

Long-heim & Thal-sight

Der Künstler Chris Alton aus Longsight, einem Vorort von Manchester/UK, wirkt im Rahmen einer Remote-Residenz am Kunstfestival Begehungen im Erzgebirgsbad Thalheim mit. Er kann nicht persönlich die Stadt besuchen, wird aber für zwei Workshops per Videokonferenz aus Longsight live ins Erzgebirgsbad geschaltet.

Für sein Projekt hat er verschiedene Aufgaben konzipiert, die Dir helfen sollen, Deine Gegend mit neuen Augen zu sehen. Er bittet Dich, diese Herausforderung anzunehmen.

Begleitend möchte er in zwei Workshops mit allen Teilnehmenden über ihre Ergebnisse und Erlebnisse sprechen. Der Künstler wird auch Menschen aus dem Örtchen Longsight auffordern, sich diesen Aufgaben zu widmen. Das Projekt findet also gleichzeitig in beiden Orten statt, daher auch der Titel "Long-heim & Thal-sight".

Du kannst die Aufgaben allein oder in der Gruppe machen und sie frei interpretieren, es soll ja Spaß machen. Die Workshops finden an folgenden Terminen im Erzgebirgsbad Thalheim statt:

- Freitag, 22.07.2022 von 17 bis 19 Uhr
- Samstag, 30.07.2022 von 16 bis 18 Uhr

Die Ergebnisse dieses Projektes werden während des Kunstfestivals Begehungen ausgestellt.

Für Fragen oder Anregungen, schreibe bitte eine Mail an frank.weinhold@begehungen-festival.de. Möchtest Du mehr über Chris erfahren, dann besuche gern seine Homepage unter www.chrisalton.com.

Wir freuen uns über Deine Teilnahme. Und keine Angst vor der englischen Sprache, wir dolmetschen bei den Workshops.

Aufwärmübungen (vorgeschlagene Zeit: 10-15 Minuten, suche Dir etwas aus)

1. Zeichne einen Alltagsgegenstand (z. B. ein Auto, eine Plastiktüte, einen Schuh). Beschrifte ihn mit Dingen, die Du sehen, hören, riechen usw. kannst.
2. Zeichne den Grundriss Deiner ersten Wohnung aus dem Gedächtnis. Füge zusätzliche Details, wie Möbel, hinzu.
3. Erstelle eine Collage aus "Postwurfsendungen", Zeitungsseiten und anderen "gefundenen Materialien". Verwende nicht das Internet.
4. Repariere etwas, das kaputt ist, ohne etwas zu kaufen. Halte diese Aktion/den Vorgang fest.
5. Mache einen Spaziergang und sammle weggeworfene Gegenstände. Verwandle diese Gegenstände in eine Collage oder Skulptur.

Fortlaufende Aufgaben

1. Geh zu Fuß (oder bewege Dich auf eine für Dich geeignete Art und Weise, z. B. mit dem Fahrrad, dem Auto, Google Maps usw.) durch Dein Wohngebiet. Wirf eine Münze oder würfelle, um Ihre Richtung an jeder Kreuzung zu bestimmen.

Beobachte und notiere die Route, die Du zurückgelegt hast. Zeichne Deine Reise auf eine Art und Weise auf, die Dir gefällt (Zeichnungen, Abreibungen, Fotos, Schrift). Achte besonders auf leere Gebäude und/oder ungenutzte Flächen. Notieren die Namen der Straßen, auf denen Du läufst.

Benenne auf der Grundlage der Beobachtungen Deines Spaziergangs die Straßen in Deiner Umgebung um. Warum hast Du diese Namen gewählt? Woran erinnern sie Dich? Worauf haben sich die alten Namen bezogen?

2. Finde ein ungenutztes, unbewohntes oder verlassenes Gebäude in Deiner Gegend. (Du kannst auch einen Platz im Freien wählen). Wofür würdest Du es nutzen? (Was wünschst Du Dir / was braucht Deine Gemeinde?) Stelle Dir diesen Ort in Worten, Fotos, Zeichnungen und Collagen für diese Nutzung vor.

Fertige ein Plakat an, das diese neue Nutzung ankündigt. Fertige ein Exemplar an und hänge es öffentlich aus, vorzugsweise vor dem unbewohnten/verlassenen Gebäude oder in der Nähe des Außenbereichs.

Fotografiere das Plakat an Ort und Stelle. Halte alle Reaktionen fest (z. B. aus der Öffentlichkeit, aus lokalen Zeitungen, in sozialen Medien usw.)

3. Fertige ein Modell des Gebäudes an, das für die neue Nutzung angepasst ist. Verwende alle Materialien, die Du willst. Dein Modell kann 3D, 2D, digital usw. sein. Schreibe eine kurze E-Mail oder einen Brief an Ihren lokalen Vertreter (Stadtrat, Abgeordneter usw.) über Ihre Idee. Fügen ein Bild Ihres Modells bei.

4. Deine Objekte o.ä. sowie die von allen anderen Teilnehmenden, werden für eine Ausstellung zusammengetragen, die gleichzeitig in Longsight bei Manchester, UK und in Thalheim stattfinden wird. Wir werden unsere Karten überlagern, unsere Plakate diskutieren und unsere Modelle teilen.

Leitfaden

1. Alle Aufforderungen sind frei interpretierbar.
2. Vermeide es, das Internet zu benutzen, um Bilder, Informationen usw. zu finden. Verlasse Dich auf das, was Du um Dich herum hast (wenn möglich).
3. Erlaube Dir, etwas Schlechtes zu machen.
4. Quantität geht vor Qualität: Es ist einfacher, 30 schlechte Zeichnungen anzufertigen als 1 Meisterwerk.
5. Setze kritisches Denken beim Zeichnen aus; Kreation und Analyse sind unterschiedliche Prozesse (Corita Kent)
6. Nimm Fehler und Unfälle in Kauf. Sie könnten zu etwas Interessantem führen.