

Sonderausstellung
Sehwunder. Trick, Trug & Illusion
Dossier für Lehrpersonen



Bourbaki Panorama Luzern: 09.05.2019–31.12.2020

Thun-Panorama: 05.05.2019–26.04.2020

Inhalt

Einleitung	3
Ausstellungsinformationen	4
Angebot für Schulen, Kindergärten und Gruppen	6
Ausstellungstexte im Bourbaki Panorama	8
Ausstellungstexte im Thun Panorama	10
Trick, Trug & Lusi: eine Comicgeschichte zur Ausstellung	12
Anregungen für einen Ausstellungsbesuch	13
Vor- und Nachbereitung	19
Veranstaltungen	31



THUN PANORAMA

Es liegt auch eine separate Dokumentation für Lehrpersonen für den Besuch im Thun-Panorama vor:

<https://www.kunstmuseumthun.ch/de/kunstvermittlung/schule/material-fuer-lehrpersonen/>

Kontakt Schulen

Bourbaki Panorama Luzern:

Irène Cramm, Museumsleiterin

Barbara Steiner, Assistentin der Museumsleiterin, barbara.steiner@bourbakipanorama.ch
info@bourbakipanorama.ch, T +41 41 412 30 30

Thun Panorama: Sara Smidt, Leiterin Kunstvermittlung

kunstvermittlung@thun.ch, T +41 33 225 86 10

Impressum

Luzern & Thun, Mai 2019

Texte: Barbara Steiner, Anja Seiler, Sara Smidt, Irène Cramm

Angebote Vermittlung: Barbara Steiner

Einleitung

Erstmals findet eine Ausstellung zum gleichen Thema in beiden grossen Panoramen der Schweiz statt: im Bourbaki Panorama Luzern und im Thun-Panorama. Der Fokus liegt auf Sehwindern, die speziell vor dem Starkwerden der Filmindustrie in vielen kreativen Facetten aufblühten. Jede Ausstellung kann auch allein besucht werden. Die Beschäftigung mit beiden Orten vertieft die Auseinandersetzung.

Für Schulen ist nicht nur der Ausstellungsbesuch interessant, sondern die Möglichkeit zu Experimenten rund um Sehwindern in der Vor- und Nachbereitung. Vorschläge für Thun und Luzern finden Sie in jeweils getrennten Dokumenten pro Ort. Die jeweiligen Vorschläge des anderen Panoramas können auch ohne Besuch am anderen Ort inspirieren.

Das Thema kann in mehreren Fächern aufbereitet werden: Bildnerisches Gestalten / Lebenskunde / Natur, Mensch, Gesellschaft / Philosophie / Mathematik / Musik. Hinweise dazu finden Sie im Kapitel «Anregungen». Anregungen für den Museumsbesuch ist in Schwierigkeitsgraden gehalten, so dass Sie selbst wählen können, was für Ihre Stufe geeignet ist.

Das grösste Sehwindern ist das Bourbaki Panorama selbst, das Sie selbstverständlich in Ihren Besuch einbeziehen können.

Allgemeine Informationen

Bourbaki Panorama
Löwenplatz 11
CH-6004 Luzern
T +41 41 412 30 30
info@bourbakipanorama.ch

Täglich geöffnet:
April bis Oktober: 9–18 Uhr
November bis März: 10–17 Uhr

Ausstellungsinformationen

Sehwunder. Trick, Trug & Illusion

Bourbaki Panorama Luzern, 09.05.2019 – 31.12.2020

Thun-Panorama, 05.05.2019 – 26.04.2020

Seit Jahrhunderten ist der Mensch fasziniert von optischen Illusionen. Tüftler bringen ihr Publikum mit verblüffenden Seh-Apparaten zum Staunen. Die zweiteilige Ausstellung Sehwunder. Trick, Trug & Illusion im Bourbaki Panorama Luzern und im Thun-Panorama widmet sich der Faszination optischer Errungenschaften. Zeitgenössische Interpretationen des Kollektivs Seico und der Hochschule Luzern Design & Kunst ergänzen die historischen Objekte um aktuelle Perspektiven.

Sehen und Wahrnehmen: Alte Erfindungen neu gesehen

Seit jeher beschäftigt sich der Mensch mit dem Sehen und Wahrnehmen. Ab dem 17. Jahrhundert erschaffen Tüftler eine Vielfalt an Apparaten, die sich spielerisch damit auseinandersetzen. So entstehen zum Beispiel mit der Laterna Magica eine erste Sehmaschine, mit welcher sich Bilderwelten projizieren lassen. Erfindungen wie der Guckkasten, das Praxinoskop oder das Daumenkino gelten als wegweisend in der Entwicklung vom stehenden zum bewegten Bild. Ein Meilenstein im Schaffen von Illusionswelten bilden ab den 1780iger Jahren die Panoramen – die ersten Massenmedien ihrer Zeit. In unserer heutigen digitalisierten Welt haben Sehwunder und Augentäuschung nichts von ihrem Zauber verloren: Virtuelles Erleben ist nicht erst eine Erfindung unserer Tage. In den beiden Ausstellungen kann das Publikum über historische Apparate, Leihgaben vom NMB Neuen Museum Biel, ins Staunen geraten und einiges gleich selbst ausprobieren. Auch ein Stereoskop aus der Sammlung des Alpineum Luzern wird zu erleben sein.

Aktuelle Interpretationen

Das Luzerner Kollektiv Seico spielt künstlerisch mit dem historischen Rundbild – durch Neuarrangement, Austausch und dem Einbauen von Tricks. Kleine Dioramen laden zum Eintauchen in auserwählte Szenen ein. Dabei prägen die Kernthemen des Panoramas: Krieg, Flucht und Humanität. Mal bewegt sich die Sehlust entlang einer Bildergeschichte, mal funktioniert die Installation als Setzkasten und eröffnet dabei neuartige Ansichten und Aussagen, zuweilen mit Aktualitätsbezug. Augenzwinkernd erweitert Seico den Blick auf das Rundbild aus dem Jahre 1881. Seico deckt mit ihren Arbeiten eine Ebene der Wahrheit auf, die oft ausgeblendet wird.

Das Kollektiv Seico exploriert zudem mit seiner Installation eines Unendlichkeitsspiegels die maximale Faszination des Vielfachspiegels: Anfang und Ende gehen ineinander über und die Grenzen zwischen Realität und Illusion zerfallen. Und dabei werfen sie die zentrale Frage auf: Was ist am Ende? Und was dahinter?

In Thun nimmt Seico das Thema der Stadtansicht auf und zeigt diese in der modernen Interpretation eines Kaiserpanoramas.

Zusätzlich beteiligen sich Studierende des Gestalterischen Vorkurses der Hochschule Luzern Design & Kunst an Seh Wunder. Sie zeigen mit Bilderstreifen an einem Praxinoskop, wie aus Einzelbildern durch Drehung ein Film entsteht.

Rundgang für Kinder

Ein spezielles Angebot gibt es in diesem Ausstellprojekt für Kinder. Mit den drei Figuren Trick, Trug & Lusi werden die historischen Objekte und deren Funktionen genauer unter die Lupe genommen und erklärt. Es ist eine spielerisch-kreative Annäherung an die Thematik für das kleine Publikum. Das dazugehörige Büchlein kann für den Rundgang an der Museums-Réception ausgeliehen werden. Es eignet sich auch für Schulklassen.

Eine Ausstellung an zwei Orten

In einer erstmaligen Kooperation zwischen dem Bourbaki Panorama Luzern und dem Thun-Panorama entsteht in diesem Jahr ein gemeinsames Ausstellungsprojekt. Beide Orte verfügen über erstrangige Artefakte der Panoramaproduktion aus dem 19. Jahrhundert. In Luzern prägt ein geschichtliches Ereignis das Bildmotiv: die Internierung der Bourbaki-Armee 1871. Von Edouard Castres in Genf gemalt, ist das Bourbaki Panorama Sinnbild für die humanitäre Tradition der Schweiz. In Thun befindet sich mit dem Rundbild von Marquard Wocher das heute älteste erhaltene Panorama der Welt. Es zeigt die Kleinstadt Thun vor 200 Jahren.

Angebote für Schulen, Kindergärten und Gruppen

Mit der Sonderausstellung «Sehwunder. Trick, Trug & Illusion» widmen wir uns einem Thema, das sich lustvoll der Entwicklung vom stehenden zum bewegten Bild, der Darstellung von optischen Illusionen und dem Medium Panorama annähert. Einen speziellen Fokus legen wir – als Ergänzung zur Bildungs-App «My Bourbaki Panorama» (konzipiert für Lernende ab Sekundarstufe I) – auf die Primarstufe und Kindergärten. Das Thema bietet sich mit einer spielerischen, gestalterischen Annäherung für alle Stufen bestens an.

App «My Bourbaki Panorama»

Never teach history without telling a story! Geschichtsvermittlung funktioniert nur, wenn es Geschichten gibt, wenn Geschichten erzählt werden. Auch im neuen Deutschschweizer Lehrplan 21 ist dieses Prinzip zentral verankert. Dort steht: «Geschichte entsteht und wird lebendig mit Geschichten. Ohne Geschichten zu erzählen oder erzählen zu lassen, gibt es kein historisches Lernen.»

Die App ist ein Pionierprojekt für die Geschichtsvermittlung und einzigartig im deutschsprachigen Raum. Sie wurde gemeinsam mit der Pädagogischen Hochschule Luzern entwickelt und soll insbesondere junge Menschen für Geschichte begeistern und motivieren, sich mit Humanität, Toleranz und Menschenrechten auseinanderzusetzen. Auf dem Rundgang beschäftigen sich die Schüler mit den Menschen auf dem Rundbild, tauchen interaktiv in die Geschichte des 19. Jahrhunderts ein, fotografieren und beantworten Quizfragen. Jeder stellt sich seine individuelle «Bourbaki-Story» zusammen, ein bebildertes Dokument, welches man sich per E-Mail zustellen kann.

Awards

Die Bildungs-App «My Bourbaki Panorama» ist mit einem Award der Worlddidac Stiftung und einem Swisscom ICT Innovation Award gewürdigt worden.

Sprachen

Die App gibt es in drei Sprachen (D/F/E) und kann deshalb auch in den Sprachunterricht eingebaut werden.

Stufe / Vorbereitung

Die App ist für den Einsatz ab Sekundarstufe I/II konzipiert. Gemeinsam mit dem Zentrum für Geschichtsdidaktik und Erinnerungskulturen haben wir eine umfassende [Handreichung für die Vor- und Nachbereitung](#) im Unterricht erstellt. Sie kann unter www.bourbakipanorama.ch heruntergeladen werden.

Der Klassenbesuch mit der App lässt sich gut mit dem Besuch der Sonderausstellung kombinieren.

Schulführung zum Bourbaki Panorama

Das Bourbaki Panorama ist ein spannender ausserschulischer Lernort. Wir erzählen den Schülerinnen und Schülern stufengerecht Geschichten zur Geschichte des Bourbaki Panorama und zum Medium «Panorama». Gerne gehen wir in Absprache mit der Lehrperson spezifisch auf bestimmte Themen ein.

Inhalt: Geschichte stufengerecht erzählt

Dauer: 30 Minuten

Angebot: buchbar für Schulklassen

Kosten: CHF 100 / pro Schulklasse (ohne Eintritte)

Sehwunder-Rundgang

Ausgehend vom grössten Sehwunder – dem Panorama – erklären wir den Schülerinnen und Schülern die ausgestellten Apparate und erkunden ihre Funktion. Im Dialog mit der Schulklasse reden wir über die Bilderflut von heute und Sehgewohnheiten von damals – als es noch keine Leuchtwerbung, Handys, Kinos und Fernseher gab: Mindestens so wichtig wie das Sujet ist das Medium mit dem wir es anschauen.

Inhalt: Sehwunder und optische Illusionen

Dauer: 30 Minuten (im Anschluss eigenes Ausprobieren an Aktivstationen)

Angebot: buchbar für Schulklassen

Kosten: CHF 100 / pro Schulklasse (ohne Eintritte)

Hinweis Eintritt für Schulen

Das Bourbaki Panorama inkl. Sonderausstellung kann von den Volksschulen der Stadt Luzern kostenlos besucht werden.

Folgende Kantone unterstützen den Schulbesuch mit der App "My Bourbaki Panorama" finanziell: Luzern (Schukulu), Obwalden, Nidwalden, Aargau. Detaillierte Infos auf unserer Website: <https://www.bourbakipanorama.ch/museum/besuch/>

Ausstellungstexte im Bourbaki Panorama

EINLEITUNG

Seit Jahrhunderten ist der Mensch fasziniert von Trick und Trug optischer Illusionen. Tüftler bringen ihr Publikum mit verblüffenden Schapparaturen zum Staunen, Lachen oder gar zum Schaudern. Einige wie der Guckkasten, das Praxinoskop oder die Laterna Magica sind wegweisend in der Entwicklung zum bewegten Bild, dem Film. Ab den 1780er-Jahren bietet das Panorama – ein riesiges Rundbild – ein beliebtes Illusionserlebnis. Heutige virtuelle Experimente bezeugen: Schwunder haben nichts von ihrem Zauber verloren. Erkunden Sie selbst, wie Augen und Gehirn überlistet werden.

PRAXINOSCOPI – Rundum bewegt

Diese Wundertrommel macht sich die Trägheit unserer Wahrnehmung zunutze. Es entsteht sozusagen ein kleiner Film. Dafür braucht es mehrere Bilder, die eine Handlung zeigen, zum Beispiel ein rennendes Tier, einen fliegenden Luftballon oder... Diesen Bildstreifen sehen wir im Spiegel in der Mitte der Trommel reflektiert. Sobald sich die Trommel dreht, erkennt unser Auge nicht mehr einzelne Bilder, sondern setzt sie zu einer Bewegung zusammen. Der Apparat heisst Praxinoskop, das bedeutet «Tätigkeitsseher». Der Franzose Emile Reynaud patentierte seine Erfindung 1877.

GUCKKASTEN – Fenster zur Welt

Bereits vor dem Fernseher gibt es Kisten, die Szenen aus aller Welt täuschend echt zeigen. Umherziehende Guckkästner präsentieren im 19. Jahrhundert Vulkanausbrüche, Schlachten oder Stadtbrände auf Jahrmärkten. Der Trick ihres Guckkastens: Mehrere hintereinandergelegte transparente Papierbilder erzeugen den Eindruck von Räumlichkeit. Sensationslüsterne schauen durch eine vergrössernde Linse in den beleuchteten Kasten und erleben das Geschehen ganz nah. Stereoskope sind spezielle Guckkästen. Sie bieten jedem Auge eine eigene Ansicht an. Im Gehirn verbinden sich beide Teile zu einem dreidimensionalen Bild.

LATERNA MAGICA – Zauber und Schrecken zugleich

Die Laterna Magica ist ein Vorgänger von Diaprojektor und Beamer. Sie kann ein kleines Bild gross auf eine Wand projizieren. Dafür braucht es sowohl ein Bild auf Glas wie auch Licht. Bereits im 17. Jahrhundert dient eine Kerze im Inneren des Kastens dazu, Licht durch eine Linse zu werfen, so dass die Motive gross erscheinen. Schnelles Wechseln der Glasstreifen vor der Linse ermöglicht das Erzählen ganzer Bildergeschichten. Die Bezeichnung Zauber- oder Schreckenslaterne erhält der Apparat aufgrund eines Tricks: Werden die Bilder auf Rauch projiziert, scheinen sich die Figuren wie Geister zu bewegen.

UNENDLICHKEITSSPIEGEL – Guck mal hin und immer weiter

Spiegeleffekte ziehen die Menschen immer wieder in ihren Bann – sei es im Fahrstuhl, beim Coiffeur oder im Spiegellabyrinth auf dem Jahrmarkt. Das Kollektiv Seico exploriert

mit seiner Installation eines Unendlichkeitsspiegels die maximale Faszination des Vielfachspiegels: Anfang und Ende gehen ineinander über und die Grenzen zwischen Realität und Illusion zerfallen. Und dabei werfen sie die zentrale Frage auf: Was ist am Ende? Und was dahinter?

SCHATTENSPIEL – Wo Licht ist, ist auch Schatten

Kinder entdecken mit Staunen, wie der Schatten ihrer Hände zu Wolf oder Vogel wird. Ganze Theaterspiele mit kunstvollen Schattenfiguren werden bereits im Mittelalter in Asien vorgeführt. Als das Schattenspiel auch in Europa Einzug hält, verweist der Name «Ombres chinoises» also auf seine Herkunft. Zunächst bei der Unterschicht auf dem Land beliebt, verbreitet sich das Schattenspiel im 18. Jahrhundert bei Adel und Bürgertum als familiäre Abendunterhaltung. Oftmals begleiten Erzählung und Musik die Aufführungen.

DAS PANORAMA – Mittendrin und rundherum

Der irisch-schottische Maler Robert Barker lässt 1787 in London eine Erfindung patentieren, die unter dem Namen „Panorama“ bekannt wird. Seine Erfindung ist ein naturalistisch gemaltes Rundbild mit einer Grösse von 110 auf 14 Meter. Es umgibt den Betrachtenden, dieser wird so in die Darstellung miteinbezogen. Ab dem 19. Jahrhundert werden die Panoramabilder häufig mit einem sogenannten FauxTerrain - einem dreidimensionalen Vorgelände mit Figuren und Requisiten - erweitert. Das Panorama ist ein kommerzielles Produkt und gilt als erstes Massenmedium. In vielen grösseren Städten stehen Rundgebäude, die regelmässig mit neuen Panoramabildern bestückt werden.

SEICOSCOPE – Ansichten von damals bis heute

Das Luzerner Kollektiv Seico spielt künstlerisch mit dem historischen Rundbild – durch Neuarrangement, Austausch und dem Einbauen von Tricks. Kleine Dioramen laden zum Eintauchen in auserwählte Szenen ein. Dabei prägen die Kernthemen des Panoramas: Krieg, Flucht und Humanität. Mal bewegt sich die Sehlust entlang einer Bildergeschichte, mal funktioniert die Installation als Setzkasten und eröffnet dabei neuartige Ansichten und Aussagen, zuweilen mit Aktualitätsbezug. Augenzwinkernd erweitert Seico den Blick auf das Rundbild aus dem Jahre 1881.

Studentische Arbeiten – Streifen ab!

Im Fokussierungsmodul Animation des Gestalterischen Vorkurses entwickelten 14 Studierende der Hochschule Luzern – Design & Kunst aktuelle Perspektiven auf historische Seh Wunder. Gemeinsam mit ihrem Dozenten Basil Vogt haben sie sich mit der Bilderwelt des Praxinoskops beschäftigt. In Anlehnung an die Panoramen in Luzern und Thun behandelten die Studierenden die Themen Flucht und Idylle.

Die Streifen stammen von Sabine Burchard, Marianne Ghidorzi, Vinzenz Gubser, Anna Haupt, Yasemin Koyuncu, Jace Kunfermann, Hugo Lotter, Laura Maiullari, Livia Neuenschwander, Anica Nizic, Aline Peter, Silvan Philipp, Raphael Stalder und Leance Volschenk

Ausstellungstexte im Thun-Panorama

Einleitung

Seit Jahrhunderten ist der Mensch fasziniert von Trick und Trug optischer Illusionen. Tüftler bringen ihr Publikum mit verblüffenden Sehapparaturen zum Staunen, Lachen oder gar zum Schauern. Einige wie der Guckkasten, das Praxinoskop oder die Laterna Magica sind wegweisend in der Entwicklung zum bewegten Bild, dem Film. Ab den 1780er-Jahren bietet das Panorama – ein riesiges Rundbild – ein beliebtes Illusionserlebnis. Heutige virtuelle Experimente bezeugen: Schwunder haben nichts von ihrem Zauber verloren. Erkunden Sie selbst, wie Augen und Hirn überlistet werden. Erleben Sie eine Auswahl dieser Sehapparate in einer zweiteiligen Ausstellung im Bourbaki Panorama Luzern und im Thun-Panorama. Hier in dieser Ausstellung finden Sie historische Objekte, die mit Hilfe von Spiegel und Bewegung zu optischen Spielereien werden.

DAUMENKINO – Ein Film im Buchformat

Die einfachste Art, einen kleinen Film zu sehen, ist das Daumenkino. Das geht ganz ohne Strom! Ein schnelles Blättern mit dem Daumen lässt einzelne Bilder in einem kleinformatigen Büchlein zu einer lebendigen Geschichte werden: Zum Beispiel die Einfahrt einer Eisenbahn in den Bahnhof, ein Boxkampf oder eine kletternde Ziege. Die Geschwindigkeit der Handlung bestimmt jeder Betrachtende selbst. Das Patent für das Daumenkino erwirbt 1869 der Brite John Barnes Linnet, auch wenn es solche bereits früher schon gab. Noch heute ist das Daumenkino beliebt: In Finnland gibt es die Napa Flip Book Competition, einen jährlich stattfindenden Wettbewerb.

PARANORMA – Ein ungewohntes Stadterlebnis

Das Kollektiv Seico ist eine kreative Gruppe aus Emmenbrücke (LU) mit über 30 Mitgliedern. Für ihr neu erschaffenes Werk *Paranorma (2019)* lassen sie sich von zwei Wahrnehmungsapparaten inspirieren: Als Form dient das Kaiserpanorama, ein grosser Zylinderkasten mit Gucklöchern, den 1880 der deutsche Physiker August Fuhrmann erfand. Bis zu 25 Menschen können gleichzeitig durch diese Gucklöcher Fotografien von fernen Landschaften und Städten bewundern. Und im Innern des Kastens entwickelt Seico in Anlehnung an das Thun-Panorama eine Stadtlandschaft. Eine gekonnte Inszenierung mit Lichttricks lädt das Publikum zum Spiel mit der Wahrnehmung ein.

ANAMORPHOSE – Eine Frage des Blickwinkels

Anamorphose heisst Umformung. Mit dieser Technik werden Bilder verzerrt und für das blosse Auge unkenntlich gemacht. Früher wurde sie verwendet, um geheime Bilder zu übermitteln, zum Beispiel erotische Darstellungen. Die Entschlüsselung erfolgt mit Hilfe eines Spiegelzylinders, damit wandelt sich das Bild in ein erkennbares Motiv. Bereits in der Renaissance haben Künstler, wie etwa Leonardo da Vinci, diese Technik angewandt. Heute begegnen wir zum Beispiel auf der Strasse einer speziellen Form der Anamorphose: Das gemalte gelbe Velo auf dem Veloweg ist verzerrt dargestellt, so dass es für die Fahrenden aus der Entfernung die gewohnten Proportionen hat.

LEBENSRAD UND WUNDERTROMMEL –

Ein Augentäuscher in zwei Formen

Schmale Schlitze kombiniert mit Bildern sind die Grundlage der beiden Schapparate Lebensrad und Wundertrommel. Blickt man durch die Schlitze, und bringt den Apparat zum Drehen, entdeckt man Motive, die sich bewegen: zum Beispiel einen Schmied bei der Arbeit oder einen Akrobaten bei der Vorführung. Diese Bewegung ist auf zwei Phänomene zurückzuführen: Die Trägheit unserer Augen lässt rasch aufeinanderfolgende Bilder zu einer Bewegung verschmelzen und die künstliche Trennung durch eine kurze Schwarzphase lässt Lichtblitze entstehen, den stroboskopischen Effekt. Dieser ist heute wohl am ehesten aus der Disco bekannt. Das Lebensrad entwickelten 1833 zwei Männer unabhängig voneinander gleichzeitig: Joseph A. F. Plateau in Gent und Simon Stampfer in Wien.

PRAXINOSKOP – Eine Zauberei im Spiegel

Die Idee der Wundertrommel entwickelte der Franzose Emile Reynaud weiter zum Praxinoskop, welches auch als Zaubertrommel bekannt wurde. Statt der Schlitze montierte er 1877 Spiegel in der Mitte der Trommel. Die Zahl der Spiegel muss der Zahl der Bilder entsprechen, damit die gezeichneten Bewegungen geschmeidig und gleichmässig ablaufen. In Kombination mit einem Projektionsapparat kann Reynaud dem Publikum sogar kleine Geschichten vorführen. In Paris fanden innerhalb von acht Jahren 12 000 Vorstellungen mit über einer halben Million Zuschauern statt. Das animierte Nachahmer: In seiner Nürnberger Spielzeugfabrik kombinierte Ernst Plank das Praxinoskop mit einer kleinen Dampfmaschine, so dass sich die Trommel von selbst dreht.

Trick, Trug & Lusi: Eine Comicgeschichte zur Ausstellung

Für Kinder ab 5 Jahren gibt es ein Büchlein *Entdeckungen für Gwundernasen*, mit dem sie die Ausstellung kreativ und aktiv entdecken können. Im Bourbaki Panorama können sich unsere kleinen Besucherinnen und Besucher (auch für Familien geeignet) das Büchlein ausleihen. Für Schulklassen stehen genügend Exemplare zur Verfügung. Idealerweise machen die Kinder das Büchlein in 2-er oder 3-er Gruppen. Im Thun-Panorama gibt es eine für die dortige Ausstellung ausgerichtete Version von *Entdeckungen für Gwundernasen*.



Anregungen für einen Besuch mit der Schulklasse im Bourbaki Panorama

Das erwähnte Material befindet sich in einer Materialbox. Sie wird von der Museums-Réception ausgehändigt.

Praxinoskop: Rundum bewegt!

Material: Bedruckte Streifen zum Einlegen, Zeichenmaterial, Handykamera

Vom Spiegel zum Film

In der Ausstellung findet ihr ein Modell eines Praxinoskops. Studierende der Hochschule Luzern Design & Kunst haben Bildergeschichten auf Streifen gezeichnet. Diese Streifen könnt ihr in die Trommel des Praxinoskops einfügen. Schiebt anschliessend die Trommel an und blickt auf einen der Spiegel in der Mitte: Was passiert?

Erzählt Euch gegenseitig die Bildergeschichten.

Bewegungsbilder

Hast du schon einmal versucht Bewegung in einem Standbild (Gemälde, Fotografie) festzuhalten?

Probiere es aus: Kannst du deine Kollegin/deinen Kollegen beim Sprung oder einer anderen Bewegung zeichnerisch darstellen/fotografieren? Gebrauche dazu Papier und Bleistift oder die Handy-Kamera. Wie kannst du dabei Bewegung darstellen? Kennst du Tricks oder Zeichen, mit denen du Bewegung darstellen kannst?

Tipp: du kannst Bewegungsabläufe auch studieren, indem du von Schulkolleginnen und -kollegen viele Fotos hintereinander machst, während sie sich bewegen: laufen, ein Sprung, ... Vielleicht hilft dies beim Zeichnen.

Stereoskop: Stereo sehen

Material: Stereoskop-Station, Papier, Bleistift, Postkarten

Stereoskop-Station

In der Ausstellung findest du ein Stereoskop. Guck hinein! Was passiert mit deiner Wahrnehmung? Sehen die Bilder aus wie normale Fotografien?

Wenn für beide Augen ein fast gleiches, also ein wenig verschobenes separates Bild vorhanden ist, verwandelt das Gehirn diese beiden Eindrücke zu einem einzigen, dafür dreidimensionalen Bild um. Die beiden Fotografien müssen entsprechend dem Abstand der beiden Augen verschoben sein. Dadurch wird das Gehirn getäuscht, so als ob die Fotografien nicht Bilder, sondern die reale Welt wären...

Plastiskope

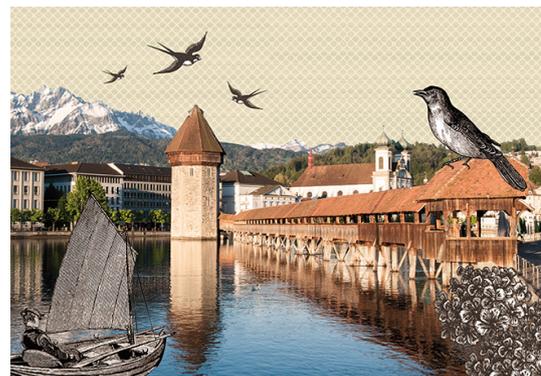
In der Materialbox findest Du ein paar Plastiskope, das sind kleine Guckkästen aus Plastik in verschiedenen Formen. Blicke durch das Guckloch und knipse weiter. Halte das Plastiskop gegen das Licht. Wie verändert sich das Bild?



Tourismus-Blüten

Betrachte die Formen der Plastiskope: Weshalb wurden sie wohl gerade so angefertigt? Was kannst Du zu den Bildern sagen? Kannst Du sie mit einem Begriff beschreiben? Für welches Publikum wurden solche Plastiskope erstellt? Was wird damit bezweckt? Wenn ihr ein Plastiskop von Luzern erstellen solltet, welche Formen würdet ihr wählen? Und welche Bildinhalte würde man darin vorfinden?

Heute und früher sind Postkarten oft Collagen mit Sehenswürdigkeiten und Impressionen einer Stadt. Mit welchen Motiven würdest du heute eine Postkarte aus Luzern gestalten? Skizziere deine Ideen! In der Materialbox findest du leere Postkarten und Beispiele richtiger Postkarten. Woher kennst du eigentlich die Sehenswürdigkeiten dieser Stadt?



Laterna Magica (Zauberlaterne): Aus klein mach gross

Material: Glasbildstreifen, Vorlagen Bildstreifen

Im Materialbox findest du drei Bildstreifen aus Glas.

ACHTUNG, das sind zerbrechliche Originale, bitte vorsichtig behandeln.

Diese wurden früher in einer Laterna Magica gebraucht. Überlege dir, in welchen Zusammenhängen diese Bilder gezeigt wurden: Wo, für wen, bei welcher Gelegenheit?

Denke an eine Zeit, als es noch kein Kino gab...!

Kannst du dir vorstellen, für welche weitere Zwecke solche Vergrößerungsmaschinen dienten, beispielsweise für Künstler und Tüftler?

Landschaftsansichten

Erzähle einer Kollegin/einem Kollegen, was du auf den Darstellungen siehst. Wähle eines der Bilder aus. Denke dir dann eine Geschichte aus, in der dieses Bild vorkommt. Was passiert unmittelbar zuvor/nachher? Oder am Abend? Erzähle deine Geschichte deiner Kollegin.



Schattenspiele

Material: Schatten-Theater mit Motiven, Taschenlampe

Handschatten

In der Ausstellung findest du ein Schattentheater. Wähle ein Motiv aus. Was erkennt dein Publikum auf der anderen Seite des Rahmens? Was passiert, wenn ein/e Kollege/in mit der Taschenlampe dein Motiv beleuchtet und dabei näherkommt oder weiter weg geht von der «Leinwand»?

Ihr könnt vor eurem Spiel auch die Kulisse dafür zusammenstellen. Dazu findet ihr verschiedene Motive auf Holzstäben, die ihr in die Halterung an der unteren Kante des Rahmens einfügen könnt. Oder ihr könnt mit diesen Figuren gerade direkt eine Geschichte spielen...

Falls ihr genügend Zeit habt: Wählt ein paar Figuren, die sich mit der Hand darstellen lassen und tauscht euch über deren Charakter aus. Spielt eine kurze Geschichte.

Seicoscope: Fokussieren und eintauchen

Betrachte die unterschiedlichen Dioramen (Kästen) der Installation *Seicoscope*. Das Seico-Kollektiv ist eine Gruppe von Künstlern und Handwerkern. Sie haben einzelne Szenen aus dem Rundbild mit unserer Gegenwart vereint. Mit der Installation wollen sie die Menschen zum Nachdenken anregen.

- Wähle ein Diorama aus. Stell dir vor, was vor einer Minute passiert ist. Was wird in der Minute nachher passieren? Erzähle deine Geschichte.
- Könnt ihr zu zweit aus einzelnen Kästen eine zusammenhängende Geschichte bilden?
- Wählt zu zweit einen Diorama-Kasten aus und überlegt, was seine Inhalte mit heute zu tun haben? Schildert Euch gegenseitig Eure Vermutungen.
- Wählt einen Kasten aus. Versucht die dargestellte Szene vor Ort nachzustellen. Verteilt dazu die Rollen der vorkommenden Personen.

Blick in die Unendlichkeit: Spiegelspiele

Material: Spiegel, Papier und Bleistift

Unendliche Spiegelung

In der Materialbox findet ihr Spiegel. Versucht auch eine Unendlichkeitsspiegelung zu machen: Wie müsst ihr die Spiegel halten um eine unendliche Kette von Spiegelungen zu produzieren? Wie viele Spiegel braucht ihr um den Unendlichkeitseffekt zu erhalten?

Blinder Spiegel

Stellt Euch zu zweit einander gegenüber. Eine ist der blinde Spiegel, das heisst sie muss versuchen, sich **nicht** vom Lachen oder Gähnen der anderen/des anderen anstecken zu lassen.

Spiegelspiele

Bildet Zweiergruppen und stellt euch einander im Abstand von ca. 1.5 m gegenüber. Einer von beiden spielt den Spiegel, die andere, die Person, die vor dem Spiegel steht. Die Person vor dem Spiegel beginnt mit einer Bewegung, der Spiegel (die andere Person) macht diese spiegelbildlich und gleichzeitig nach. Langsame, grosse Bewegungen sind einfacher nachzuvollziehen als kleine, schnelle.

Brain Gym

Suche dir in der Ausstellung ein Objekt oder ein Bild aus, das dir gefällt. Versuche das Bild oder Objekt so abzuzeichnen, dass deine Zeichnung wie ein Spiegelbild ist. Du musst also spiegelverkehrt zeichnen! Was stellst du fest?

Varianten:

- Schreibe deinen Namen oder einen ganzen Satz spiegelverkehrt! Überprüfe mit dem Spiegel oder mit der Selfie-Funktion des Handys, ob deine Buchstaben richtig spiegelverkehrt sind.
- Zeichne zweihändig mit einem Bleistift auf ein grosses Papier, so dass eine symmetrische Figur (z.B. ein Schmetterling) entsteht.

Unendliche Geschichten

Kennt ihr eine unendliche Geschichte? Habt ihr vielleicht schon einmal vom «Mann mit dem hohlen Zahn» gehört? Diese Geschichte geht so:

«Es war einmal ein Mann, der hatte einen hohlen Zahn, in dem hohlen Zahn gab es eine kleine Schachtel, und in der Schachtel hatte es einen Brief und in dem Brief stand, es war einmal ein Mann, der hatte einen hohlen Zahn, da gab es eine Schachtel, und in der Schachtel hatte es einen Brief...»

Versucht selbst solche unendlichen Geschichten zu erfinden! Was müsst ihr beachten, damit ihr eine Endlosschleife erhalt?

Variante:

- Erzählt die Geschichte neu und bricht dabei aus dem gewöhnlichen Ablauf aus, indem ihr ihn verändert! Plötzlich passiert etwas Unerwartetes und die Geschichte nimmt einen neuen Lauf...

Wortschlangen

Setze dich mit jemand zusammen. Einer sagt ein Wort. Der andere muss nun ein Wort finden, das mit dem letzten Buchstaben des ersten Wortes anfängt. So könnt ihr – entsprechend der Menschenschlange im Unendlichkeitsspiegel – Wortschlangen bilden.

Beispiel: Ei – Insel – Lunge – Eis – Schweiz – Zylinder - ...

Variante:

- Ihr könnt das Spiel etwas schwieriger machen, indem ihr Euch selbst Regeln gebt, zum Beispiel sucht ihr nur Wörter zu einem bestimmten Thema oder nur Verben etc.
- Noch schwieriger: Ihr könnt euch auch für Wortsilben oder zusammengesetzte Wörter etc. entscheiden.

Anregungen zur Vor- und Nachbereitung des Museumsbesuchs

Praxinoskop

Bildnerisches Gestalten

Für das Praxinoskop in der Sonderausstellung könnt ihr in der Schule selbst Bildstreifen malen. Achtet darauf, dass ihr eine bewegte Handlung in verschiedene Sequenzen unterteilt, die ihr nacheinander auf das Papier malt – wie bei einem Daumenkino. Bringt sie bei eurem Besuch im Bourbaki Panorama mit und spielt sie hier ab. Das Mass der Bildstreifen ist 144 x 10.5 cm

Informationen zur Funktionsweise des Praxinoskops und vielen weiteren optischen Apparaturen: http://www.nmbienne.ch/files/Kunstvermittlung/Aktionswochen_Herbst_2017/PD_KinoSammlung_NMB.pdf



Praxinoskop

Bildnerisches Gestalten

Aus zwei mach eins

Ein weiteres optisches Spielzeug neben dem Praxinoskop ist das Taumathrop. Wenn du zwei Bilder sehr schnell nacheinander anguckst, verschmelzen sie zu einem einzigen. Verantwortlich dafür ist die Trägheit der Netzhaut unserer Augen. Diese ist dir sicher bereits bekannt: Wenn du einen Gegenstand anschaust und dann die Augen schliesst, siehst du diesen Gegenstand noch eine Weile länger... Mit dem Taumathrop kannst du die Netzhautträgheit («Nachbildwirkung») des Auges anschaulich testen. Probiere es aus! Es ist beeindruckend!

Informationen zur Funktionsweise des Taumathrops sowie eine praktische Bastelanleitung findest du unter: <http://medienkindergarten.wien/audiovisuelle-medien/optische-tauschung-die-wunderscheibe/>



Praxinoskop

Bildnerisches Gestalten

Der Schein trügt...

Es gibt gewisse Bilder, die sich ohne äussere Bewegung von selbst zu bewegen scheinen. Ihre optischen Illusionen erzeugen diese «gemusterten» Bilder durch die besondere Anordnung ihrer Bestandteile. Siehe dir solche Bewegungsillusionen an.

Eine reichhaltige Sammlung von findest du unter:

https://www.illusionen.biz/blog/?page_id=3651

Kannst du selbst ein solcher Muster zeichnen? Vielleicht kannst du es sogar mit dem Computer probieren...Hinweise und Anleitung zum Selbermachen:

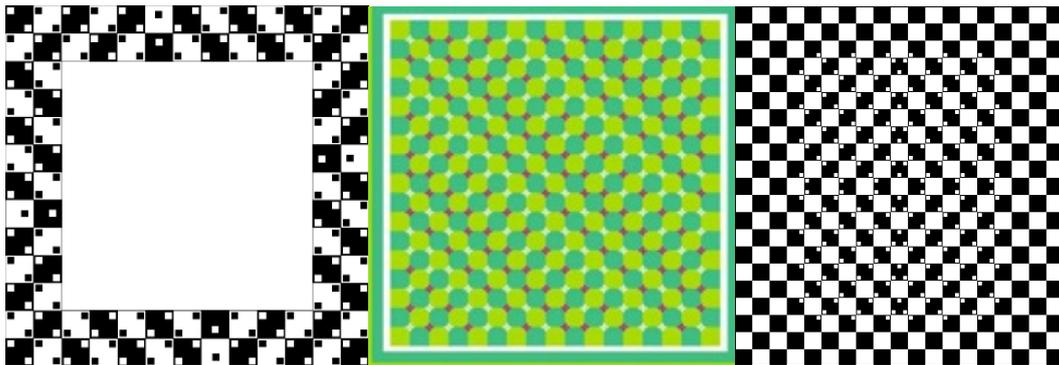
http://www.ku-bi.st/downloads/stephanie_juenemann_projekte_optische_illusionen.pdf

Vorlagen zum Ausmalen:

<https://www.kinder-malvorlagen.com/zum-ausmalen/vorlagen-illusionen-optische-taeschungen.php>

Reichhaltige Erklärungen und Anleitung zu kleinen Experimenten:

<https://michaelbach.de/ot/index-de.html>



Guckkasten

Bildnerisches Gestalten

Guckkasten bauen

Baue deinen eigenen Guckkasten. Hole dafür eine Schuhschachtel im Schuhladen (oder du hast bereits eine andere Schachtel). Welche Szene willst du darstellen? Vielleicht das Klassenzimmer, einen Garten oder eine Strassenszene? In die Schachtel hängst du mehrere Kartons ein, die du bearbeitest hast. Achte darauf, dass auf dem ersten Karton ganz viel in der Mitte weggeschnitten ist. Es bleibt nur am Rand ein bisschen Kulissen wie z.B. Bäume, eine Hausfassade oder ähnliches. Auf dem nächsten Karton konzentrierst du dich auf eine Ecke im Bild. Der Rest gibt den Durchblick wieder frei. Dann die nächste Ecke und so weiter. Am Schluss fliegt vielleicht noch etwas von oben herein oder passiert das bereits auf dem ersten Karton?

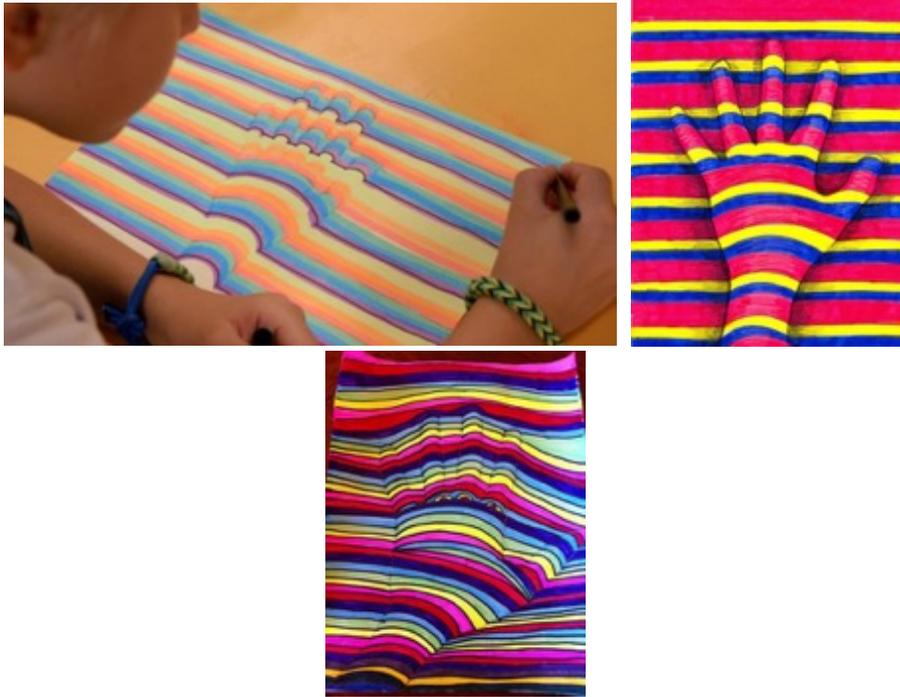
Probiere immer wieder aus, du kannst korrigieren und Karton wegschneiden oder wieder dazu kleben.

Variante:

Du kannst auch eine Szene aus dem Bourbaki Panorama-Rundbild für die Übertragung in die Schuhschachtel wählen.

Deine Hand als 3D-Bild

Für eine 3D-Illusion braucht's nicht unbedingt einen Guckkasten. Mit einem Blatt Papier und einigen Farbstiften kannst du deine Hand als dreidimensionales Bild zeichnen. Die optische Täuschung ist verblüffend!



Anleitung siehe:

https://okidoki.orf.at/dateien/31782_Knall_Genial_19_Experiment_3D_Hand_zeichnen.pdf

Guckkasten

Lebenskunde / Religion und Ethik / Philosophie

Blick durchs Schlüsselloch

Stell dir vor, es gäbe eine geheime Tür. Wenn du sie öffnest, gelangst du in eine von dir erträumte Welt, die für dich optimal wäre. Um die Türe zu öffnen, braucht man einen Schlüssel. Diesen hast du nicht. Du kannst aber bereits durchs Schlüsselloch blicken. Was siehst du? Male Deine Eindrücke beim Blick durchs Schlüsselloch.

Die letzten beiden Anregungen zum Guckkasten können auch kombiniert werden, indem du deinen Blick durchs Schlüsselloch in der Schuhschachtel umsetzt. Beachte dabei die oben erwähnten Hinweise.

Im eigenen Film

Wenn man in einen Guckkasten schaut, ist man wie in eine andere Welt versetzt – sozusagen «wie in einem anderen Film». Kennst du selbst Situationen aus dem Alltag, in denen du oder eine andere Person sich wie in einem «anderen Film» befindet? Gibt es spezielle Voraussetzungen für diese Situationen?

Es gibt auch Krankheiten, welche die betroffenen Menschen von ihrer Umwelt abtrennen und in eine eigene Welt versetzen. Kennst Du Beispiele dafür?

Filme zum Thema: Black Swan (2010) – Ben X (2007) – A Beautiful Mind (2001) – Forest Gump (1994) – Gilbert Grape (1993) – Rain Man (1989)
Das Internetportal www.moviepilot.de bietet Hilfe bei der thematischen Filmsuche.

Laterna Magica

Bildnerisches Gestalten / Sprache

Runde Geschichten

Zeichne nun deine eigene, zusammenhängende Geschichte in vier Bildern. Verwende dazu vier gleichgrosse Kreisvorlagen nach eigener Wahl.
Schreibe die Geschichte auf.

Stelle deine Geschichte der Klasse vor. Dazu kannst Du Deine Bilder wie in einer Laterna Magica gross an die Wand des Schulzimmers projizieren.

Laterna Magica

Bildnerisches Gestalten

Für die Menschen des 18. und 19. Jahrhunderts war es wie Zauberei, wenn an einer Wand plötzlich grosse farbige Bildergeschichten erschienen.

Bringe nun auch Laterna Magica-Bilder zum Leuchten. Male die Vorlagen farbig aus. Streiche danach mit etwas Öl über die farbige Fläche. Warte einen Moment. Jetzt kannst du die Bilderkreise ausschneiden, an das Fenster hängen und beobachten, wie sie leuchten, wenn das Licht drauf scheint.



Bildstreifen «Reiter auf Tieren»

Warum sind diese Bilder lustig? Was ist ihr Trick? Wenn du bei einer Figur die charakteristischen Merkmale mit ungewohnten auswechselst, wird die Erwartung irritiert und das Bild wird plötzlich lustig...

Probiere es selbst aus: Entscheide dich für eine Figur (zum Beispiel Wilhelm Tell, Freiheitsstatue in New York, Superman etc.) und stelle sie mit anderen Merkmalen als die üblichen dar. Du kannst vielfältig ausprobieren und den Charakter mehrmals verändern, bevor du dich für eine Version entscheidest.

**Kartenspiel**

Die Laterna Magica bot einen Sehgenuss und diente den Menschen zur Unterhaltung. Der Glasstreifen mit den Bildern zu den Wassersportarten erinnert an ein Schnipp-Schnapp-Spiel: Immer vier Bilder gehören zum gleichen Thema. Das könnt ihr auch selber machen. Ihr braucht 64 Kartonkarten. Ihr könnt weisse A6-Karten nehmen und diese mit der Schneidemaschine halbieren. Wenn ihr 16 Kinder seid, gestaltet jedes vier Karten zum gleichen Thema.

Setzt Euch ein übergeordnetes Thema, 16 Unterthemen und dazu jeweils immer vier Beispiele. *Beispiel: Sportarten – Wintersport – Skifahren, Eiskunstlaufen, Bobfahren, Langlaufen*

Malt die Motive so farbig aus wie die Glasbilder der Laterna Magica-Streifen.

Viel Spass beim Gestalten und Spielen!

Spielanleitung mit drei Varianten:

https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/Schnipp_Schnapp.pdf



Laterna Magica

Bildnerisches Gestalten

Illusionswelten

Der Song «Just an Illusion» der Musikband Imagination war Anfangs der 1980er-Jahre ein grosser Hit.

Das Video findet sich unter: <https://www.youtube.com/watch?v=uY4cVhXxW64>

Der Songtext ist hier zu finden: <https://www.songtexte.com/songtext/imagination/just-an-illusion-3bd67468.html>

Die deutsche Übersetzung: <https://www.songtexte.com/uebersetzung/imagination/just-an-illusion-deutsch-3d6cdaf.html>

- Versteht ihr den Text? Schneidet den Text in einzelne Streifen. Hört nun den Song und legt die Streifen in die richtige Reihenfolge. Bei einem zweiten Durchgang könnt ihr Euer Resultat überprüfen.
- Anschliessend könnt ihr ihn in eure Sprache übersetzen: Worum geht es in diesem Lied?
- Schaut euch das Video zu diesem Song an: Was ist kennzeichnend für die Zeit, in der es entstand? Wie würde das Video wohl heute aussehen?
- Welche Situation aus Eurem Leben würdet ihr verfilmen für dieses Lied?

Unendlichkeitsspiegel

Ethik / Philosophie

- Aus welchen alltäglichen Situationen kennst du den Effekt einer unendlichen Spiegelung?
- Warum wird es dem Erzähler im Lied unwohl beim Anblick der unendlichen Spiegelung seiner selbst? Kannst du dieses Gefühl nachvollziehen oder ist dir das eher fremd?

Erweiterung: Für uns ist es normal uns täglich im Spiegel zu betrachten. Der Blick in den Spiegel ist ein alltägliches Ritual der Begegnung mit sich selbst. Er dient der Kontrolle des Aussehens und zur Selbstvergewisserung. Die Geschichte von Narcissus aus der griechischen Mythologie thematisiert das Verhältnis zum eigenen Spiegelbild. Menschen, die ein hohes Mass an Selbstverliebtheit besitzen, werden als Narzissten bezeichnet.

Die Geschichte und umfassende Ausführungen zum Narzissmus finden sich hier:

<https://www.symbology.de/epistulae/september-08th-2014>

Unendlichkeitsspiegel

Musik

Manni Matter Lied «Bim Coiffeur»

Versucht den Text des Liedes als «Geräuschkulisse» mit Euren Instrumenten zu vertonen. Wie gelingt es, die unendliche Spiegelung als Geräusche wiederzugeben?

Audio: <https://www.dailymotion.com/video/x35i8x5>

Text: <https://www.songtexte.com/songtext/mani-matter/bim-coiffeur-5bc68f28.html>

Unendlichkeitsspiegel

Mathematik

Unendliche Reihen?

Hast Du schon einmal überlegt, was passiert, wenn man eine Zahl immer weiter durch sich selbst teilt und die einzelnen Teile summiert?

Sicher ist: Es gibt ein verblüffendes Resultat. Versuche Dir diese Rechnung bildlich vorzustellen. Kann man eine Zahl unendlich weiter teilen? Sieh Dir den folgenden Film an. Dann erfährst Du mehr!

<https://www.srf.ch/play/tv/einstein/video/verblueffende-mathe-die-unendlichkeit?id=2f0739cf-2366-4a5f-9755-9c360dd9b0b1>

Unendlichkeitsspiegel

Physik

Spiegelkabinett bauen

Es gibt verschiedene Möglichkeiten mit zwei oder weiteren Spiegeln eine unendliche Kette von Spiegelungen zu produzieren: Beispielsweise eine unendliche Kerze oder Glühlampe. Ausführliche Dokumentation zu Experimenten siehe:

<http://www.ucke.de/christian/physik/ftp/lectures/Unendlichkeitsspiegel.pdf>



Unendlichkeitsspiegel

Ethik / Philosophie

Alles sei endlich, heisst es in einem Sprichwort. Hinsichtlich des Lebens trifft dies bis zum heutigen Zeitpunkt zu. Der Traum von einem unendlichen Leben und von ewiger Jugend ist womöglich so alt wie die Menschheit selbst. Medizinische Erforschungen bringen uns der Vorstellung eines verlängerten Lebens immer näher...

Diskutiert zu zweit oder in der Gruppe:

- Weshalb gibt es wohl den Wunsch nach Unsterblichkeit?
- Wie verändert sich das Leben, wenn man immer länger leben kann?
- Wie verändert sich die Einstellung zum Leben, wenn es unendlich wird?
- Möchtest du unsterblich sein?
- Wäre die Welt friedlicher, wenn es keinen Tod gäbe?

Überlege Dir zudem:

- Wie würde ich in einem unendlichen Leben leben?
- Was würde ich im Leben erreichen wollen, wenn es unendlich wäre?

Der Film *Für immer Adaline* (2015) beschäftigt sich mit dem Thema der Unsterblichkeit. Er handelt von einer Frau, die mit 29 Jahren aufgrund eines Unfalls aufhört zu altern. Sie erlebt acht Dekaden ohne äusserliche Veränderung. Das anfängliche Wunder wird zur Herausforderung...

<https://www.moviepilot.de/movies/adaline>

Weiterführung: Wenn der Körper stirbt, bleibt dann die Seele unsterblich? Eine Unterrichtseinheit zum Thema Alter – Sterben und Tod.

<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:6TmKeNurJNYJ:ak-schulfach-ethik.de/download/Alter-Sterben-Tod.doc+&cd=4&hl=de&ct=clnk&gl=ch&client=safari>

Schattenspiel

Sprache

Schattentheater

Baut eine grosse Projektionsfläche mit einem über zwei Stäbe gespannten Leintuch. Beleuchtet die Fläche von hinten mit Licht. Versucht nun eine Szene aus einem Buch oder einem Film nachzuspielen, so dass man von der Publikumsfläche nur eure Schatten sieht. Wenn ihr Zeit habt, könnt ihr auch ein ganzes Theater einstudieren.

Ausführliche Informationen zum schulischen Schattentheater mit zahlreichen weiteren Links finden sich auf folgender Internetseite:

<https://www.schule.at/thema/detail/schattentheater-1.html>

Schattenspiel

Bewegen

Ich und mein Schatten

Für dieses Experiment braucht ihr einen geteerten Platz, Sonne und Kreiden. Eignet sich vielleicht der Pausenplatz? Betrachtet dort eure Schatten. Wie sehen die aus? Wie verändern sie sich, wenn ihr euch bewegt? Könnt ihr lustige Figuren darstellen? Entscheidet euch für eine Position. Steht ganz still. Ein Schulkind zeichnet nun mit der Kreide den Schatten eines anderen Kindes nach. Erkennt ihr euch selbst? Wenn ihr wollt, könnt ihr am Schluss mit Kreide Gesichter in eure Schattenfiguren zeichnen.

Schattenfangis

Bei diesem Spiel werden an einem sonnigen Tag die Schatten gejagt. Steht der Fänger auf den Schatten eines Kindes, wird dieses Kind zum Fänger oder scheidet aus.

Schattenspiel

Bildnerisches Gestalten

Schatten-Imaginationen

Suche einen Gegenstand und lege ihn auf ein weisses Blatt. Leuchte den Gegenstand mit einer Lampe an, bis er einen interessanten Schatten wirft. Woran erinnert dich der Schatten? Welche Figuren erkennst du darin? Der Schatten kann der Umriss deiner Figur sein oder ein Teil davon. Ergänze nun nach Belieben mit Bleistift oder einem schwarzen Stift.

Tipp: Wenn du deine Zeichnung am Schluss fotografierst, erhältst du Bilder im Stil von Vincent Bal. Die Bilder des Belgiers Vincent Bal können als Inspiration dienen.

Link zu Vincent Bal: https://www.instagram.com/vincent_bal/?hl=de



Seicoscope

Bildnerisches Gestalten

Wähle eine Szene aus dem Rundbild des Bourbaki Panorama aus. Stelle sie entsprechend den Dioramen von Seico auch als dreidimensionalen Raum dar. Du kannst dazu eine Schuhschachtel gebrauchen.

Erweiterung: Du kannst die ausgewählte Szene auch neu interpretieren, indem du sie beispielsweise in einer anderen Zeit oder einer anderen Umgebung darstellst.

Seicoscope

Sprache

Entscheide dich beim Besuch der Ausstellung für ein Diorama der Installation. Fotografiere es mit einer Handy-Kamera. Überlege dir, was dir daran gefällt und was nicht. Welche Gedanken hat sich der Künstler oder die Künstlerin wohl dazu gemacht? Was will sie uns Betrachtern damit mitteilen? Schreibe den Künstlern einen Brief, indem du deine Eindrücke schilderst. Selbstverständlich kannst du ihr/ihm auch Fragen stellen!

Internet: <http://www.seico.ch>

Kontakt: chefbuero@seico.ch