



playground

Nur im Spielen kommt man voran. Spielen heißt auch sich zu überprüfen, am eigenen Ast sägen, sich selbst nicht so ernst zu nehmen . . . Jonathan Messe (Spielmanifest)

Eine freie, spielerische Auseinandersetzung mit Ihren eigenen Themen - ebenso mit Ideen oder Entwürfen, welche von aussen an Sie rangetragen werden - dies wird das Gestaltungsatelier in diesem Semester ausmachen. Die Problemlösung nicht immer gleich parat haben, dem Zufall oder einem Fehler Raum einräumen sind Dinge, die ein guter Gestalter für sich einzusetzen weiß. Diese helfen oft dabei sich von der ersten Ideenrichtung zu lösen, wenn dafür eine Weitere, vielleicht eine viel stärkere Sinnhaftigkeit aufweist. Unser Spielzimmer wird die Druckwerkstatt sein, die dabei einzusetzende Technik: der Tiefdruck. Dabei werden wir aber der Radierung einen ganz neuen Auftritt verschaffen - wir arbeiten neuzeitlicher damit, modernisieren ihre Möglichkeiten und setzen den Aspekt des experimentellen Umgangs mit der Druckgrafik als höchste Priorität ein! Was Dürer in Metallplatten ritzen ließ, werden wir in Wachs einarbeiten. Fotografische Motive können mit der Intagliotypie (eine jüngere Schwester der Radierung) auch Teil des Spiels werden. Ein großer Vorteil der Druckgrafik ist ja die Reproduzierbarkeit von Motiven - die besten Dinge, welche während des Ausprobierens entstehen, sollen in einer kleinen, analogen Auflage jedem/r Teilnehmer/in als eine Art Takeaway ausgehändigt werden. Let's play!

anda.manea@hs-augsburg.de