

LUX & UMBRA

Eine Reise in das Land der Licht- und Schattenwesen

KONZEPT

Im Workshop Lux & Umbra entdecken die Schüler:innen Licht und Schatten als künstlerische Gestaltungsmittel. Eine erzählerische Reise durch die Ausstellung führt sie zu ausgewählten Licht-, Raum- und Installationskunstwerken des ZFIL. Die Ausstellung wird dabei nicht nur betrachtet, sondern mit allen Sinnen und über eine Rahmengeschichte erlebt. Materialien wie Erde, Steine, Moos, Blätter, Federn, Muscheln oder Sand unterstützen die Wahrnehmung und regen die Fantasie an.

Im anschließenden praktischen Teil entwickeln und gestalten die Schüler:innen eigene Schattenwesen. Dabei setzen sie sich mit Form, Silhouette, Körper, Bewegung und Licht auseinander. Zum Abschluss kehren die entstandenen Wesen gemeinsam ins Museum zurück und werden durch Licht und Schatten zum Leben erweckt.

ABLAUF

Ausstellung / Reise ins Land Umbra (ca. 60 Min.)

- Rahmengeschichte und Einstieg
- ausgewählte Licht-, Raum- und Installationskunstwerke entdecken
- Licht, Schatten, Farbe und Raum untersuchen
- sinnliche Erfahrungen mit verschiedenen Materialien
- eigene Vorstellungen und Geschichten entwickeln

Praxis / Schattenwesen gestalten (ca. 30 Min.)

- eigene Schattenfigur entwickeln
- mit Form, Silhouette und Material experimentieren
- eigene Gestaltungsideen umsetzen

Museum / Die Schattenwesen erwachen (ca. 30 Min.)

- eigene Figuren mit Licht zum Leben erwecken
- Bewegung und Performance
- gemeinsame Geschichten und Szenen entwickeln
- Präsentation und Reflexion

Empfohlen für: Klasse 1 bis Sekundarstufe I

Dauer: 120 Minuten

Material: wird gestellt.

ZIELE

Die Schüler:innen...

- entdecken Licht und Schatten als künstlerische Gestaltungsmittel.
- setzen sich mit zeitgenössischer Licht-, Installations- und Raumkunst auseinander.
- schärfen ihre sinnliche und ästhetische Wahrnehmung.
- entwickeln eigene fantasievolle Gestaltungsideen.
- setzen eigene Ideen in einer künstlerischen Arbeit um.
- erproben Möglichkeiten von Figur, Silhouette, Bewegung und Schatten.
- verbinden Wahrnehmung, Vorstellung und Gestaltung.
- arbeiten gemeinsam und entwickeln eigene Ideen im Austausch mit anderen.
- reflektieren ihre gestalterischen Entscheidungen und Wahrnehmungen.

KOMPETENZEN

- Wahrnehmungs- und Rezeptionskompetenz
- Gestaltungskompetenz
- Ausdrucks- und Darstellungskompetenz
- Reflexionskompetenz
- Kommunikationskompetenz
- Sozialkompetenz
- Kreativität und Problemlösekompetenz
- ästhetische Urteilskompetenz

METHODEN

- erzählerische Kunstvermittlung
- sinnliche Wahrnehmung und Materialerfahrung
- dialogische Kunstbetrachtung
- experimentelles Erforschen
- Performance und Bewegung
- Gruppenarbeit
- szenisches und spielerisches Lernen
- kooperative Bild- und Geschichtenentwicklung

- Reflexion und Austausch

FÄCHERVORSCHLÄGE

Kunst

Raum und Installation, Körper und Bewegung, Figur und Silhouette, Material und Oberfläche, Fantasie und Imagination, Performance und szenisches Gestalten, experimentelles und dreidimensionales Gestalten

Deutsch

Erzählen und Geschichten entwickeln, Figuren und Fantasiewelten, mündliches Erzählen und Beschreiben, szenisches Spiel

Sachunterricht / Naturwissenschaften

Licht und Schatten, Wahrnehmung und Sinne, Naturmaterialien, Lebensräume und deren Eigenschaften