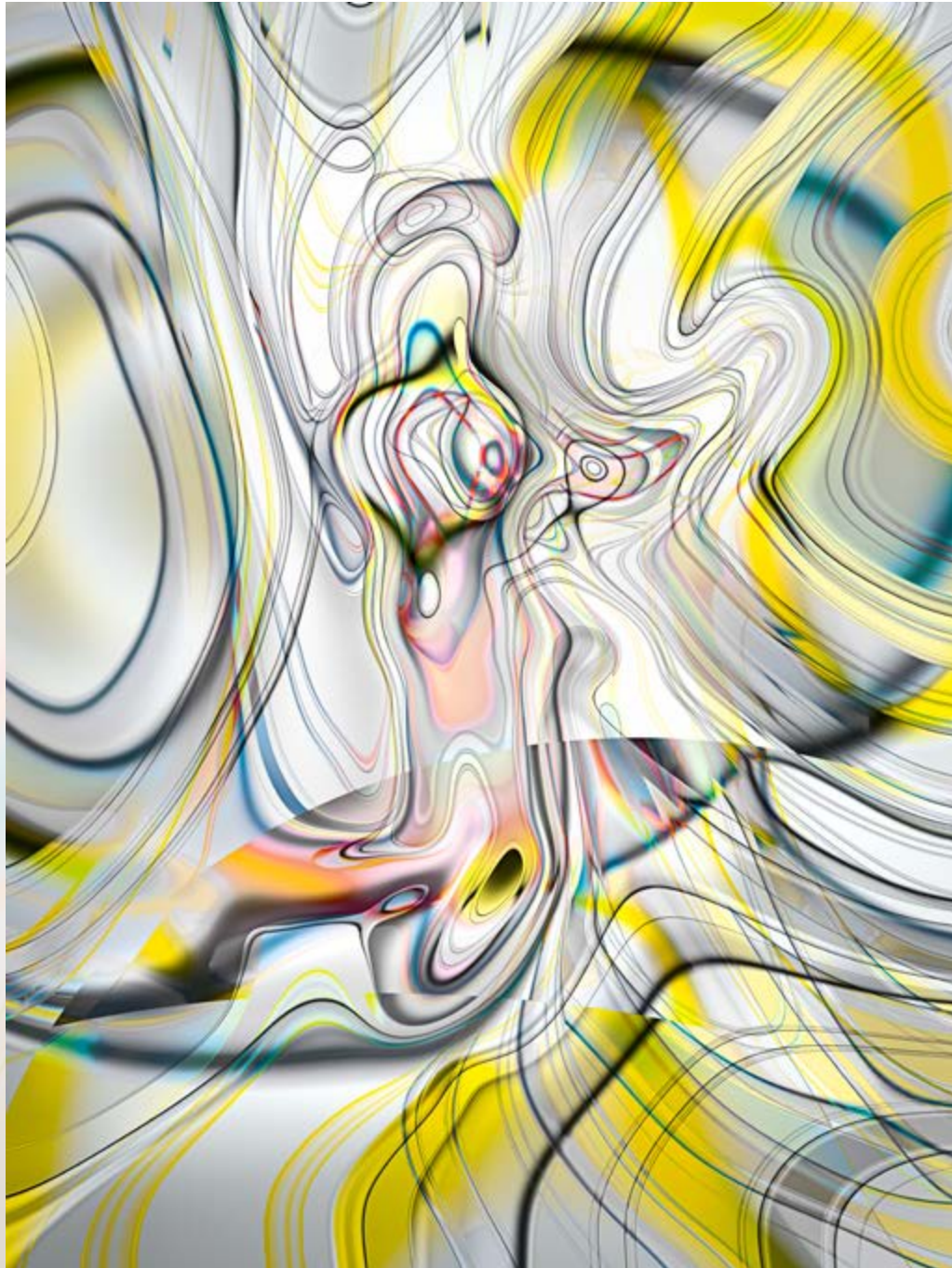


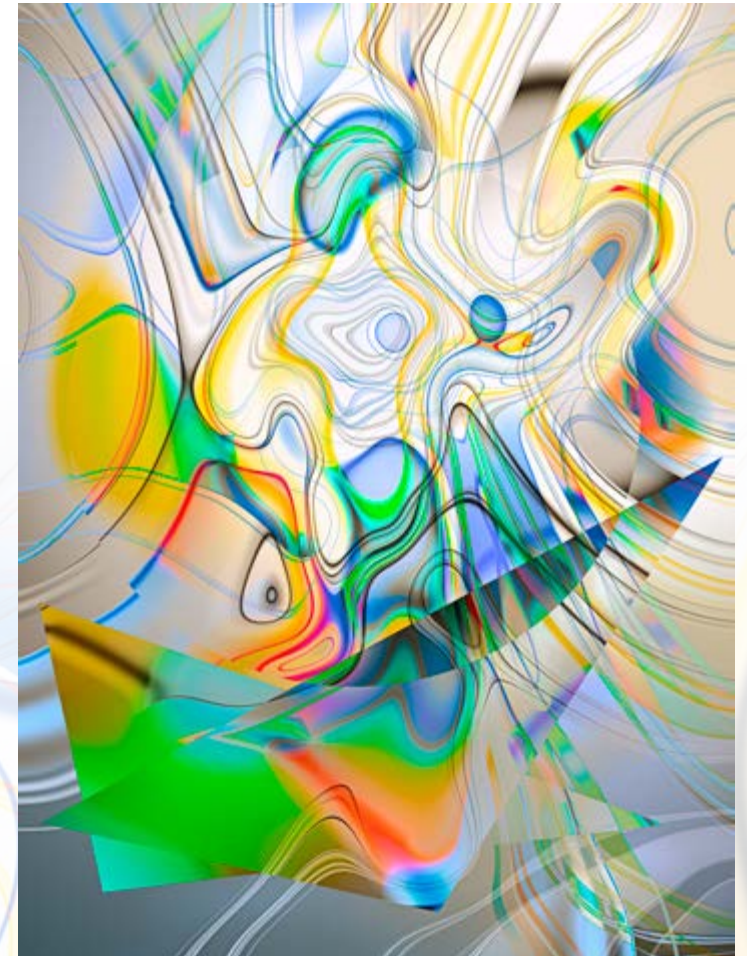
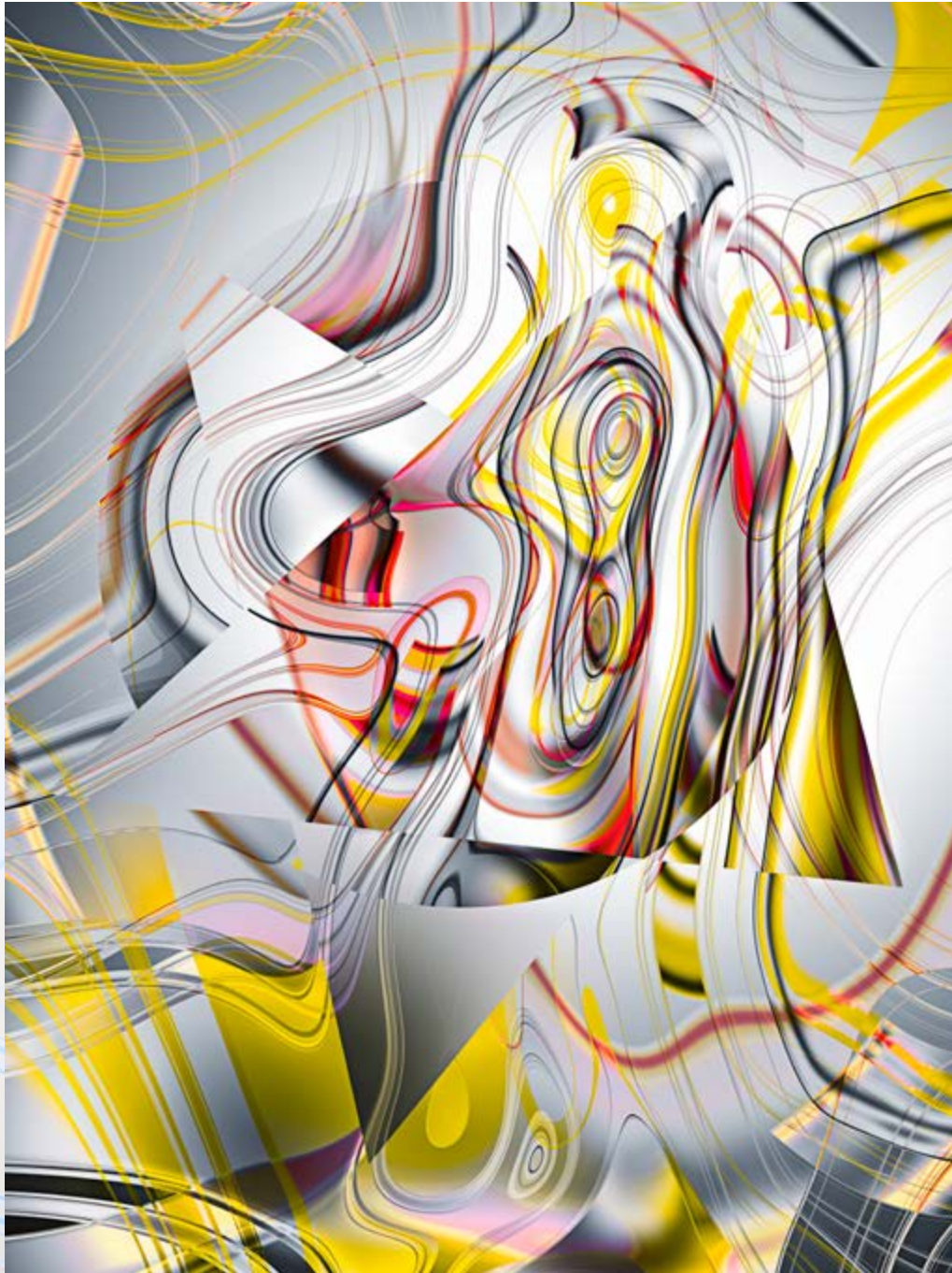


Runiar



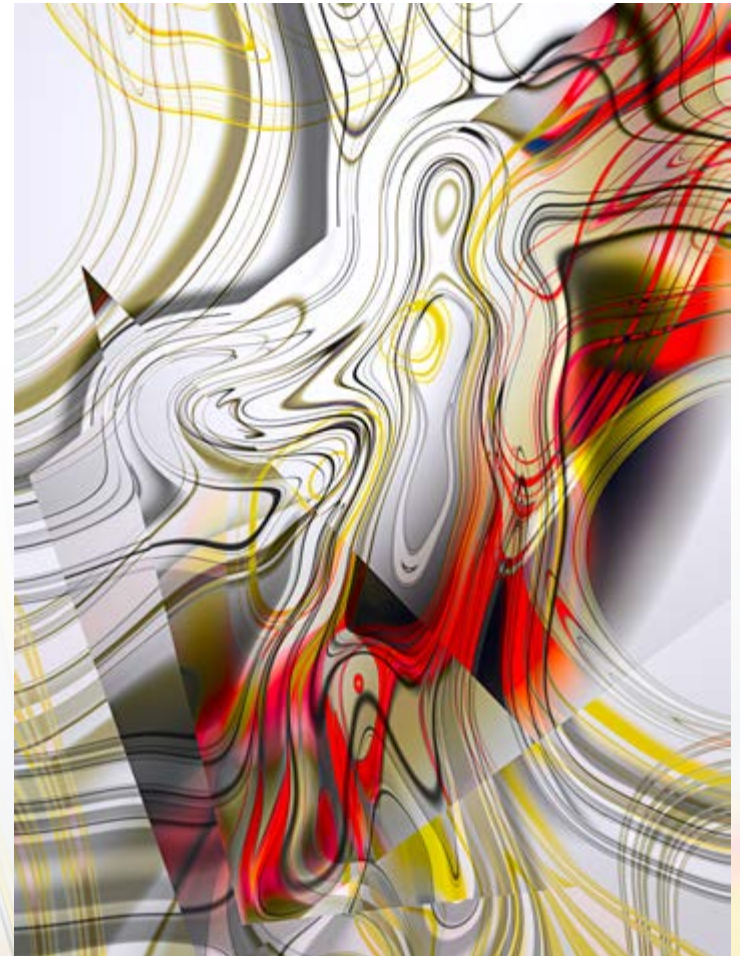
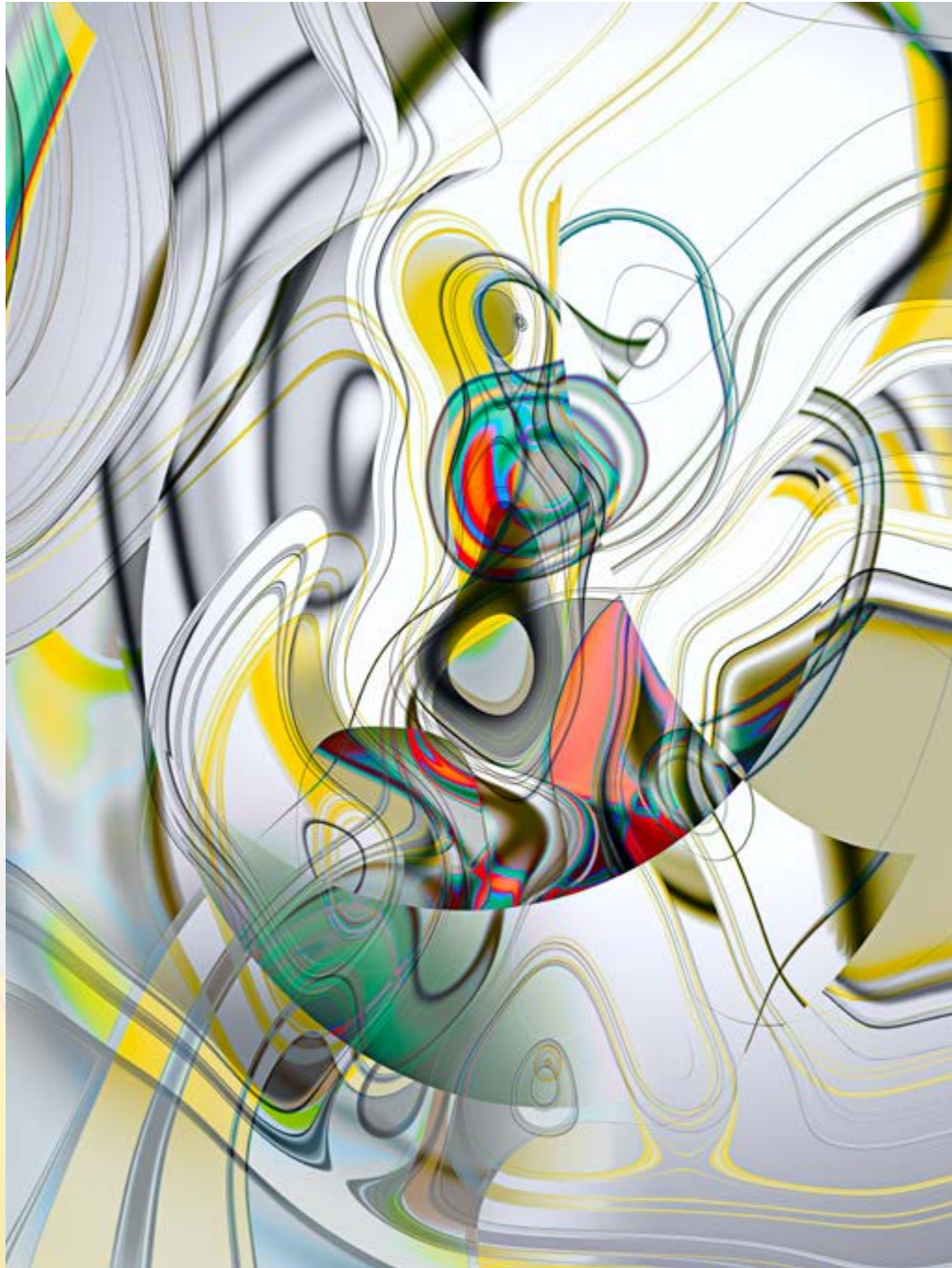


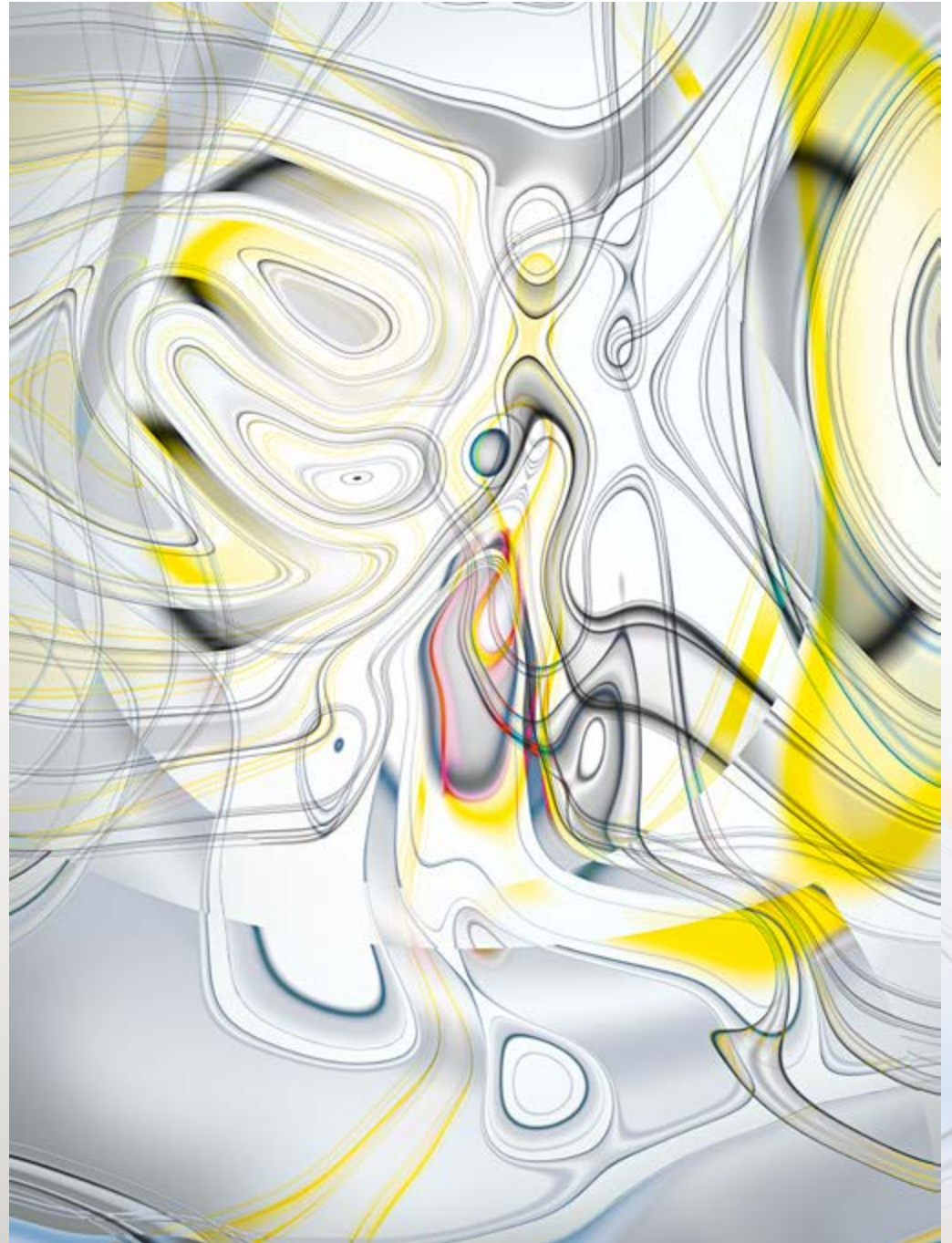














welcome to the real world





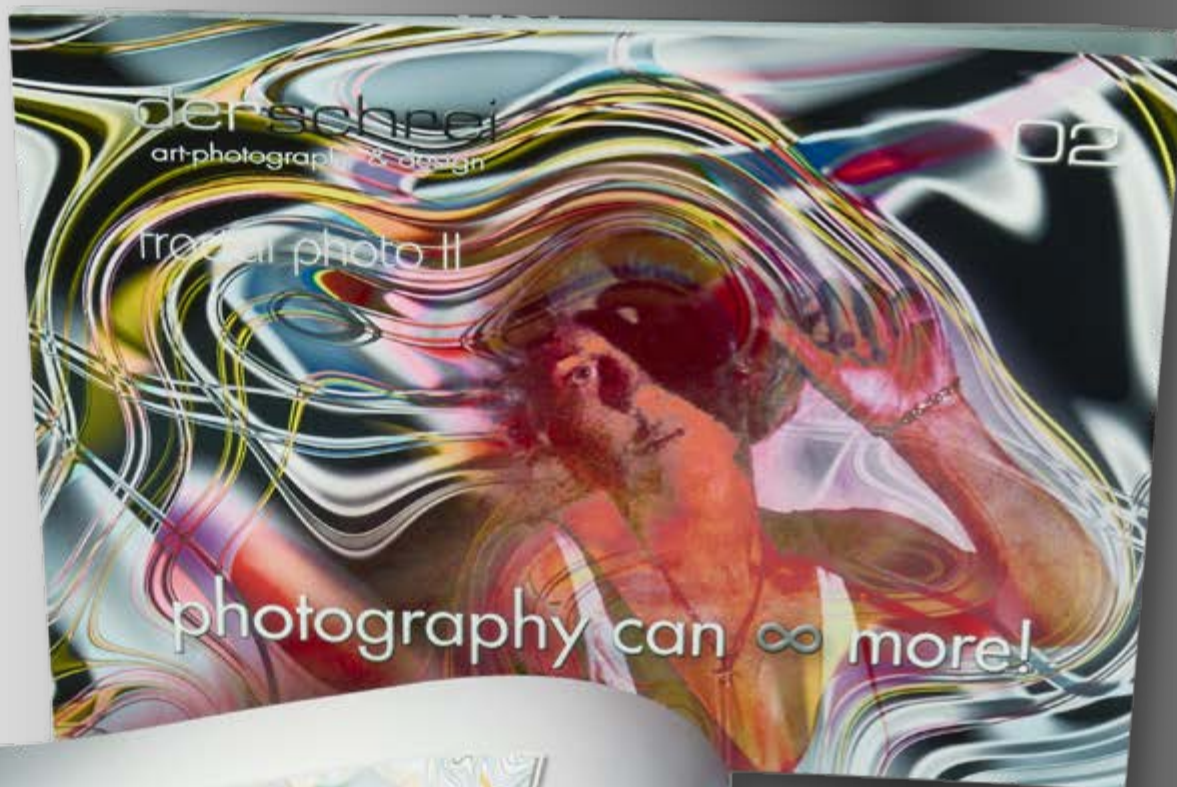
digital artwork sind Dateien in einer virtuellen, digitalen Welt.

Durch Druck mit Inkjet Technologie können digitale Bilddaten dauerhaft in greifbare Bilder überführt werden.

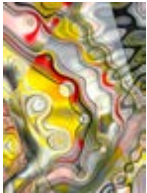


Inkjet Prints, hochwertig veredelt als „**Hinterglas fine-art Giclée**“.
 Eine Auswahl der in den Büchern *infinitely*, *perceptual* und *interminable*
 abgebildeten *digital artwork* werden bei design rené schrei als großformatige Wandbilder produziert.

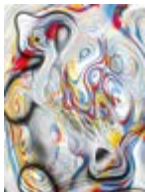
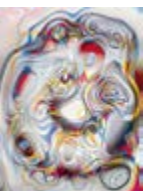
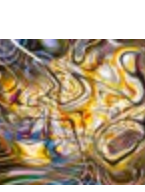
In den Katalogen *derschrei01* und *derschrei02* werden die gegenwärtig lieferbaren Wandbilder präsentiert.
 Auf Anfrage ist jedes *digital artwork* auch in weiteren Formaten und Ausführungen lieferbar.



Bildübersicht Seite 04 - 27

Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer
04		Libertango 211125.01	17		Kronos 14 191123.01	24		recolured - fractal01-1s 200114.02	26		recolured - fractal04-1s 200202.01
14		Kronos13 191029.01	18		Kronos 06 190925.01	24		recolured - fractal03-1s 200114.05	26		recolured - fractal09-5s 200202.05
15		Kronos 09 191003.09	18		Kronos15 191123.02	24		recolured - fractal06-2s 200115.02	26		recolured - fractal10-1s 200209.01
15		Kronos 05 190915.01	19		Kronos 12 191006.01	25		recolured - fractal10-1s 200128.01	27		recolured - fractal08-1s 200126.01
16		Kronos 10 191003.02	20		Kronos 17 191124.02	25		recolured - fractal07-1s 200129.01	27		recolured - fractal01-2s 200114.03
16		Kronos 16 191124.01	20		Kronos 04 190914.05	25		recolured - fractal12-1s 200130.01	27		recolured - fractal06-1s 200115.01

Bildübersicht Seite 28 - 44

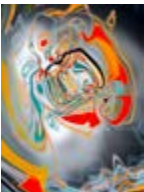
Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer
28		recolored - fractal01-3s 200114.04	31		recolored - fractal07-3s 200129.03	34		Pik 08 200307.02	38		Pik 01 200222.01
28		recolored - fractal03-2s 200114.06	31		recolored - fractal12-3s 200130.03	34		Pik 03 200222.03	38		Pik 04 200222.04
28		recolored - fractal10-2s 200128.02	31		recolored - fractal04-4s 200202.04	35		Pik 02 200222.02	39		Pik 07 200307.01
29		recolored - fractal07-2s 200129.02	32		recolored - fractal10-2s 200209.02	36		Pik 06 200223.01	42		Taru 02 200126.01
29		recolored - fractal12-2s 200130.02	32		recolored - fractal03-3s 200114.07	37		Pik 10 200307.04	43		Taru 01 200125.01
29		recolored - fractal09-6s 200202.06	32		recolored - fractal08-4s 200216.04	37		Pik 05 200222.05	44		Taru 06 200127.02

Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer
45		Taru 09 200810.03	52		Themis 11 201228.04	56		Themis 13 201229.02	61		Themis 08 201228.01
46		Taru 04 200126.03	52		Themis 15 210101.02	57		Themis 10 201228.03	62		Themis 02 201226.02
46		Taru 11 200915.02	53		Themis 06 210227.02	58		Themis 19 210103.01	62		Themis 18 210102.03
47		Taru 05 200127.01	54		Themis 12 210229.01	58		Themis 07 201227.03	63		Themis 21 210104.01
48		Taru 07 200610.01	55		Themis 04 210226.04	59		Themis 03 201226.03	66		Medea 02 210106.02
49		Taru 10 200915.01	55		Themis 20 210103.02	60		Themis 09 201228.02	66		Medea 07 210106.07

Bildübersicht Seite 67 - 83

Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer
67		Medea 04 210106.04	70		Medea 01 210106.01	76		Nemea 10 200520.01	80		Nemea 11 200521.01
68		Medea 11 210107.01	71		Medea 14 210107.04	76		Nemea 12 200521.02	80		Nemea 14 200521.04
68		Medea 13 210107.03	72		Medea 06 210106.06	77		Nemea 15 200604.01	81		Nemea 13 200521.03
69		Medea 12 210107.02	72		Medea 05 210106.05	78		Nemea 07 200518.01	82		Nemea 16 200605.01
69		Medea 09 210106.09	73		Medea 08 210106.08	79		Nemea 06 200412.01	83		Nemea 17 200605.02
70		Medea 10 210106.10	73		Medea 03 210106.03	79		Nemea 09 200518.03	83		Nemea 16 200518.02

Bildübersicht Seite 86 - 105

Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer	Seite	Bild	Titel / Nummer
86		Ares 03 210725.01	90		Rhea 08 210325.01	96		Geras 09 210328.07	102		Runiar 11 211225.03
86		Rhea 04 210324.01	91		Rhea 09 210325.02	97		Geras 10 210328.08	103		Runiar 12 211225.04
87		Ares 01 210725.01	91		Rhea 11 210325.04	97		Geras 04 210328.02	103		Runiar 06 211223.02
88		Ares 06 210822.02	91		Geras 01 210327.01	98		Geras 07 210328.05	104		Runiar 05 211223.01
88		Rhea 12 210326.01	94		Geras 05 210328.03	98		Geras 08 210328.06	104		Runiar 10 211225.02
89		Ares 02 210724.02	95		Geras 05 210328.03	99		Geras 11 210328.09	105		Runiar 09 211225.01

Bildübersicht Seite 106 - 109

Seite	Bild	Titel / Nummer
106		Runiar 15 211226.03
107		Runiar 07 211223.03
107		Runiar 02 211222.01
108		Runiar 08 211224.01
108		Runiar 13 211226.01
109		Runiar 14 211226.02

Weitere *digital artwork* von René Schrei wurden in den Büchern

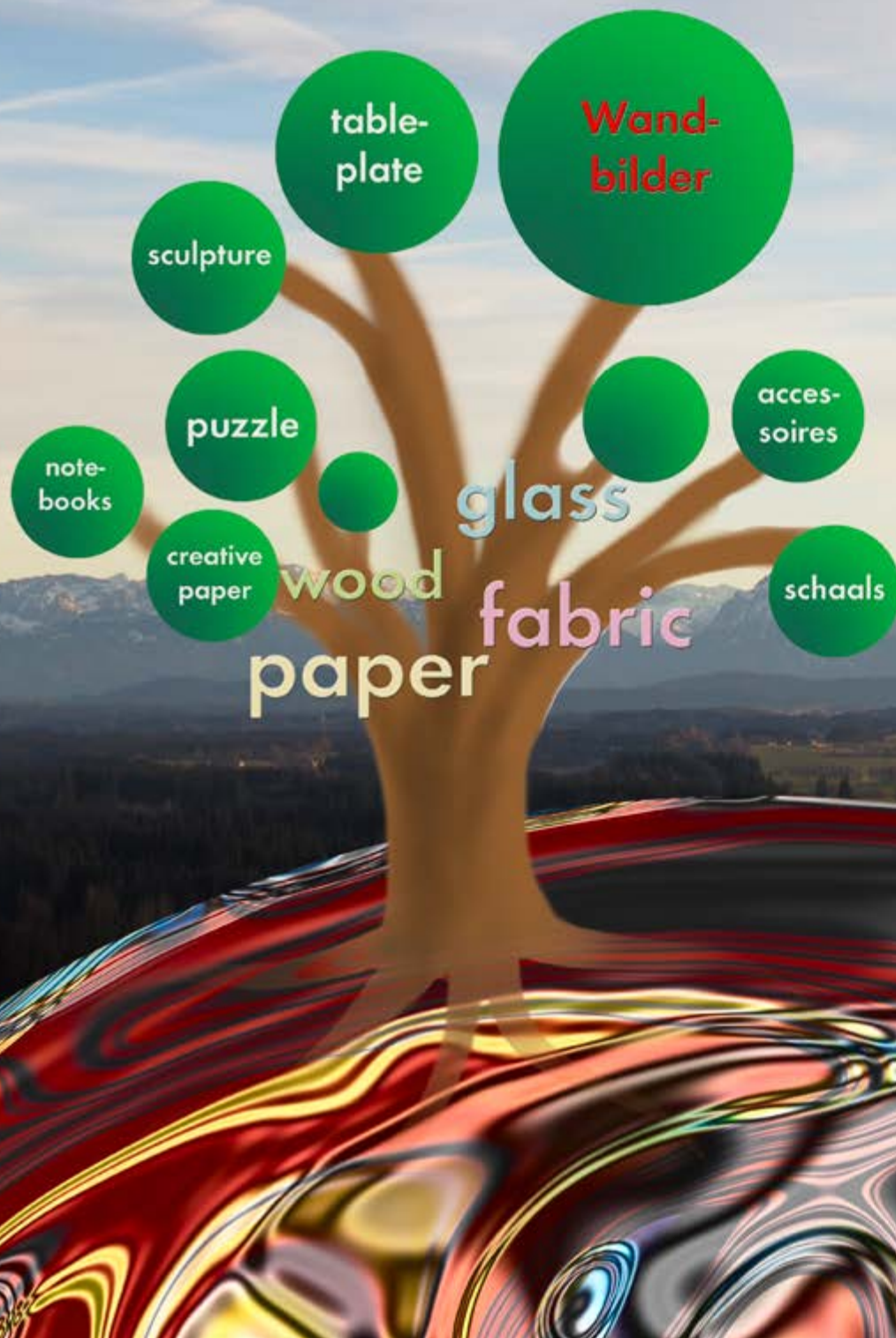
„*infinitely*“ - digital artwork 2015 - 2017

und

„*perpetual*“ - digital artwork 2018 - 2019

präsentiert.





Auf der Basis von digital artwork werden bei design rené schrei nicht nur sehr hochwertige Hinterglas Bilder produziert.

Mit Inkjet-Technologie wird heute auf eine Vielzahl von Materialien gedruckt.

Die gleiche Datenbasis kann verwendet werden um auf Papier, Stoff, Glas, Holz, Keramik, Kunststoffe, Metalle, ... zu drucken.

Dies eröffnet praktisch endlose Möglichkeiten.





der schrei
design rené schrei

art-photography & design

Dorfstraße 10
D-87776 Sontheim

Telefon: +49 (0) 8336 805 4337
Mobil: +49 (0) 1795 965
956E-Mail: info@derschrei.com
Internet: www.derschrei.com

v1.01 screen - 11.2025 -
design rené schrei
© by René Schrei, all rights reserved