

K Ü N S T L E R P R O F I L

ARSLOHGO

Witold Lohmann

Digitale Kunst • Sprache • Bild

*»Everything I see is language.
And everything I speak is pictures.«*

artdig worx • adw.lohgo.net

Erstellt: Februar 2026

1. Person und Biografie

Witold Lohmann, künstlerisch tätig unter dem Pseudonym **Arslohgo**, ist ein deutscher Digitalkünstler, der in **Niederschelden** (Siegerland) aufwuchs und heute in **Bochum** lebt und arbeitet. Er bezeichnet sich selbst als Amateurkünstler, der seine Freiheit nach dem Berufsleben und allem, was dazugehört, genießt.

Das Künstlerpseudonym *Arslohgo* ist ein Konstrukt aus dem lateinischen »ars« (Kunst) und dem Nachnamen »Lohmann«, verdichtet zu einem prägnanten Wortzeichen. Weitere Wortmarken sind *LohgoRhythms* (für den Rhythmus des Schaffensprozesses) und *ART LOHGO WORX* als übergreifende Marke für das Gesamtwerk.

Arslohgo schätzt nach eigener Aussage die Menschen, denen er begegnet, die Orte, die er besucht, seine kreativen Zeiten, die Spontaneität jedes Entwurfs – und vor allem den unverzichtbaren Kaffee, der bei der Entstehung und Umsetzung künstlerischer Ideen stets zugegen ist.

2. Künstlerisches Selbstverständnis

Im Zentrum von Arslohgos Schaffen steht die Überzeugung von der **Untrennbarkeit von Sprache und Bild**. Der Leitspruch der Website – »Arslohgo visualizes language or verbalizes images, respectively« – formuliert das ästhetische Programm: Sprache wird zum Bild, Bilder werden sprachlich erfahrbar. Diese wechselseitige Abhängigkeit bildet das Fundament aller Arbeiten.

»Alles, was ich sehe, ist Sprache. Und alles, was ich spreche, sind Bilder. Das ist für mich Kunst.«

»Alles Neue leitet sich vom Bekannten ab und kann daher nur teilweise neu sein.«

»Reines Weiß oder Schwarz findet sich in der Natur nur als ungefiltertes Sonnenlicht oder im Inneren eines Schwarzen Lochs.«

»Die Destrukturierung des Strukturierten führt am Ende zu einer anderen, aber andersartigen Struktur.«

Arslohgo versteht den Computer und seine Software als Werkzeug, vergleichbar mit Pinsel und Öl- oder Aquarellfarbe, Bleistift und Tinte, Stift oder Lineal. Es geht ihm ausdrücklich nicht um Computerkunst im algorithmischen Sinne, sondern um die werkzeugartige Umsetzung analoger Konzepte und Ideen in einer realen Arbeitsumgebung. Textverarbeitung, Grafik- und Desktop-Publishing-Software sind seit Jahren Teil unseres Lebenskontexts – und genau dort entsteht seine Kunst.

Dabei schätzt er die rohe Realität des Alltags, die flüchtige Schönheit der Momente dazwischen, und versucht, jedes Bild in diesem Bewusstsein festzuhalten. Der Alltag wird zur Quelle der Kunst – oder, wie Arslohgo es formuliert: »Art originates in and transcends every day life – it's a bit like Plug & Play.«

3. Das Werk: Die Miniposters

Arslohgos Werke sind ausschließlich digital geschaffene **Miniposters** – kompakte Bildtafeln, die Text und Bild zu dichten, vielschichtigen Kompositionen verschmelzen. Jedes Miniposter ist ein eigenständiges Projekt, das in der Regel einen mehrdeutigen Titel trägt und von einem erläuternden Begleittext flankiert wird. Die Arbeiten sind auf der Website adw.lohgo.net öffentlich zugänglich und werden in einem Portfolio präsentiert, das bewusst zum Stöbern einlädt.

3.1 Thematische Kategorien

Das Portfolio umfasst über 90 Werke und gliedert sich in acht thematische Kategorien, die sich teilweise überschneiden:

ART	Auseinandersetzung mit Kunstgeschichte, insbesondere M. C. Escher und Carl Spitzweg; Appropriation Art und die Frage nach dem absoluten Original
LIT	Literarische Bezugnahmen auf Edgar Allan Poe, Hemingway, Melville, Tolkien, Homer, Huxley, Burgess u. a.
MUS	Tribute-Arbeiten zu Musikern wie Frank Zappa, Pink Floyd, Ozzy Osbourne, Annie Lennox, The Slits, Mike Batt, 22-Pistepirkko u. a.
SEA	Meeres- und Küstenthemen, Wattwandern, Bretagne, Nordsee
SKY	Himmelsbeobachtungen – oft vom Küchenfenster aus – und daraus entwickelte Wort-Bild-Spiele (SKeYe-Reihe, Skywalker, Skyfall etc.)
PSY	Psychologische und existentielle Themen: Verlust, Trauer, Entfremdung, C. G. Jung
IT	Digitale Alltagsphänomene als künstlerisches Material (BIOS-Updates, Windows-Hintergründe, Stream Engines)
MISC	Gesellschaftskritik, Politik, Philosophie, Alltagsbeobachtungen

3.2 Künstlerische Strategien und Methoden

Wortspiel und Polysemie: Nahezu jeder Werkstitel nutzt Homographie, Homophonie oder mehrfache Lesarten als bedeutungserzeugendes Prinzip. »The Meating« lässt »Meeting« und »Meat« anklingen; »Poe Try a Dark Tale« kann als »POEtry: A Dark Tale« oder »POE: Try A Dark Tale« gelesen werden; »Del-I-aware« verschmilzt »Dell« (Computer) mit »Delaware« und »Aware«.

Intertextualität und Appropriation: Arslohgo bezieht sich systematisch auf kunsthistorische, literarische und popkulturelle Vorlagen. Die MCE-Reihe (Maurits Cornelis Escher) umfasst zahlreiche Variationen und Transformationen Escher'scher Motive – von »Day and Night« über »Möbius Strip II« bis zu »Cubic Space Filling«. Dabei wird das Ausgangsmaterial nicht bloß zitiert, sondern dekonstruiert, rekontextualisiert und in neue Bedeutungszusammenhänge überführt.

Sprache als visuelles Material: Text wird nicht illustriert, sondern ist integraler Bestandteil der Bildkomposition. Buchstaben, Wortfragmente und typografische Elemente verschmelzen mit fotografischen und grafischen Ebenen zu einem einheitlichen Bildganzen.

Digitale Collage und generative KI: Die Arbeiten entstehen durch digitale Bildbearbeitung, Collage und teilweise unter Einsatz generativer KI. Arslohgo versteht KI

dabei nicht als autonomen Kunstproduzenten, sondern als ein weiteres Werkzeug im digitalen Atelier.

Serielle und variierende Arbeit: Viele Werke existieren in Variationen und Serien – etwa die SKeYe-Reihe (Skywalker, Skyfall, Skyscraper, Skylander, Skylark etc.), die SEA-Reihe (Seashell, Sean, Seacow, Seashepherd etc.) oder die multiplen POE-Arbeiten. Die Wiederholung mit Differenz ist Programm.

4. Ausgewählte Werkgruppen

4.1 Die MCE-Reihe (Escher-Transformationen)

Die umfangreichste Werkgruppe ist Arsloughs Auseinandersetzung mit dem Werk M. C. Eschers. Er beschreibt sich als langjährigen Bewunderer, der erstmals vor fast fünfzig Jahren eine Reproduktion Eschers in Händen hielt. Die Reihe umfasst Arbeiten wie »MCE Day & Night« (nach Eschers Holzschnitt von 1938), »MCE Red Ants Möbius Variation«, »MCE Dream Deconstructed & Rebuilt«, »MCE Beyond Ground Zero« und »MCE Arslough Meets Escher« in verschiedenen Variationen, darunter eine Puzzle-Version aus 3.750 Einzelteilen.

4.2 Die POE-Arbeiten

Edgar Allan Poe bildet den zweiten großen Referenzrahmen. Aus dem Wortspiel »POetry« entwickelte sich eine ganze Serie: »Poe Try a Dark Tale«, »POetry Slam« (englisch und deutsch), »Poesie – Eine düstere Geschichte« und »Poetica«. Die Arbeiten verbinden Poes Erzählungen – Das verräterische Herz, Das Fass Amontillado, Die Grube und das Pendel u. a. – zu neuen visuell-textuellen Kompositionen.

4.3 SKY- und SEA-Zyklen

Aus Alltagsbeobachtungen – häufig der Blick aus dem Küchenfenster bei Sonnenaufgang – entstehen die Sky-Arbeiten: Himmelsansichten, die mit überlagerten Bildebenen und Wortkonstruktionen angereichert werden. Wiederkehrende Elemente sind Strommasten als vertraute Orientierungspunkte. Die SEA-Reihe verarbeitet Küstenerlebnisse, vorrangig von der Nordsee und aus der Bretagne, zu maritimen Wort-Bild-Kompositionen.

4.4 Gesellschaftskritische und psychologische Arbeiten

Werke wie »The Meating« (allegorische Darstellung menschlicher Hybris als Abendmahlszene mit Tieren), »State of Qatarsis« (Gedenken an die Arbeitsmigranten der WM 2022), »X-tinction of the Truth« (Kritik an Elon Musks X), »OO – Oligarch's Olympus« oder »Kijk alleen« (soziale Ausgrenzung) zeigen das sozialkritische Engagement. Psychologische Arbeiten wie »Loss of the Soul« (C. G. Jung), »PD/Psycho Drapes« und »Deceptive Ray of Hope« befassen sich mit innerpsychischen Prozessen, Trauer und Verlust.

5. Publikationen

Arslohgo publiziert seine Werke und begleitenden Texte in mehreren Formaten, die über die Website als PDF-Dokumente zugänglich sind:

5.1 Artdig Books (Bildbände)

Die Bildbände erscheinen in unregelmäßigen Abständen in englischer und deutscher Sprache. Bekannte Titel sind »**Out of the Blue**« und »**The Gray-ish**«. Beide Bildbände präsentieren ausgewählte Werke in hoher Bildqualität (Originalformat 16 Bit, 300 dpi, für die Webversion auf 8 Bit, 100 dpi reduziert) und werden jeweils von kritischen Betrachtungen (Reviews) begleitet.

5.2 Artdigazine (Kunstmagazin)

Seit November 2025 erscheint das **Artdigazine** – ein Kunstmagazin in englischer und deutscher Sprache, das mindestens zweimal jährlich publiziert wird. Es ersetzt das frühere Format der »Miscellaneous Texts« und präsentiert Werkbesprechungen, thematische Essays und künstlerische Reflexionen. Volume 1 erschien am 15. November 2025.

5.3 Artdig Matters

Unter dem Label **Artdig Matters** veröffentlicht Arslohgo ergänzende Texte und Materialien, die er als lesenswert betrachtet – darunter auch Texte über den Einsatz von KI (Claude AI) als Werkzeug für Kunstkritik.

5.4 Rezensionen und Kunstkritik

Seit Oktober 2025 enthält jedes auf »artdig worx« veröffentlichte Werk einen kritischen Essay, der von der KI-Software *Claude AI* erstellt wurde. Arslohgo nutzt KI bewusst als Instrument der Kunstkritik und macht dies transparent. Die Reviews begleiten sowohl die einzelnen Portfoliostücke als auch die Bildbände und das Artdigazine. Auf der Website findet sich zudem ein umfangreiches Glossar kunstkritischer Fachbegriffe (von »Anima« über »Glitch Effect« bis »Vexierbild«), das den Rezipienten ein tieferes Verständnis der verwendeten Terminologie ermöglicht.

6. Die Website: adw.lohgo.net

Die Website **adw.lohgo.net** (»artdig worx«, wobei »artdig« für »artes digitales« steht) ist das zentrale Präsentationsmedium. Sie ist ein nicht-kommerzielles, privates Projektwebsite, die künstlerische Artefakte ausstellt. Arslohgo hat die Seite handgefertigt (»Handcrafted with dedication by Arslohgo«) und 2025 einem umfassenden Relaunch unterzogen.

Die Struktur ist bewusst uneinheitlich gehalten – die Website soll ein »Spielplatz zum Stöbern« sein, kein Ort für gezielte Suchen. Es gibt keine Social-Media-Links, keine Likes, keine Kommentarfunktion. Die Seite existiert in einer englischen Hauptversion (adw.lohgo.net) und einer deutschen Übersetzung (artdig-de.lohgo.net).

Die Navigation umfasst fünf Bereiche: **Journal** (Aktualisierungen und Reflexionen), **Portfolio** (sämtliche Werke mit Filterfunktion nach Kategorien), **Documents** (Bildbände, Magazine und weitere Publikationen als PDF), **I'm Arslohgo** (persönliches Statement) und **Terms Art Criticism** (Glossar der kunstkritischen Fachbegriffe).

7. Künstlerische Einordnung

Arslohgos Werk lässt sich am ehesten im Spannungsfeld von *digitaler Collage*, *Appropriation Art*, *Wortkunst/visueller Poesie* und *Post-Internet Art* verorten. Die systematische Verschränkung von Sprache und Bild, die vielschichtige Intertextualität und die humorvolle, oft satirische Grundhaltung erzeugen ein eigenständiges künstlerisches Profil.

Charakteristisch sind die **intellektuelle Dichte** der Arbeiten, die jeweils mehrere Bedeutungsebenen enthalten, und die **Reflexivität** des Schaffensprozesses: Arslohgo denkt über Kunstkritik nach (indem er KI als Kritiker einsetzt), über das Original (in seinen Escher-Variationen) und über das Verhältnis von Sprache und Bild (in nahezu jedem Werk).

Das Werk ist konsequent als digitales Projekt konzipiert: Entstehung, Präsentation und Rezeption finden im Digitalen statt. Arslohgo zeigt, dass die Grenze zwischen »professioneller« und »amateurhafter« Kunst im digitalen Raum zunehmend durchlässig wird – nicht durch den Anspruch auf institutionelle Anerkennung, sondern durch die Ernsthaftigkeit und Konsequenz des künstlerischen Denkens.

8. Präsenz und Kontakt

Website (EN)	adw.lohgo.net
Website (DE)	artdig-de.lohgo.net
Künstlername	Arslohgo
Bürgerlicher Name	Witold Lohmann
Wohnort	Bochum
Herkunft	Niederschelden
Medium	Digitale Kunst (Miniposters)
Charakter	Nicht-kommerziell, privat

Dieses Profil wurde auf Basis öffentlich zugänglicher Informationen
der Website adw.lohgo.net erstellt (Stand: Februar 2026).