

Spiele Heran

Kunst im Wasserturm

19.7. – 2.8.2026

Mo-Fr 15-18 Uhr

Sa/So 11-18 Uhr

Beamtenfachhochschule

Rauscher Str. 10

82211 Herrsching

Eröffnung

So 19.7., 11 Uhr

mit Katrin Bach,
und Ladylake

Künstler-Café

So 26.7., 14 - 17 Uhr

Musik Gerd Neumayer



**künstlerkreis
ammersee**

www.kuenstlerkreis-ammersee.de



SPIELEN

Jahresausstellung des Künstlerkreis Ammersee (KKA)
im Wasserturm Herrsching, vom **19.07. - 2.08.2026**

„Der Mensch [...] ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“
Friedrich Schiller (1759-1805)

Sich tief und zunächst ohne festes Ziel versenken, absichtslos, aber konzentriert eine eigene Welt erfinden: Diesen Zustand kennen alle Menschen aus dem Spiel ihrer Kindheit. Er ist uns als Prozess gegeben, mit dem wir die Welt erkunden, sie uns aneignen, lernen und uns entwickeln.

Spielen ist aber nicht nur eine kindliche Aktivität, sondern auch eine tiefgründige künstlerische Methode und Herangehensweise. In der Kunst eröffnet das Thema „**spielen**“ eine faszinierende Perspektive auf Kreativität, Ausdruck und Interpretation.

Henri Matisse, der bedeutende französische Maler, forderte: „Man darf nicht verlernen, die Welt mit den Augen eines Kindes zu sehen“. Dieses Kredo machen sich die Künstler:innen des KKA zu eigen und nutzen den kindlichen Blick als Quelle für Lebendigkeit und künstlerische Inspiration. Dabei schlägt die Kunst einen Bogen zwischen Leichtigkeit und Ernsthaftigkeit, zwischen Freiheit und Struktur. Spielerisch regt sie die Betrachtenden an, die Welt mit Offenheit und Neugier zu sehen. Wie werden die Künstler:innen des KKA in das Spiel einsteigen? Eines ist klar: In Auseinandersetzung mit dem Spiel geben sie sich frei und offen dem Möglichen und Unerwarteten hin.

Ab 19. Juli ist es so weit: Die Spielregeln sind bestimmt, die ersten Züge getan. Denn dann warten die Werke im Wasserturm auf ihr Publikum mit einer Einladung zum „Mitspielen“ im Kopf.

Das Spiel geht weiter – im Wasserturm bis zum 2. August 2026.

Ernst Bachmaier

eubawoe@t-online.de



Schichten I, Schichten II

2026, Aquarell, Photo
54 x 82 cm, 69 x 99 cm

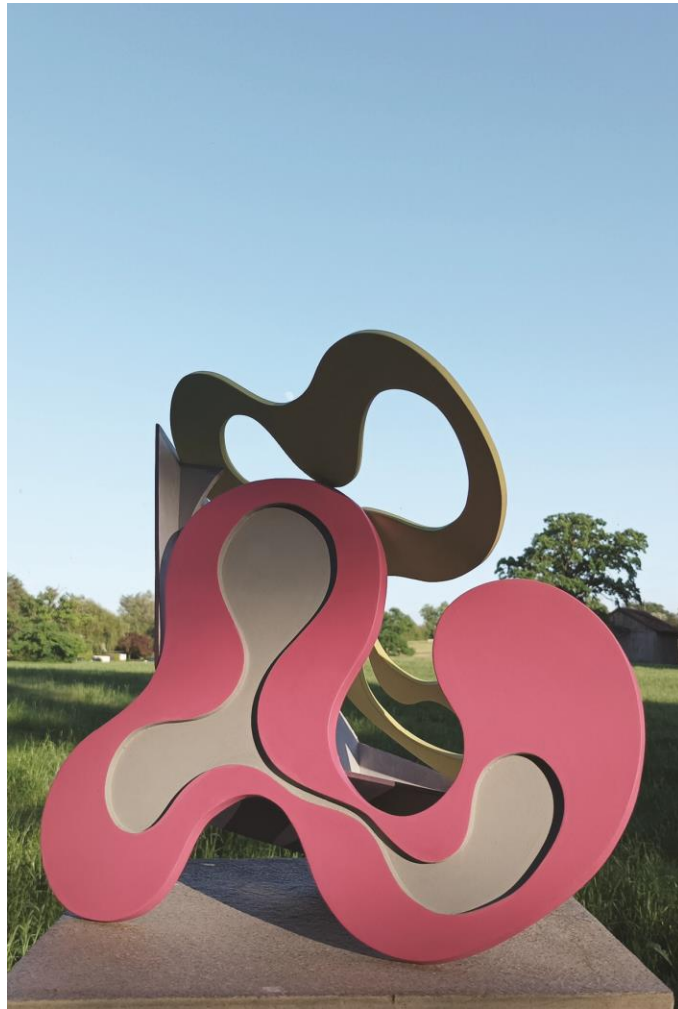
O.T.

„Ich konnte schon als Kind zeichnen wie ein Meister
und wollte im Alter zeichnen und malen wie ein Kind.“
(Picasso)

Ich bin 86 Jahre alt und will nur noch spielen.

Thomas Barnstein

www.thomas-barnstein.de
thomas.barnstein@gmail.com



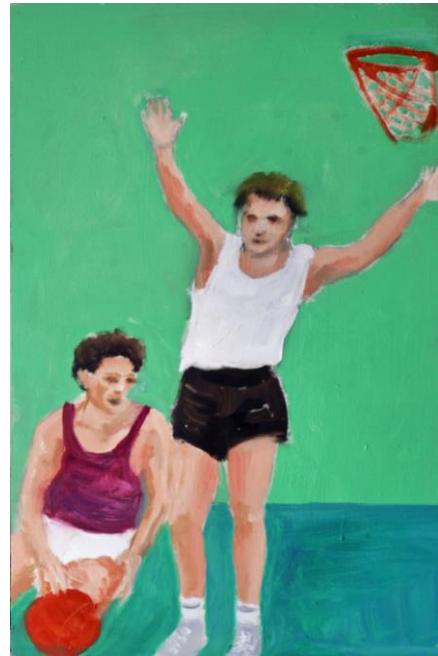
Gerüchteküche, 2026
Sperrholz, Pigmente, 45 cm x 33 cm x 45 cm

Für die Ausstellung „SPIELEN“ habe ich mir die Frage gestellt, was herauskommt, wenn man zwei oder mehrere abgeschlossene Flächen mit gegensätzlichen Formen in einem plastischen Gebilde vereint. Zum Beispiel eine kurvig bewegte Fläche mit geraden Linien und mehreren Winkeln.

Was passiert zwischen diesen beiden „Partnern“, wie gelingt es ihnen, den Zwischenraum überzeugend zu gestalten? Mir hat dieses Thema „SPIELEN“ tatsächlich geholfen, alte Muster meines künstlerischen Arbeitens zu überwinden und mehr Freiheit zu gewinnen.

Zur Arbeit „Gerüchteküche“:

als wäre es der Parcours einer Autorennbahn, schwingen sich Linien in weiten Bögen und mit Abstand, dann wieder ganz nah und eng geführt in einer Endlosschleife. Grelle Farben bekräftigen die schlangenartigen Bewegungen, deren Verlauf sich schwer errahnen lässt. Wer spielt hier mit wem? Der Reiz der Verführung mündet in ein giftiges Spiel.



Raumspiele 1-4, Öl auf Hartfaserplatte , je 50 x 30 cm, 2026

Das Thema meiner Bilder behandelt den Gegensatz zwischen aktivem, sportlichem gemeinsamem Spielen und digitalem Spielen mit dem Smartphone. Während gemeinsames Spiel Bewegung, Nähe und Gemeinschaft schafft, bleibt digitales Spielen oft auf den Einzelnen beschränkt. Beide Formen lösen Glücksgefühle und die Ausschüttung von Dopamin aus. Die Bilder beschäftigen sich mit Momenten von Freude, Aufmerksamkeit und dem Erleben des Augenblicks.

Ela Bauer

mail@ela-bauer.de
www.ela-bauer.de



dot.com

2026, veränderbare
Wandinstallation
Kunststoff, Metall, Stahlstifte
Maße: beliebig erweiterbar

Die soziale Plastik (Joseph Beuys) – ein sich ständig kreativ veränderndes Beziehungsgeflecht – ist seit vielen Jahren Thema meiner Arbeit: Spielerische Vielfalt hinterfragt Normen – dabei sollten die Pole in Balance gehalten werden. So können Vorurteile abgebaut werden.

Jeder Dot steht für ein Individuum, das sich in Relation zu anderen bewegt, der Betrachter darf im Kopf mitspielen.

Isabelle Chretien-Brockner

info@isabellechretien.com
www.isabellechretien.com
www.instagram.com/isachretien



Remix 2

Acry/Leinwand
115 x 75 cm
2026

Kinder spielen ganz natürlich.
Die Natur spielt ganz natürlich.
Das Kind nimmt, verschiebt, kombiniert neu und gibt
neue Bedeutungen.
Die Natur erschafft, verändert, verwertet, kombiniert
neu und bildet neue Organismen.
Lasst uns spielen.

Jeanne Dees

kunst@jeannedees.de
www.jeannedees.de



Happiness

Öl auf Leinwand
Tondo 70 cm
2025

Für die Ausstellung mit dem Thema „Spielen“ habe ich das runde Format - ein Tondo - gewählt, da es kein so alltägliches Format ist und sich darauf wunderbar spielen lässt. Meine Intension ist das freie Spiel von Farben und Formen auf der Leinwand. Ich lerne das Zusammenspiel zwischen Farben, Linien und Flächen in verschiedenen Formatgrößen aus, die zueinander in Beziehung stehen. Alle Tondos bilden ein Ensemble.

Ich denke abstrakt. Also gehe ich nicht über das Gegenständliche ins Abstrakte, sondern setze alles Wahrgenommene direkt abstrakt um. Wichtig ist mir dabei die Farbgebung von Flächen und Linien. Alles soll einerseits ausgewogen sein, andererseits aber Spannung beinhalten. Ich mag es Sehgewohnheiten zu durchbrechen. Der Betrachter soll mein Bild erforschen, das erfordert Zeit und ein Einlassen auf neues Sehen und Denken.

In meinen Bildern geht es um das Zusammenspiel von Farbe, Fläche, Linie.

Stefan Fichert

post@stefan-fichert.de

www.stefanfichert-portraits.de



66 Leporellos (Auswahl)

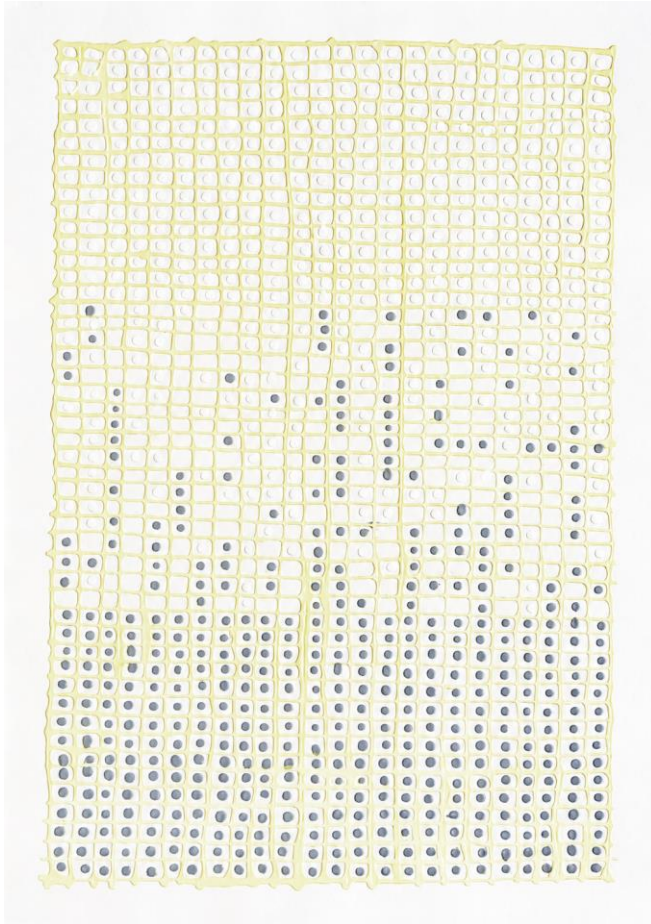
je ca. 100x22 cm

verschiedene Techniken auf Papier

2025/26

Was passiert, wenn verschiedene Aktstudien sich gegenseitig durchdringen? Oder wenn sie mit Abdrucken von zerknautschten Milchkartons konfrontiert werden? Oder wenn diese Abdrucke alten Reproduktionen hehrer Kunst oder ehrwürdiger Architektur begegnen? Jedenfalls entsteht etwas Spielerisch-Neues. Ich habe für dieses Projekt die Form des Leporellos gewählt. Sie folgt zwar einem strikten Prinzip, lässt aber zugleich Raum für den kreativen Zufall. Auch erlaubt diese Ziehharmonika-Struktur auf Grund ihrer Dreidimensionalität unterschiedliche Aspekte, je nach Blickwinkel.

Aus dieser Serie von zur Zeit 66 Leporellos zeige ich 12 Arbeiten.



Spiele spielen, Game1
Acryl auf Papier
50x100cm
2026



Spiele spielen, Game2
Acryl auf Papier
50x100cm
2026

Ein Spiel spielen. Ich denke an Brett - und Steckspiele, analog und digital.

Von „Mastermind“ - „Code-knacker“- zum Symbole entschlüsseln. Detektiv spielen und scharfsinnige Lösungspfade suchen, an Grenzen stoßen., Linien überschreiten, in Sackgassen enden...

Manches Zeichen führt in die Irre, Punkte im Raster suchen den Weg ins entgegengesetzte Feld. Die haptische Optik führt wie eine Blindenschrift.

Daisy Fischer

www.kunst-am-ammersee.de

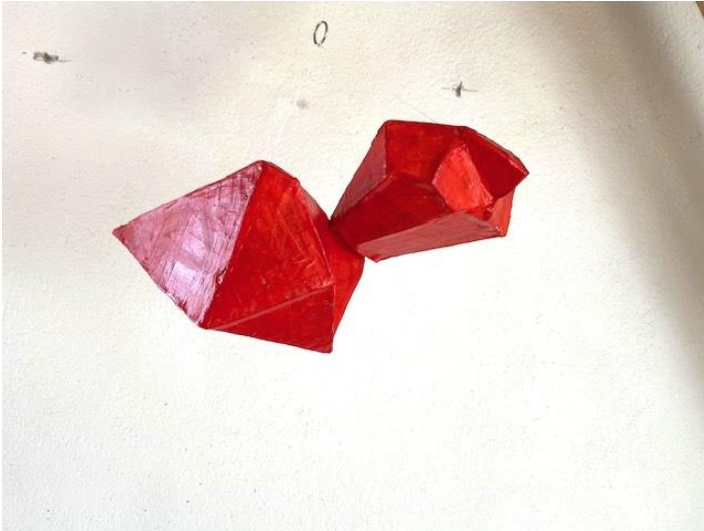


Komm - spiel mit mir
Eisen, Kunststoffe, Farbe,
Glasmurmeln
175 cm x 145 cm x 50 cm
2026
Foto: Robert Gongoll

Das Motto der Ausstellung habe ich wörtlich genommen und eine Arbeit zum Bespielen hergestellt.

Ulrike Gerd Hartmann

ulrike-gerd-hartmann@gmail.com
www.ulrike-gerd-hartmann.de



Suspensionen (schweben lassen)

Objekte aus Pappe, alltägliches industrielles Material aus der Papiertonne.

Geschnitten, gefaltet, geklebt und farbig kaschiert. In diversen Größen und Farben.



Farben nehmen Raum ein, ohne ihn zu belasten.

Leichte Objekte schweben, gefangen nur von feinen Fäden und schaffen eine Präsenz zwischen Bewegung und Stille.

Die Luft wird Teil der Komposition.



Ball



Murmeln



Seifenblasen



Steine finden – spielen malen

Spielen mit Assoziationen zu „Spielen“

Das Spiel beginnt, Kinderspiele, das ist ein Kinderspiel, verspielt, spielerisch, etwas spielend schaffen, verrücktspielen, Spielzeug, Ballspiel, Brettspiel, Spielstein, mit dem Feuer spielen, auf Zeit spielen, sich aufspielen, Brot und Spiele, Gedankenspiel, Gesellschaftsspiele, Computerspiele, Schauspiel, Lichtspiel, Rollenspiel, Spielregeln, mitspielen, falsch spielen, Windspiel, Wasserspiele, Würfelspiel, Puppenspiel, Kartenspiel, Spielschulden, herunterspielen, vorspielen, Vorspiel, Versteckspiel, Spielfreude, Spielverderber, den guten Ruf verspielen, Spielsalon, Spielhöhle, Spielbein, jemanden ausspielen, Spielwiese, Verwirrspiel, Spieluhr, Machtspiele, Falschspieler, den lieben Gott spielen, Spieltrieb, Spielsucht, Spielerei, überspielen, bespielen, sein Leben verspielen, um die Wurst spielen, Spielwut, Spielbank, abspielen, Taschenspiel, toten Mann spielen, Spiel mir das Lied vom Tod ...

Cornelia Hesse

info@cornelia-hesse.de

www.cornelia-hesse.de

instagram corneliahesseart



Lightdancer (Serie)

2023, Kunststoff

15 x 18 x 10 cm

Your Turn!

Bodeninstallation, 200 x 200 x 50 cm, Speedbundle, pigmentierte Kunststoffe, 2026

Ein Raster am Boden, vertraut und doch verschoben. Darauf verteilt: dreibeinige Figuren, irgendwo zwischen Stabilität und Kippmoment; gesetzt, aber nicht eindeutig zugeordnet; keine klaren Rollen, keine sichtbaren Hierarchien. Die Installation verlagert die Entscheidung an die Betrachtenden. Sie betreten ein Feld, das nach Ordnung aussieht, aber keine vorgibt. Die Dreibeine könnten Figuren sein oder Hindernisse. Vielleicht geht es um Bewegung, vielleicht um Stillstand. Vielleicht darum, überhaupt zu bestimmen, was als Spielzug gilt.

Der Titel „Your Turn!“ ruft eine bekannte Situation auf: den Moment im Spiel, in dem die Verantwortung übergeht. Hier entsteht ein Moment zwischen Orientierung und Unsicherheit.: Wer ist am Zug, wenn es keine festen Züge gibt? Und was heißt „dran sein“, wenn Ziel und Ausgang unklar bleiben? Wer beginnt – und woran lässt sich erkennen, dass das Spiel bereits läuft?



Il Fiore di Legno I / II

2026, Kastanie, Kirsche, Esche

31 x 26 x 41 cm / D 26 cm H 17 cm

Dopo il taglio (Nach dem Schnitt)

Ausgangssituation ist feuchtes Holz als lebendiges Material, das nicht vollständig durch den künstlerischen Eingriff beherrscht werden kann.

Präzise gesetzte Einschnitte reduzieren die Spannung in dem Holz und setzen einen Prozess in Gang der sich partiell der künstlerischen Kontrolle entzieht.

Der eintretende Trocknungsprozess biegt und verdreht das Holz und lässt unerwartete Wellen und Verformungen entstehen. Die Werke sind ein Dialog zwischen Eingriff und Eigenbewegung, Planung und Zufall. Die Einschnitte markieren Richtungen, Möglichkeiten und Grenzen, ohne das Ergebnis endgültig festzulegen.



Anordnung M
2026, Eitempera
54 x 72 cm

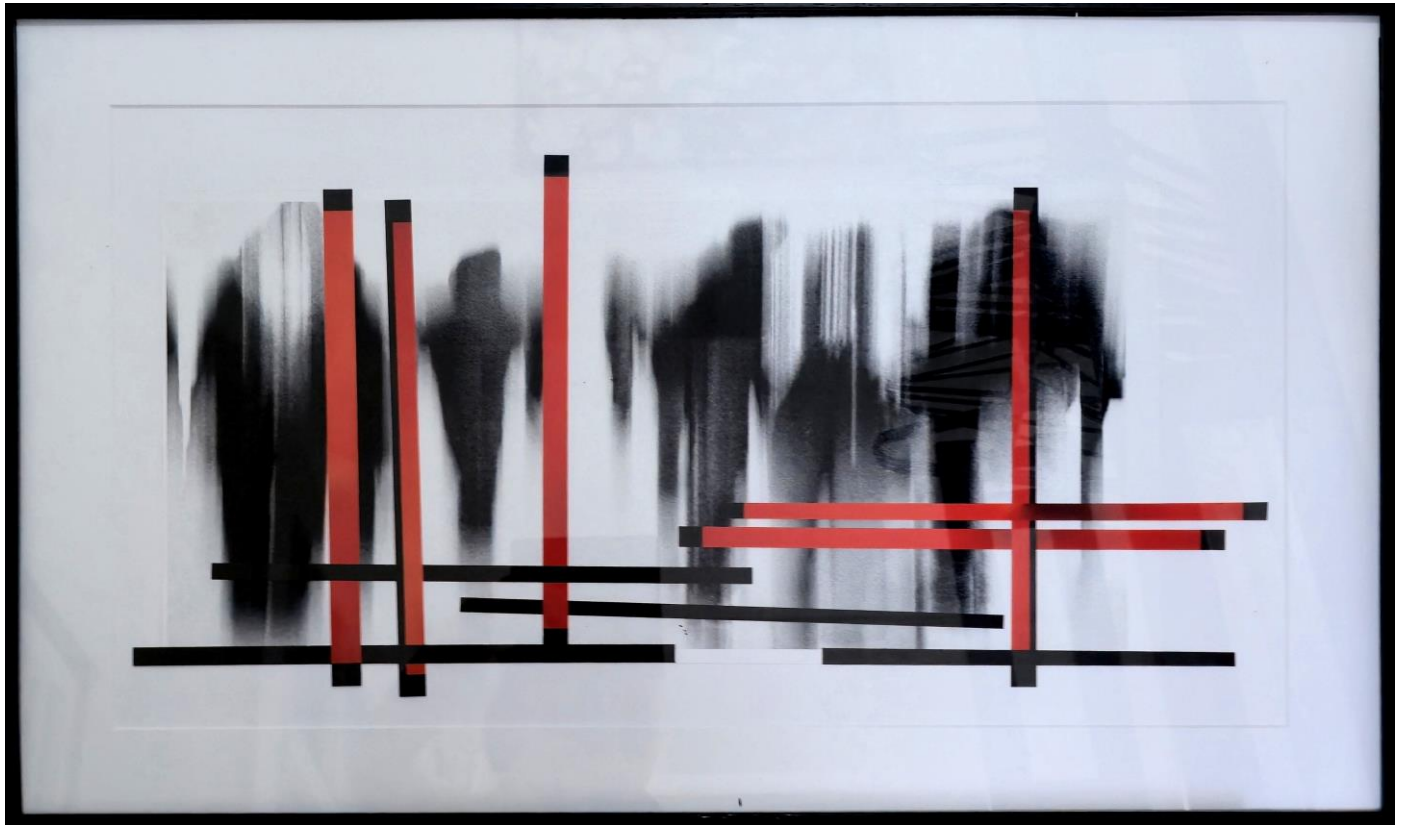
Anordnung M, 54x72 cm, Eitempera, 2026

Das Bild bietet keine eindeutige Lesart an, sondern lädt dazu ein, Zusammenhänge zu entdecken und immer wieder neu zu ordnen. So wird das Sehen selbst zu einer Form des Spiels. Zwischen Regel und Freiheit, Konstruktion und Offenheit entsteht ein Bildraum, in dem sich Ordnung nicht festschreibt, sondern im aktiven Wahrnehmen immer wieder neu bildet.

Die Arbeit besteht aus neun mit Eitempera bemalten Bildtafeln, die zu einem gemeinsamen Bildfeld zusammengefügt sind. Die einzelnen Tafeln sind in einem Raster von drei mal drei Elementen angeordnet und bilden ein System aus Farben und Formen. Grundlage der einzelnen Bildkomposition ist die wiederholte Teilung eines Rechtecks durch Diagonale, Horizontale und Vertikale. Nach diesem Regelsystem entstehen geometrische Farbfelder, die innerhalb des Gesamtfeldes in Beziehung zueinander auftreten. Dazwischen öffnen sich freie Felder und Leerstellen. Sie fungieren als Zwischenräume, als mögliche Anschlüsse, die dem Bild Offenheit verleihen und die betrachtende Person dazu einladen, Zusammenhänge zu entdecken und immer wieder neu zu ordnen. Aus der Konstruktion entsteht ein Spiel aus Verschiebungen und möglichen Verbindungen ähnlich einem Legespiel oder Schiebepuzzle.

Marlen Peix

marlen.peix@gmx.de
www.marlen-peix.com



Spielfeld der Schatten
2026, Fotografie Collage
30 x 60 cm

Spielfeld der Schatten

Schatten in Bewegung. Sie verschmelzen, ziehen aneinander vorbei, flüchtig und doch unverkennbar als Gemeinschaft präsent. In dieser Arbeit werden die Silhouetten einer Menschengruppe nicht durch ihre physische Präsenz greifbar, sondern durch ihre Projektion im Raum.

Die aufgebrachten roten Streifen – präzise Schnitte aus Fotografien – wirken dabei wie ein verbindendes Geflecht. Sie sind keine Barrieren, die trennen. Sie sind die Linien, die das Spielfeld der Begegnung überhaupt erst eröffnen. Als visuelle Klammern halten diese roten Fragmente die flüchtigen Schattenbilder fest und verdichten sie zu einem festen Kollektiv. Die Konstruktion der Streifen greift in die Dynamik der Gruppe ein, bindet das Individuum an das Ganze und zeigt: Erst durch das gemeinsame Raster entsteht aus Bewegung Verbundenheit, und aus flüchtigen Schatten wird eine unzertrennliche Gemeinschaft.

Georg Pollinger

Georg@unjailed.de
www.unjailed.de



Kinetic Colors

Audioresponsives Werk

© Georg Pollinger

Es geht mir darum, dass die Grenze zwischen Künstler und Betrachter verschwimmt, sobald der Betrachter die Rückkopplung bemerkt und sich in dem Werk verliert und damit spielt.



Nel Corso del tempe – Im Laufe der Zeit
2025, Dispersion und Graphit auf Hartfaserplatte

Sieben Zeichnungen aus den Jahren 1997 und 2018 sollten in einer Arbeit „vereint“ werden. Aufgrund ihrer Unterschiedlichkeit und um den jeweiligen Charakter zu bewahren, habe ich mich für eine Aufteilung in sieben Abschnitten entschieden.

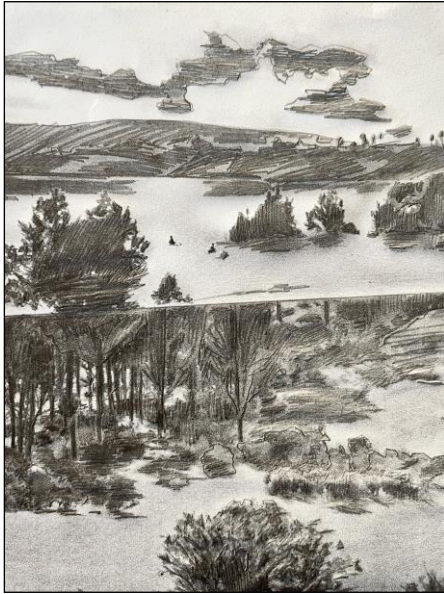
In der Ausstellung wird der spielerische Umgang – die Verwendung von mehreren kleinen Arbeiten für eine große Zeichnung - durch die Gegenüberstellung der einzelnen Motive sichtbar.

Daniel Schüssler

daniel.schuessler@gmx.de

www.instagram.com/digitaldiscordia

www.daniel-schuessler.com



The Fall, Installation, 2026, Malerei auf Leinwand (36cm x 28cm) und Filmclip auf iPad

Die Malerei zeigt die Cowboyfigur *Arthur Morgan*, die halbseitlich von hinten zu sehen ist. Die Person scheint in einem schwebenden bzw. schwimmenden Zustand zu sein.

Auf dem iPad-Screen, der direkt neben der Malerei hängt, läuft der Loop eines 4-sekündigen Filmclips. Zu sehen ist die selbe Cowboyfigur, die zunächst Schwimmbewegungen, scheinbar in der Luft vollführt um anschließend aus dem Zustand des Schwimmens in einen Fall zu geraten und auf den Boden zu stürzen.

Sowohl die Szene in der Malerei als auch der Filmclip stammen aus dem Videospiel *Red Dead Redemption 2*, bei dem die spielende Person die letzten Tage des Wilden Westens in einer offenen Spielwelt als Cowboy durchlebt. Das Spiel von 2018 ist u.a. durch seine immersive Darstellung der Landschaft bekannt geworden. Trotz der Größe der Videospiellandschaft gibt es Spielfeld-Grenzen (Boundaries), die aber mit diversen Tricks durchbrochen (Out of Bounds) werden können. Sobald die Spielfigur den vom Spiel vorgegeben Spielraum verlässt, ändern sich oder verschwinden auch die Spielregeln, sowie physikalische und landschaftliche Bedingungen.

Für die Arbeit *The Fall* hat sich der Künstler über den Spielfeldrand hinausbegeben, um mit der Spielfigur künstlerische Forschung in einer Welt zu betreiben, in der die gewohnten Regeln ihre Gültigkeit verlieren und sogar physikalische Gesetze außer Kraft gesetzt werden.

marianne.schweigler@gmx.de
www.marianne-schweigler.de



2026 Metall/Ton
58 x 46 x 21 cm

Schöne rostige Fundstücke, ergänzt mit Ton und Farbe.



Beflügelte Wesen

Zeichnung, Malerei und Collage
je 80 hoch, 35 breit, max. 2 Kilo
3 von 7 Arbeiten auf Papier - Collage,
2025

Unter collagierten Accessoires erscheinen biegsame, geflügelte Wesen aus der zweidimensionalen Ebene der Zeichnung. Sie behaupten sich in ihrer eigentümlichen Elastizität gegen den Blickfang des „Außen“, des bestimmenden, maskenartigen Körperdekors.

Das Schwebende ihrer geschmeidigen Präsenz und die überraschende Vielgestaltigkeit ihrer Erscheinung entpuppt sich als verborgene Stärke, als eigensinnige Form der Selbstbehauptung, mit der sie sich einer starren Zuordnung sowie der Vereinnahmung durch vertraute Muster Mutwillig widersetzen.

Edith Steiner

info@edithsteiner.de
Instagram edithsteinerkunst
www.edith-steiner.de



balance study
Acryl / Papiercollage auf Leinwand, 2026
110 x 90 cm

Papier auf Leinwand. Handbemalt, gerissen, gelegt. Verschoben.
Nochmal verschoben. Passt das? Vielleicht. Erstmal so lassen.

Experimentieren als elementarste Form des Spielens: kein Plan, kein Ziel,
nur die nächste Frage. Was passiert, wenn *das* neben *dem* liegt?

Manchmal entsteht Gleichgewicht. Vorläufig. Einen Zug vom Kippen entfernt.
Dieser eine Moment, in dem gerade alles stimmt – bis es das nicht mehr tut.
Balance ist nichts, was man hat. Man (er-)findet sie ständig neu.
Idealerweise spielerisch.



agieren

Textil, Zeichnung auf Papier, 2026
Maße variabel

Textilen Objekten, die man als Anzüge oder Kostümteile lesen kann, Kutten, Kapuzen, Gliedmaßen, bilden den einen Teil von Eva Zenettis Beitrag zu *spielen*. Sie hängen so im Raum, als könne man sie sich überstreifen und dann selbst in Aktion treten.

Außerdem sind da Zeichnungen, in denen diese oder ähnliche Gegenstände auftauchen und die, so scheint es, erläutern und vertiefen, wie diese genutzt werden. Assoziationen, die sich beim Betrachten der Objekte selbst einstellen, werden so erweitert und konkretisiert. Wie würde es sich anfühlen, die Anzüge anzuziehen und eine der angedeuteten Handlungen zu vollziehen?

Doch die Bilder senden auch widersprüchliche Botschaften, und so bleibt unklar, um welche Art der Betätigung es geht: um ein sportliches Kräfteressen oder eine Art Puppenspiel? Um rituell-religiöses Handeln oder um institutionalisierte Formen von Gewalt?

Die Künstlerin interessiert sich dabei für Erzählungen von Dichotomie und Gegnerschaft, Wettbewerb und Gewinnen, als zentrale Ideologien der Gegenwart, die unser gesellschaftliches Miteinander, aber auch das innerpsychische Geschehen der Einzelnen, bestimmen.