



Blitz-Schattenraum

Lucky Luke zieht schneller als sein Schatten - Sie auch!

Lassen Sie Ihren Schatten an der Wand „gefrieren“.



Was tun und beachten:

- *Warten Sie auf die Signaltöne: Springen Sie beim vierten Ton hoch – ein Lichtblitz zündet und „friert“ an der Wand des Raumes Ihre Bewegung ein.*
- *Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf, nach ein paar Versuchen gelangen Ihnen die verrücktesten und – auch für Ihre „Mitspieler“ – lustigsten Figuren!*

Wer mehr wissen möchte:

lesen Sie den Zusatztext



Blitz-Schattenraum

Lucky Luke zieht schneller als sein Schatten - Sie auch!

Lassen Sie Ihren Schatten an der Wand “gefrieren”.



Was tun und beachten:

- *Warten Sie auf die Signaltöne: Springen Sie beim vierten Ton hoch – ein Lichtblitz zündet und „friert“ an der Wand des Raumes Ihre Bewegung ein.*
- *Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf, nach ein paar Versuchen gelangen Ihnen die verrücktesten und – auch für Ihre „Mitspieler“ – lustigsten Figuren!*

Wer mehr wissen möchte:





Blitz-Schattenraum

Wer mehr wissen möchte

Das Licht des Blitzes regt die Nachleuchtfolie (phosphoreszierender PVC) der Wände an, ausgenommen jene Teile, die vom Körper abgedeckt sind. Die Schatten bleiben solange erhalten, bis die phosphoreszierende Folie rundherum ihren angeregten Zustand verloren hat und nicht mehr leuchtet.

Phosphoreszierende und fluoreszierende Substanzen leuchten, wenn ihre Atome angeregt werden und Energie freisetzen. Den Schweizer Künstler Carl Bücher brachte dieses Phänomen schon 1973 auf die Idee, eigens für Lichtkunstwerke ein phosphoreszierendes Material aus Polyvinylchlorid (PVC) zu entwickeln. So entstand auch der erste „Blitz-Schattenraum“.

Büchers Werk ebnete den Weg für analoge Phänobjekte über Lichtemission und -absorption, wie etwa Experimente über die Wirkung der Temperatur auf das Nachleuchten oder die Variationen des Leuchtens aufgrund verschiedener Wellenlängen (Farben).

Was tun und beachten:





Shadow Box

Lucky Luke draws faster than his shadow - you can do the same!

Try making a freeze-frame shadow on the wall.



To do and notice:

- *Wait for the sound signal. Start jumping around when you hear the fourth signal. A flash freezes your moving shadow on the wall of the box.*
- *Be imaginative! After a couple of attempts you'll manage some crazy shapes – fun for everyone!*

Want to know more?





Shadow Box

Want to know more?

The flash of light activates the phosphorescent PVC walls of the box, except for the area of body-shadow. The shadow remains until the walls lose their activation and no longer glow.

Phosphorescent and fluorescent substances glow when their atoms are excited and emit energy. In 1973 this phenomenon gave the Swiss artist Carl Bücher the idea of developing a phosphorescent vinyl material (PVC – polyvinyl chloride) for light sculptures. The first Shadow Box was based on this.

Bücher's work paved the way for similar pheno-objects based on light emission and absorption, like experiments on the effect of temperature on afterglow, or on variations in glow with light of different wavelengths/colors.

To do and notice:





Ombres dans la chambre à éclairs



Lucky Luke tire plus vite que son ombre – vous aussi!

Faites «congeler» votre ombre sur le mur.



A vous de jouer:

- *Attendez le signal sonore puis faites un saut au quatrième ton - un éclair se déclenche et gèle votre mouvement sur la paroi de la chambre.*
- *Laissez libre cours à votre fantaisie, après quelques essais vous réussirez les poses les plus folles et les plus drôles, aussi pour vos partenaires!*

Pour en savoir plus:





Ombres dans la chambre à éclairs



Pour en savoir plus

La lumière de l'éclair excite le PVC phosphorescent de la paroi et produit l'émission retardée de lumière, sauf à l'endroit couvert par le corps. Les ombres sont retenues assez longtemps, jusqu'à ce que la feuille fluorescente ait perdu mémoire de votre stimulation et n'émette plus de lumière.

Les substances fluorescentes et phosphorescentes émettent de la lumière lorsque leurs atomes ont été excités et libèrent leur énergie d'excitation. Déjà en 1973, ce phénomène donna au peintre suisse Carl Bücher l'idée de développer un polyvinylchloride (PVC) phosphorescent pour des œuvres artistiques luminescentes. Ainsi naquit la première "Chambre à ombre de l'éclair".

L'œuvre de Bücher ouvrit la voie à des objets phénoménaux concernant l'absorption et l'émission de lumière, comme quelques expériences sur le changement avec la température sur l'émission retardée de lumière ou les variations d'éclairement en fonction des diverses longueurs d'onde (couleur).

A vous de jouer:





Stanza del lampo e dell'ombra



Lucky Luke è piú rapido della sua ombra: lo siete anche voi!

Provate a „congelare“ la vostra ombra sulla parete.



Che cosa fare:

- *Attendete i suoni di segnalazione: al quarto suono, fate un salto in alto: scoccherà un lampo, „congelando“ sulla parete della camera il vostro movimento.*
- *Date libero corso alla vostra fantasia; con un paio di esperimenti, riuscirete a fissare le figure piú pazzes e piú divertenti, anche per i vostri „compagni di gioco“!*

Vuole saperne di piú?





Stanza del lampo e dell'ombra



Vuole saperne di più?

La luce del lampo agisce sullo speciale rivestimento delle pareti (costituito da PVC fosforescente), che restituisce la luce ricevuta tranne per quelle parti che sono rimaste coperte dal vostro corpo. Le ombre rimangono fissate finché il rivestimento fosforescente, nel giro di pochi istanti, perde la capacità di emettere luce e torna a sembrare una semplice parete bianca.

Le sostanze fosforescenti e fluorescenti emettono luce quando i loro atomi raggiungono uno stato eccitato e sprigionano energia. Questo fenomeno ha ispirato l'artista svizzero Carl Bücher a ideare un materiale fatto di poli-vinilcloruro (PVC) fosforescente. È nata così la prima „stanza del lampo e dell'ombra“.

Le opere di Bücher hanno aperto la strada verso altri fenoogetti analoghi che nunzionano grazie all'emissione e all'assorbimento di luce, come gli esperimenti sull'effetto della temperatura sulla fosforescenza e le variazioni dell'emissione di luce a seconda delle varie lunghezze d'onda (colori).

Che cosa fare:

