



Tourist-Information Bad Belzig
Marktplatz 1 · 14806 Bad Belzig
Telefon 033841/94900
www.bad-belzig.com

Touristerei Gemeinde Wiesenburg/Mark
Schlossstraße 1 · 14827 Wiesenburg/Mark
Telefon (033849) 79898
www.wiesenburgmark.de



Naturparkzentrum Hoher Fläming
OT Raben, Brennereiweg 45
14823 Rabenstein/Fläming
Telefon 033848/60004
www.fläming.net

Infos im Internet: www.kunstwanderweg.de

Ihre Gastgeber

Einkehr- und Übernachtungsmöglichkeiten finden Sie im Internet unter www.wandern-im-fläming.de

Wanderkarten

Topographische Freizeitkarte Naturpark Hoher Fläming,
1:50.000, LGB Brandenburg



Herausgeber: Naturparkverein Hoher Fläming e.V.,
OT Raben, Brennereiweg 45, 14823 Rabenstein/Fläming
info@flaeming.net
Fotos: Bansen/Wittig, Micaela Cecchinato,
Mohsen Hazrati, Jędrzej Marzecki, Naturparkarchiv,
Andreas Plata, schokovanille.com, Catharina Weisser
Karte: © GeoBasis-DE/LGB, dl-de/by-2.0
Gestaltung und Druck: SCHOKOVANILLE,
M. Botke & S. Bartha GbR, Brandenburg/Havel
Stand: Mai 2024

Gefördert durch:



Landkreis
Potsdam-Mittelmark

Anreise

Mit dem Auto: Über die A9, Ausfahrt Niemeßg, auf der B 102/246 bis Bad Belzig. Oder über die A9, Ausfahrt Köselitz, Wiesenburg, auf der B 107 bis Wiesenburg. **Ohne Auto:** Mit dem RE 7 bis Bahnhof Bad Belzig bzw. Wiesenburg/Mark.



Aktuelle Informationen unter www.vbb.de oder 030/25414141.

Rufbus am Kunstwanderweg

BürgerBus

Rufbuszentrale 033841/99400

Der Rufbus fährt an allen Wochenenden von 09.30–17.40 Uhr im Zwei-Stunden Takt entlang des Kunstwanderweges zwischen Wiesenburg und Bad Belzig. Rufbus-Anmeldung bis spätestens 1 Stunde vor Abfahrtswunsch. An Feiertagen sowie am 24.12. und 31.12. fährt der BürgerBus nicht.



Burgenlinie Hoher Fläming

Ganzjährig Busverkehr zwischen Bad Belzig – Niemeßg – Raben – Wiesenburg – Bad Belzig, fünfmal täglich (Montag–Sonntag, auch an Feiertagen). Info unter 033848/60004, www.burgenlinie.de

Burgenlinie Hoher Fläming

Qualitätsweg

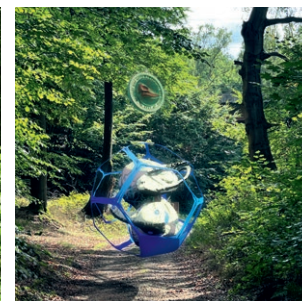
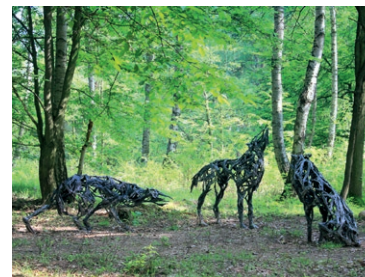
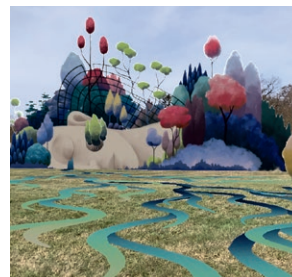
Der Kunstwanderweg gehört seit 2015 zu den „Qualitätswegen Wanderbares Deutschland“. Dieses vom Deutschen Wanderverband vergebene Gütesiegel erhalten nur sehr gut ausgeschilderte Wege, die überwiegend auf Naturböden und durch besonders abwechslungsreiche Landschaften mit Ausblicken und Sehenswürdigkeiten verlaufen.



Einladung zum Wandern und Wandern

Internationaler Kunstwanderweg Hoher Fläming mit neuer Route Kunstwanderweg XR

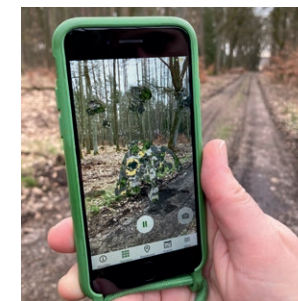
Wiesen, Wälder, Felder, Hecken, Lesesteinhaufen, Obstbaumalleen, stille Dörfer mit Feldsteinkirchen, stolze Burgen und ein wundervoller Schlosspark – alles eingebettet in sanfte Hügel – das ist der Naturpark Hoher Fläming. Der Internationale Kunstwanderweg ist ein besonderer Höhepunkt für Wanderer und Freunde der Kunst im Hohen Fläming. Auf dem Rundweg zwischen den Bahnhöfen Bad Belzig und Wiesenburg/Mark gibt es auf gut 38 km Kunst in der Landschaft zu entdecken. Künstler aus Deutschland und Flandern (Belgien/Niederlande), dem Ursprungsland der Besiedlung des Fläming, haben mit 20 Kunstobjekten in der Landschaft neue Akzente gesetzt. Die Kunstobjekte sind Ergebnis zweier Künstlerwettbewerbe in den Jahren 2007 und 2010, in der eine Fachjury die Auswahl getroffen hat. Die Kunstwerke weisen eine große Vielfalt der künstlerischen Möglichkeiten auf. Das beginnt beim breiten Spektrum der Materialwahl und reicht von Natur betonenden



bis zu modernen Arbeiten. Die Kunstobjekte aus dem Wettbewerb von 2010 beziehen sich auf das Thema der historischen Besiedlung durch die Flamen vor rund 850 Jahren.

Fünf weitere Kunstobjekte sind auf Initiative von Kommunen am Wanderweg aufgestellt worden.

Zuletzt wurde Anfang 2023 zwischen dem Bahnhof Wiesenburg/Mark und Klein Glien die neue Route des „Kunstwanderweg XR“ eröffnet, die digitale Kunst mit Augmented-Reality-Technologie zeigt. Augmented Reality bedeutet „erweiterte Realität“: Mithilfe einer App werden digitale Kunstwerke in die reale Umwelt eingefügt und auf einem Endgerät wie Smartphone oder Tablet sichtbar gemacht. Fünf internationale Künstlerinnen und Künstler zeigen Kunstwerke, die ganz unterschiedlich sind: Bedrohlich wirkt der Aufmarsch invasiver Pflanzen im Schlosspark Wiesenburg, geradezu paradiesisch hingegen ein monumentales Traumland, das dank der modernen Technik sogar begehbar ist. Einige Werke haben akustische Elemente und eines wächst und verändert sich bei jedem Besuch. Aber es gibt noch mehr: Sechs bereits bestehende „reale“ Kunstwerke aus den vorherigen Wettbewerben wurden mit 3D-Animationen der Künstler*innen – sogenannten Avataren – ausgestattet, die nun ihre Werke persönlich vorstellen.



So geht's...

Für den Besuch des Kunstwanderwegs XR benötigen Sie ein aufgeladenes Smartphone oder Tablet und die Bad-Belzig-App. An beiden Anfangspunkten des XR-Weges befinden sich Einstiegsportale mit freiem WLAN, damit Sie die folgenden Schritte einfach und direkt umsetzen können.

1. Laden Sie sich die **Bad Belzig App** auf Ihr Endgerät und öffnen Sie diese.
2. Klicken Sie auf der Startseite in der unteren Symbolleiste den Punkt **SERVICES** an. Klicken Sie dann auf den Button **Kunstwanderweg XR**.
3. Laden Sie sich dort über **Kunstwerke laden** die Kunstwerke und Avatare auf Ihr Endgerät herunter.
4. Wenn Sie **auf dem Kunstwanderweg eine Stele** entdeckt haben, navigieren Sie in der App zum passenden Kunstwerk. Positionieren Sie Ihr **Gerät über dem Marker** und klicken auf **AR Kunst gucken**. Es öffnet sich Ihre **Kamera**.



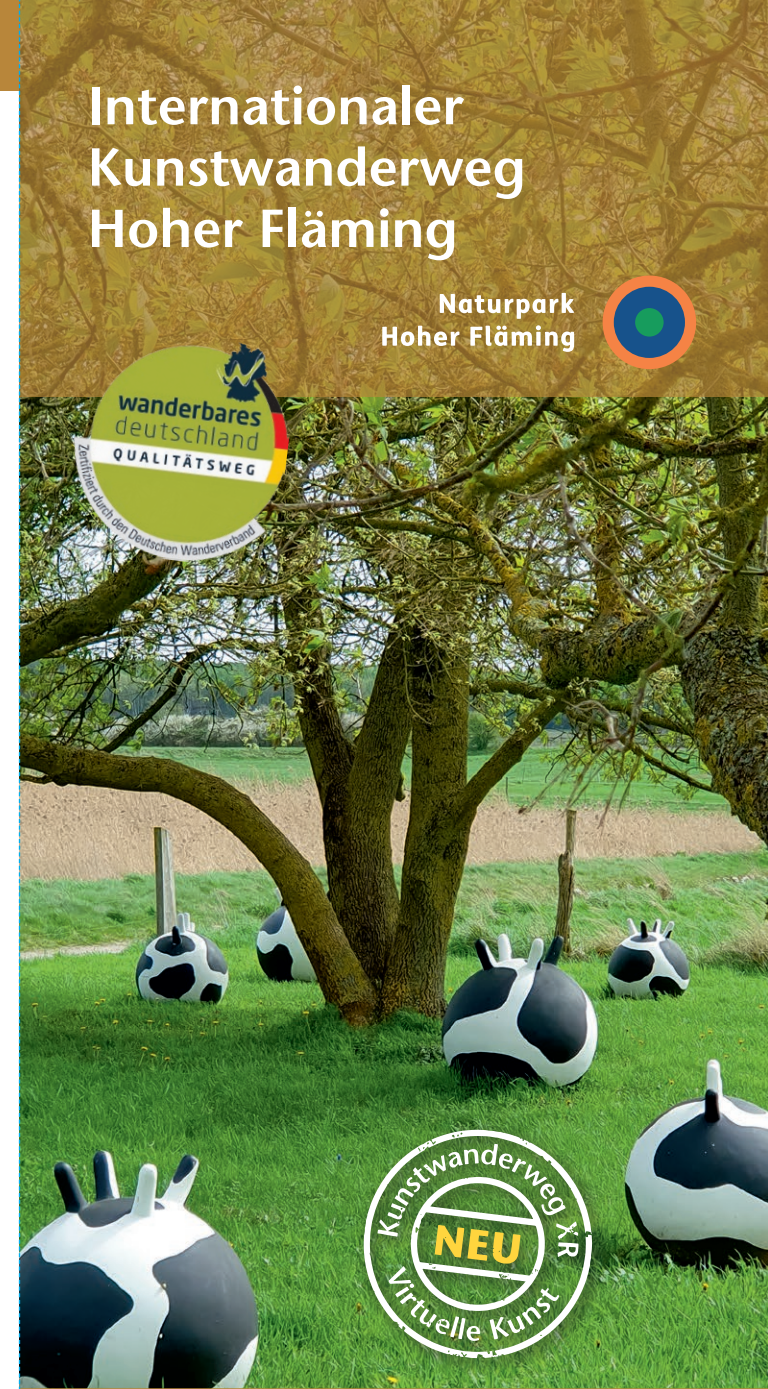
5. **Scannen** Sie mit der Kamera den Marker. Jetzt sind Sie am Ziel. **Der Avatar erscheint auf Ihrem Bildschirm in Richtung Kunstwerk blickend; das AR Kunstwerk über dem Marker.** Je nach Leistungsfähigkeit Ihres Handys oder Tablets erscheint das Kunstwerk mit etwas Verzögerung.



Hier können Sie nachsehen, ob Ihr Gerät die technischen Anforderungen erfüllt.

Internationaler Kunstwanderweg Hoher Fläming

Naturpark
Hoher Fläming



der Fläming

brandenburg

- 1



Tor zum Fläming
Jugendprojekt,
Wiesenburg/Mark (Brandenburg)
- 2



Unverhoffte Begegnung zweier Stiefel mit der Großen Rummel – Lob der Wandschaft
ushi f, walter gramming, Berlin
- 3



Findling
Hartmut Renner,
Salzmünde (Sachsen-Anhalt)
- 4



Pflanzenlabyrinth
Jahna Dahms,
Dresden (Sachsen)
- 5



Umgreifende Form mit Kreisbogen
Volkmar Haase,
Brüssow (Brandenburg)
- 6



Wandlungen zwischen Wunderpunkten
Sebastian David,
Gottsdorf (Brandenburg)
- 7



Ein Wasserfall für den Fläming
Wolfgang Buntrock, Frank Nordiek,
Hannover (Niedersachsen)
- 8



Steinschlange
Victor Bisquolm,
Borne (Brandenburg)
- 9



Die Jagd
Jörg Schlinke,
Lühburg (Mecklenburg-Vorpommern)
- 10



Unter Kiefern
Susken Rosenthal,
Baitz (Brandenburg)
- 11



Intermezzo
Susanne Ruoff,
Berlin
- 12



Chronometrisches Relief
Siegfried Krepp,
Berlin
- 13



Die Weiße Frau
Carsten Tarrach,
Dippmannsdorf (Brandenburg)



- 14



Axis Mundi 2
Jens Kanitz,
Neuruppin (Brandenburg)
- 15



Kapelle
Ute Hoffritz,
Berlin
- 16



(K)uier(en) – Spazierengehen
Silke De Bolle,
Impe-Lede (Belgien)
- 17



Wölfe
Marion Burghouwt
Hamont-Achel (Belgien)
- 18



Porzellanbaum
Barbara Vandecauter,
Antwerpen (Belgien)
- 19



Ruhende Brücke
Hannes Forster,
Jamlitz (Brandenburg)
- 20



Stützen - leaning on
Guy van Tendeloo,
Zandhoven (Belgien)
- 21



Fünf Kuben
Karl Menzen,
Berlin
- 22



Der Schwarzstorch im Fläming
Egidius Knops,
Berlin
- 23



Gartenbild
Jost Löber,
Horst (Brandenburg)
- 24



Flämisches Haus - eine Transplantation
Birgit Cauer,
Berlin
- 25



**Weltentür im Hohen Fläming/
Urkirche Wald – eine Meditation**
Sebastian David, Gottsdorf (Brandenburg)

Infos im Internet: www.kunstwanderweg.de

Virtuelle Kunstwerke auf dem Kunstwanderweg XR

- AR1



Survival Machines
Anke Schiemann, Deutschland
- AR2



Synthesis
Susi Vetter, Deutschland
- AR3



Der Seele, die in Blumen lebt
Patricia Detmering, Deutschland
- AR4



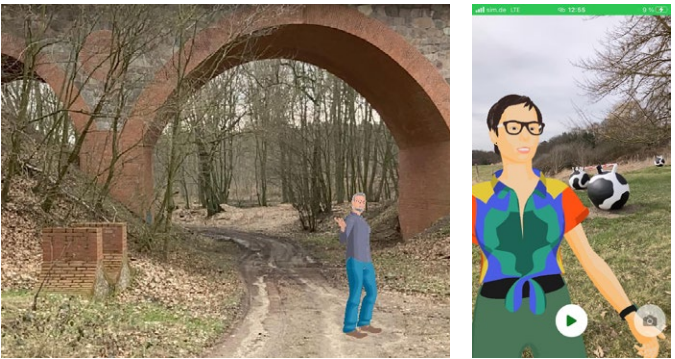
SOBH
Mohsen Hazrati, Iran
- AR5



Camera Trap
Tina Willgren, Schweden

Avatare der Künstler*innen erklären ihre Werke persönlich

Sechs bereits bestehende „reale“ Kunstwerke wurden mit 3D-Animationen der Künstler*innen – sogenannten Avataren – ausgestattet, die ihre Werke persönlich vorstellen.



Besonders spannend ist es, den Avatar bei seinen Ausführungen von allen Seiten zu betrachten. Bitte laufen Sie gern um den Avatar herum. Bei den AR Kunstwerken können Sie auch ins Bild laufen und so Teil der Kunst werden. **Probieren Sie es aus!**