

MiMa 2021
LUG + TRUG

Erläuterungen zu
den einzelnen Stationen

Stefanie Firyn
Katja von Puttkamer

LUG + TRUG ist das diesjährige Thema der MitMachAusstellung in Ingelheim. Wir freuen uns, dass Sie uns als Ziel eines Ausflugs gewählt haben, es wird für alle ein schönes Erlebnis werden. Für Ihren Besuch bei uns sollten Sie etwa 90 Minuten einplanen, durch Corona müssen wir uns leider an die gebuchten Zeitfenster halten, um die zulässige Personenanzahl in der Alten Markthalle nicht zu überschreiten. Wir haben aber mittlerweile die Erfahrung gemacht, dass diese Zeit ausreichend ist. Die kleinen und großen Besucher der Ausstellung haben bislang allesamt begeistert und erfüllt die Alte Markthalle verlassen.

Zur Vor- und Nachbereitung möchten wir Ihnen, den Lehrern und Betreuern, eine kleine Handreichung zum Inhalt der MiMa 2021 geben. Das Thema öffnet eine riesige Bandbreite von möglichen Annäherungen und so möchten wir Ihnen einige Stationen und Elemente vorstellen, die Sie mit Ihrer Gruppe im Vorfeld inhaltlich aufgreifen oder im Nachhinein vertiefen könnten. Natürlich dürfen Sie auch völlig unvorbereitet kommen, alle Gruppen erhalten die Begleitung von 1-2 Guides. Ziel ist es, einen Dialog darüber anzuregen, wie es ist, zu Lügen, wie es ist, belogen zu werden und zu erkennen, wie leicht man sich in der Wahrnehmung täuscht / oder getäuscht wird. Absichtlich?

Mehr zu Ausstellung und Buchung unter: www.mima-ingelheim.de

Kontakt: stefanie.firyn@mima-ingelheim.de und renata.stark@mima-ingelheim.de,
Tel. 01575-2634711

Die MitMachAusstellung (MiMa) ist in Ingelheim seit 2004 ein etabliertes und sehr gut angenommenes Ausstellungsformat für Kinder und Jugendliche. Für rund drei Monate verwandelt sich die Alte Markthalle in der Binger Straße in einen interaktiven Erlebnisraum, der große und kleine Besucher mit allen Sinnen zum Handeln, Ausprobieren, Nachdenken und Erleben einlädt. Den Kern der Ausstellung bildet eine Leihausstellung von Akki Düsseldorf, die in Ingelheim durch die Bildende Künstlerin Katja von Puttkamer und dem organisierenden Verein weiterentwickelt wird. Die jährlich wechselnden Ausstellungen sind in besonderer Weise auf die Bedürfnisse von Kindern und Jugendlichen ausgerichtet, alle Stationen und Objekte sind interaktiv und wollen be-griffen und ausprobiert werden. Dabei erlangen die Kinder wichtige Kernkompetenzen, denn ein MiMa-Besuch schult Feinmotorik, Aufmerksamkeit, Konzentrationsfähigkeit und Frustrationstoleranz.

LUG + TRUG

Es geht um das Lügen. Um Wahrheit, Illusion, um das Täuschen und das Getäuscht werden. Um die Wahrnehmung und um Manipulation.

In Zeiten von Querdenkern, Fake News, Influencern und Hatespeech brandaktuelles Thema. Die Ausstellung möchte junge Leute sensibilisieren und stellt die subjektive Wahrnehmung in Frage. Das halten wir für besonders wichtig, nachdem der Medienzugang für die Kleinsten und die selbständige Mediennutzung im vergangenen Jahr so sprunghaft angestiegen ist. Wir möchten wachrütteln und rufen: Aufgepasst! Es ist nicht alles so wie es scheint! Glaubt nicht alles! Denkt mit!

Dafür ziehen wir alle Register der Sinnestäuschung, Sie werden Interessantes entdecken und sich wundern – wieso rollt die Kugel bergauf? Wer täuscht hier wen? Genügt manchmal ein einfacher Perspektivwechsel? Kann ich vertrauen? Die Stationen laden ein, das Thema zu erkunden, auszuprobieren, zu experimentieren und kreativ zu werden.

Im Folgenden werden die Stationen vorgestellt, hier jedoch noch die Anregungen, bei denen wir explizit zum Mitmachen aufrufen, beides verbunden mit einem Wettbewerb:

Schreibe eine Lügengeschichte! Lass Deiner Fantasie freien Lauf und hole uns das Blaue vom Himmel herunter. (siehe Flyer im Mail-Anhang)

Faces in Things. Finden Sie auf dem Heimweg abstrakte Gesichter in Dingen, fotografieren Sie diese und senden Sie diese per Mail oder WhatsApp an unser MiMa Telefon: 01575-2634711

Machen Sie mit den Kindern ein Spiel daraus, wer findet das schönste, kreativste Gesicht? Man kann solche abstrakten Gesichter überall entdecken - wenn man den Blick entsprechend trainiert, Aufmerksamkeit bewusst lenkt. Ja, das funktioniert!

Wahrnehmung

Wie funktioniert eigentlich unsere Wahrnehmung?

Wir nehmen unsere Umwelt mit allen Sinnen wahr. Alles, was wir im Kopf haben, ist über fünf Sinne hineingelangt, so machen wir uns ein Bild von der Welt.

Das heißt aber nicht, dass wir alle Alles genauso sehen. Denn am Sehen ist nicht nur das Auge beteiligt, sondern auch unser Gehirn. Wir filtern bewusst oder unbewusst die Informationen, die uns erreichen. Und so hat jeder von uns eine eigene Wahrheit, eine eigene Sicht auf die Dinge. Das macht uns Menschen so bunt und vielfältig.

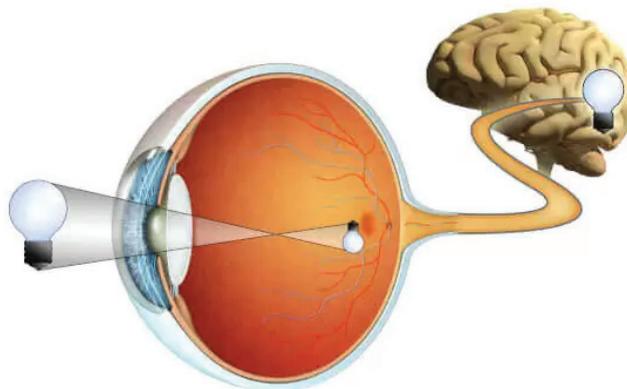
In der MitMachAusstellung LUG + TRUG kannst Du mit Deinen Sinnen viel erleben. Stelle sie auf die Probe, oft wirst Du getäuscht. Denn Sinnestäuschungen lassen sich nicht vermeiden, sie sind Ergebnis physischer Reizinformation und psychischer Einbettung, beruhen also auf basalen Funktionen unserer Wahrnehmung und auf Erfahrungswerten, mit denen wir uns im Raum orientieren.

Umso verwirrender ist es, wenn eine Täuschung offensichtlich ist, sie sich aber durch das Denken nicht (oder kaum) beeinflussen oder abstellen lässt. Manchmal helfen nur präzise Messungen, Experiment und Vergleich, um unsere Wahrnehmung zu objektivieren und den unmittelbaren Sinneseindruck zu überwinden.

Häufig werden unsere Sinne auch absichtlich ausgetrickst, durch geschickt eingesetzte Bilder, Sprache, Musik. Werbung und politische Verbände machen sich diese Effekte zu Nutzen und manipulieren Sichtweisen, um Ihr eigenes Interesse zu verfolgen. Was sind nun die alternativen Fakten !?!

Finde in unserer Ausstellung heraus, wie leicht es ist, zu täuschen und getäuscht zu werden. Überdenke Deine Perspektive, Deine Sichtweise und vor allem: sei AUFMERKSAM!

Nicht alles ist das, wonach es aussieht!

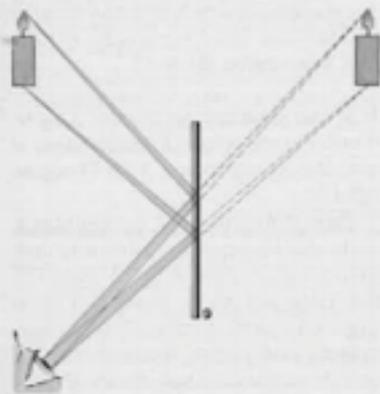
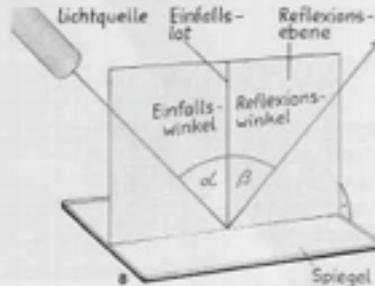


Das Reflexionsgesetz

Licht wird an spiegelnden Flächen reflektiert. Dabei erfolgt die Reflexion immer nach einer bestimmten Gesetzmäßigkeit, dem **Reflexionsgesetz**.

Das Reflexionsgesetz lautet:

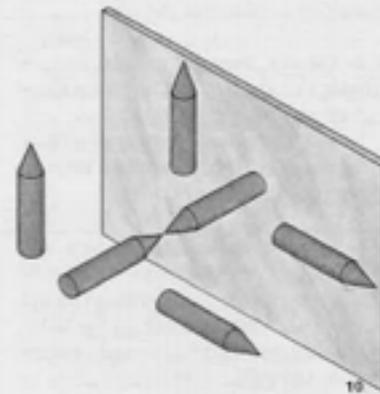
1. Der einfallende Strahl (so z. B. der Richtungsstrahl eines Lichtbündels), das Einfallslot und der reflektierte Strahl liegen *in einer Ebene*.
2. Der Einfallswinkel ist stets *genau* so groß wie der Reflexionswinkel.
 $\alpha = \beta$.



Spiegelbilder

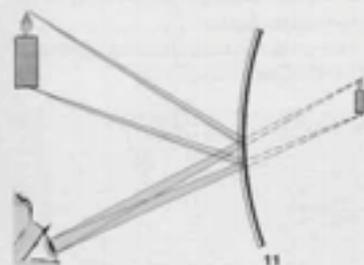
Spiegelbilder sind Scheinbilder (*virtuelle Bilder*): Lichtbündel, die von einem Gegenstand ausgehen, werden am Spiegel reflektiert und fallen in unser Auge. Sie scheinen von Punkten herzukommen, die hinter dem Spiegel liegen.

Richtungen senkrecht zur Spiegelebene werden vom Spiegel umgekehrt. Richtungen parallel zur Spiegelebene werden nicht verändert. Beim Spiegelbild sind vorn und hinten gegenüber dem Original vertauscht.



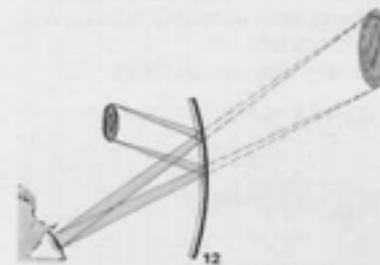
Reflexion an gekrümmten Flächen

Auch bei der Reflexion an gekrümmten Flächen gilt für jeden Lichtstrahl das Reflexionsgesetz. Allerdings verändern gekrümmte Flächen nicht nur die Richtung von Lichtbündeln:



Nach der Reflexion am **Wölbspiegel** laufen Lichtbündel stärker auseinander. Die Bilder erscheinen uns *verkleinert*; sie sind *virtuell*.

Auch wenn sich ein Gegenstand nahe am **Hohlspiegel** befindet, erhält man ein *virtuelles Bild*. Es ist *vergrößert*, weil die Lichtbündel nach der Reflexion weniger stark auseinanderlaufen.



An gekrümmten Spiegeln erscheint das virtuelle Bild unter einem anderen Sehwinkel als das Original. Dadurch ändert sich der Eindruck über die Entfernung oder Größe des gespiegelten Gegenstandes.

Jeder Mensch hat zwei Gesichtshälften, die nicht ganz gleich sind. Sie sind nicht symmetrisch.

Das kannst Du beobachten, wenn Du Dich vor einen Spiegel stellst und Dein Gesicht in der Mitte teilst. Dein Gegenüber fotografiert Dich in dem Spiegel, so wird nur die eine Gesichtshälfte gespiegelt und gibt vor, Dein Kopf zu sein. Du wirst erstaunt sein wie anders Du aussiehst.

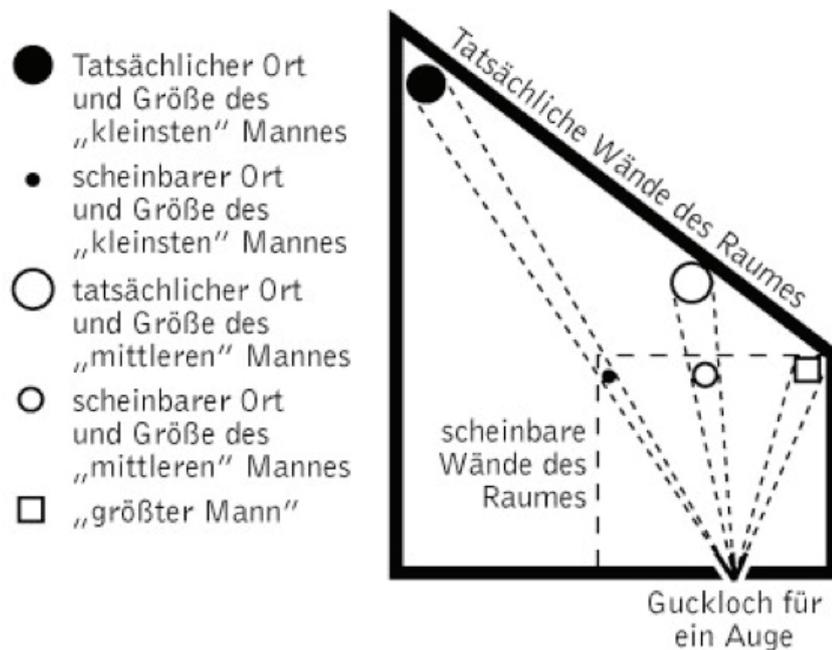
Dieses Spiel kannst Du noch weiter ausbauen und nicht nur Dein Gesicht, sondern den ganzen Körper spiegeln. Du kannst Dich so zum Schweben bringen, oder vier Arme haben und vieles mehr.

Spiegelmonster



Ames Raum

Der Raum wurde 1946 von dem US-amerikanischen Augenarzt und Psychologen Adelbert Ames entwickelt. Seine Wände und Texturen sind verzerrt, um verschiedene optische Täuschungen hervorzurufen. Von einem bestimmten, vorgegebenen Blickpunkt aus wirkt ein Ames-Raum wie ein gewöhnliches Zimmer, bei dem die Wände zueinander sowie zu Boden und Decke rechtwinklig stehen. Tatsächlich ist der Raum jedoch trapezförmig verzerrt. Auch wenn dem Betrachter die ihm gegenüberliegende Wand parallel erscheint, ist eine der beiden Ecken weiter entfernt als die andere. Stellen sich nun zwei gleich große Personen in diese Ecken, erscheint die weiter entfernte kleiner als die andere. Dabei ist zu beachten, dass der Betrachter nur mit einem Auge durch das Guckloch sehen darf (monokulare Betrachtung). Beim einäugigen Sehen nutzt der Betrachter seine Erfahrung (bzgl. des Grundrisses von Räumen: rechtwinklig), um die Tiefeninformation aus dem optischen Umfeld zu erschließen.



Ames Fenster

Ebenso entwickelte Ames im Rahmen seiner Untersuchungen zu Wahrnehmungstäuschungen ein trapezartig geschnittenes, fensterartiges zweidimensionales Objekt - das Ames Fenster. Das Fenster ist vertikal über eine Stange mit einem Motor verbunden, der dieses in Rotation versetzt. Sobald sich das Fenster zu drehen beginnt, nimmt man zunächst eine stetige Rotationsbewegung wahr. Nach ca. 30-45 Sekunden scheint das Fenster jedoch hin und her zu kippen und man nimmt nun eine Kippbewegung wahr. Diese Täuschung funktioniert so perfekt, weil in unserer Erfahrung rechte Winkel überwiegen und man durch die Trapezform annimmt, dass es sich um ein rechteckiges Fenster handelt, welches seitlich im Raum steht und in die Tiefe geht. Dabei scheint sich die längere Seite des Fensters vorn und die kürzere hinten zu befinden. Da dieser Eindruck nicht mit der realen Rotation des Fensters vereinbar ist, wird vielmehr eine Kippbewegung des Fensters wahrgenommen, bei der die längere Seite des Fensters stets vorne, die kürzere Seite stets hinten bleibt.

(Quelle: Sarris, V. (1992). Methodologische Grundlagen der Experimentalpsychologie 2: Versuchsplanung und Stadien. München: Ernst Reinhardt Verlag. <https://de.wikipedia.org/wiki/Ames-Raum>, <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/amesscher-raum/768>)

Wie groß, wie klein bist Du?

Teste es aus. Deine Freundin, Dein Freund, oder Deine Eltern stellen sich auf den roten Punkt vor dem Einmachglas und Du schaust durch das Glas.

Sie sind nur 15 Schritte von Dir entfernt und kaum mehr 20 Zentimeter groß.

Alles was sich von Dir entfernt wirkt kleiner.



Perspektive



Maler und Zeichner verwenden die Finger oder den Bleistift als Hilfe, um sich perspektivische Größenverhältnisse bewusst zu machen.

Wir wissen wie groß ein Mensch wirklich ist und auch dass der Eiffelturm nicht zwischen unsere Finger passt. Wir können durch ein solches Foto eine Perspektive erzwingen. Nah und Fern werden in eine ungewöhnlichen Zusammenhang gebracht.



Im Ames Raum wird unsere gewohnte Größenordnung auf den Kopf gestellt.

Schiefer Raum

In diesem Raum wird unsere Balance, unser Gleichgewicht, dermaßen beeinflusst, dass einige Besucher schnell wieder den Ausgang suchen. Der Boden ist geneigt und dadurch sind die Ecken nicht mehr unbedingt senkrecht, was nun überhaupt nicht mehr mit unseren Erfahrungswerten übereinstimmt. Die Schwerkraft scheint ausgesetzt zu sein und nichts passt mehr zusammen. Höchst irritierend: wie ist es möglich, dass die Kugel in der Kugelbahn bergauf läuft?

Die Schienen der Kugelbahn sind magnetisch und lassen sich frei anordnen, bis die Richtung stimmt.

Hohlköpfe

Durch die perspektivische Verkürzung scheint es, als ob die Köpfe sich in Richtung des Beobachters drehen. Weiter spielen wir hier mit Licht und Schatten, eigentlich hilft und Schatten dabei, ein 3 dimensionales Objekt zu erfassen – wir können bei den Hohlformen aber nicht sicher sein, ob das Objekt konvex oder konkav ist.

Virtuelle Realität

Hier geht es um die räumliche Vorstellungskraft. Mit einer VR-Brille bewegt man sich durch ein Labyrinth. Um den Weg möglichst schnell zu finden, muss man dem Partner am Monitor vertrauen.

Wir tauchen hier völlig in eine virtuelle, nicht echte Welt ein und bewegen uns in ihr. Diese VR-Technik markiert eindeutig einen der Höhepunkte von gewollter digitaler Sinnestäuschung. Manchmal so echt, dass man es mit der Angst bekommt (allerdings nicht in unserer Familien-Ausstellung).

Kletterwand mit Green-Screen-Trick

Stichwort Selbsttäuschung, Selbstbetrug, mediale Inszenierung. Wo in den sozialen Medien der richtige Filter der Bildbearbeitungsprogramme hilft, sich selbst ins perfekte Licht zu setzen, ist hier die Green-Screen-Technik hilfreich für Illusionen aller Arten. Technik macht alles möglich, glaubt nicht alles, was Ihr online oder im TV seht!

Zaubertricks

Zaubern ist austricksen! Zaubern heißt getäuscht werden! Manchmal kann es also auch Spaß machen, getäuscht zu werden. Aber wo ist die Grenze? Sicher nicht in unserem Zauberzelt, in dem Ihr Euch selbst daran versuchen könnt. Welche Handbewegungen braucht ein Zauberer, wie muss er schauen, welcher Zauberspruch hilft, um überzeugend zu wirken? Probiere es aus!

Stationen

Attrappen

Welche Objekte sind echt? Welche sind ein Fake? Ab wann ist es erkennbar, dass etwas eine Fälschung ist und ich getäuscht werde? Woran erkenne ich dies?

Geruchssammlung / Geschmacksbrunnen (nur am Wochenende im Winzerkeller)

Was riecht / schmeckt wie? Und deckt es sich mit meiner Erwartungshaltung?

Lügenkisten / Lügendetektor / Schwarzfahrer-Spiel

Wer lügt am besten? Woran erkenne ich eine Lüge? Was ist eine gute Lüge und ab wann wird es unglaublich? Hier darfst Du Lügen, bis sich die Balken biegen.



FREUDE, WUT, ANGST, EKEL,
TRAUER, ÜBERRASCHUNG, VERACHTUNG

MASKEN

Masken haben auf der ganzen Welt eine große Tradition. Seit etwa 5000 Jahren werden sie verwendet, um in andere Rollen zu schlüpfen, um zu verbergen oder zu täuschen. Sie markieren den Übergang von dieser Welt in andere Welten, sind Schnittstelle von Realität und Fiktion. Sie verdecken das Gesicht des Trägers und haben einen starken Ausdruck: freundlich, lachend, verrückt, zornig bis furchterregend und dienen jeweils einem bestimmten, oft religiösen, Zweck.

Das Plakat zeigt Masken aus unterschiedlichen Zeiten und aus verschiedensten Erdteilen.

Masken können aus den unterschiedlichsten Materialien hergestellt sein, aus Pappe, Holz, Kunststoff und meist sind sie farbig gestaltet. Auch das eigene Gesicht kann zur Maske werden. Mit bunten Farben stark bemalt ist man oft kaum wiederzuerkennen - doch ist nicht auch schon einfaches Makeup mehr Schein als Sein, LUG + TRUG?

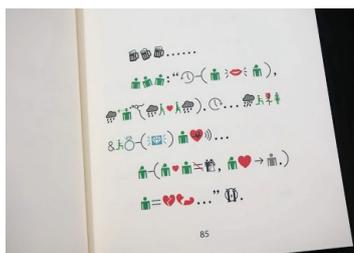
In unserer Region kennen wir die Fastnacht, die jedes Jahr Mitte Februar gefeiert wird und als fünfte Jahreszeit bezeichnet wird. Es wird nochmal ausgelassen gefeiert, bevor die Fastenzeit beginnt. Maskerade, Kindermaskenball und Maskenumzug gehören ganz selbstverständlich dazu. In allen Kulturen des Mittelmeerraumes findet man ähnliche Feste, die meist mit dem Erwachen der Natur im Frühling zu tun haben.

Seit über einem Jahr ist die `Maske` vor allem als Schutz vor Ansteckung präsent. Die Mund-Nasen-Bedeckung verhindert dabei aber in großen Teilen die wichtige non-verbale Kommunikation: Mimik ist wesentlicher Teil der Körpersprache. Nimm einen Stift und zeichne einen lachenden oder traurigen Mund auf Deine Alltagsmaske und schon siehst Du ganz anders aus!

EMOJIS

Der Name Emoji kommt aus dem Japanischen und heißt soviel wie Bildschriftzeichen. Die kleinen Bilder werden bei SMS- Nachrichten verwendet und unterstreichen unsere Gefühlslage zusätzlich zur sprachlichen Ebene der Textnachricht. Man konnte tatsächlich beobachten, dass Nachrichten mit Emojis wirkungsvoller sind. Die Emojis zeigen symbolhaft Gesichtsausdrücke, Mimiken und Stimmungslagen. Durch Normierung und Standardisierung sind sie auf der ganzen Welt in gleicher Weise verständlich. Die einfach gezeichneten Gesichtsausdrücke können vielgestaltige emotionale Beschreibungen ausdrücken. Sie sind zugleich moderne Form der Maske, hinter der sich ein tatsächlicher Gefühlsausdruck verstecken lässt. Sie laden auch dazu ein, etwas vorzugeben und das Geschriebene in eine bestimmte Richtung zu lenken, zu kanalisieren.

Der chinesische Künstler Xu Bing veröffentlichte das erste belletristische Werk nur mit Emojis als Schriftzeichen geschrieben: Book from the Ground, das einen Tag im Leben eines städtischen Angestellten schildert.

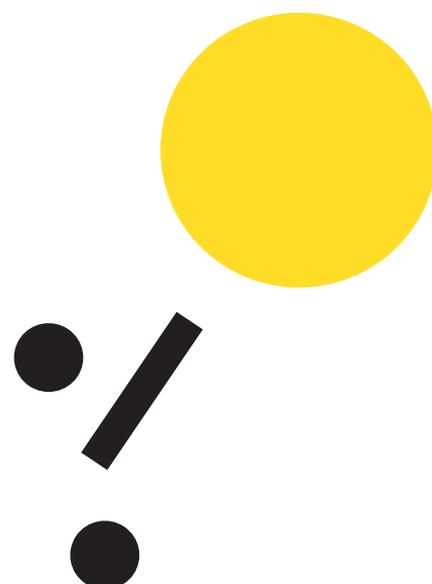


Und in diesem Emoji- und Zeichen- Durcheinander verbergen sich die Anfänge von bekannten Weihnachtsliedern, kannst du sie entziffern?

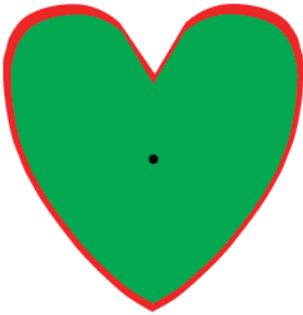
Das Plakat zeigt in jeder Reihe drei Gesichter mit kleinen Veränderungen. Finde heraus, was sich in jeder Reihe verändert, welches Gesicht wirkt auf Dich am freundlichsten?

Stimmt Dein Eindruck mit der Gruppe überein?

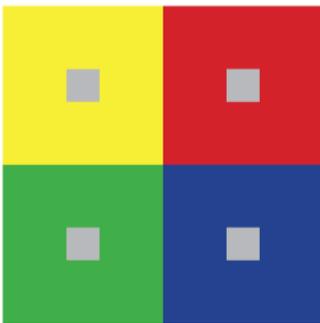
Schneide aus schwarzem Tonpapier zwei kleine Kreise und einen Streifen aus. Dann schneide aus gelbem Tonpapier einen großen Kreis aus. Lege die beiden Punkte und den Strich auf den gelben Kreis und schiebe sie hin und her und beobachte wie sich der Gesichtsausdruck verändert.



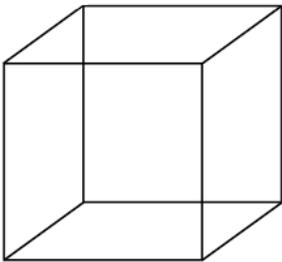
Optische Täuschungen



Fixiere den schwarzen Punkt für ca. eine Minute, dann blicke auf die leere Wand daneben. Siehst Du das Herz in der richtigen Farbe? Alle intensiven Farben erzeugen ein farbiges Nachbild, das der Komplementär Farbe entspricht.



Fixiere ein graues Farbfeld beispielsweise im grünen Quadrat, dann vergleiche das Grau mit dem Grau im blauen Quadrat, was fällt Dir auf?



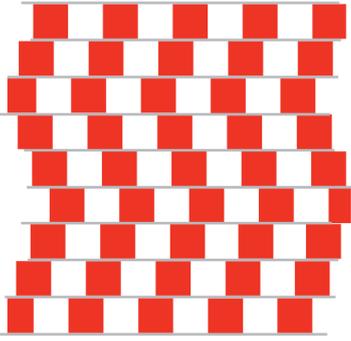
Betrachte den Würfel, stelle ihn Dir als Körper vor. Wenn Du länger darauf schaust, kippt er plötzlich um und die hintere Fläche springt nach vorne - es sieht aus, als würdest Du unter den Würfel schauen. Sobald es einmal passiert ist, versuche es erneut.



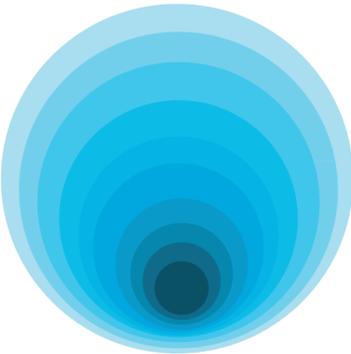
Die beiden Quader stoßen aneinander, obwohl wir bei dem rechten eine Draufsicht und bei dem linken eine Untersicht haben. Das ist räumlich nicht möglich, aber im Bild schon. Das gleiche kannst Du beim großen Bild rechts daneben feststellen. M.C. Escher bringt so in seinem Bild „Wasserfall“ das Wasser dazu, bergauf zu fließen.

Stelle Dich jeweils etwa einen Meter entfernt vor die vier Bilder.

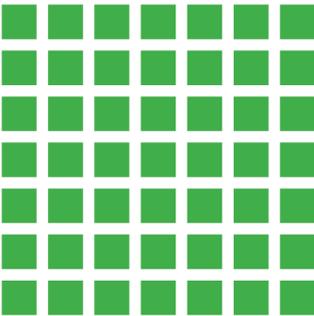
Optische Täuschungen



Es sind lediglich verschobene Streifen eines Schachbretts in Rot und Weiß. Die grauen Streifen dazwischen sind parallel. Richard Gregory entdeckte diese Täuschung an einem Wandmuster eines Cafés in Bristol in den Siebziger Jahren.



Die kleiner werdenden blauen Kreise nehmen an Farbintensität zu und erscheinen wie ein Blick in einen tiefen Brunnen. Farbige Abstufungen erzeugen Raum im Bild.



Dieses Phänomen ist als Hermann Gitter bekannt. Die grünen Quadrate haben alle den selben Grünton und das weiße Gitter ist überall gleich weiß. Dennoch bilden sich an den Kreuzungen grüne Schattenpunkte und das Grün scheint sich zu verändern.



Schaut man auf den Punkt in der Mitte, scheinen sich die Ringe zu bewegen. Durch starke schwarz/weiß Kontrast sehen wir Farbreize, die im Bild nicht vorhanden sind. Das Bild besteht aus gleichen schwarz und weiß Tönen.



Der Spielzeugmacher Charles Benham hat farbige und schwarz/weiße Scheiben entwickelt, die bei Drehbewegung unterschiedliche Farbreize im Auge auslösen. Die farbigen Scheiben scheinen zu leuchten.

Stelle Dich jeweils etwa einen Meter entfernt vor die vier Bilder.

FACES IN THINGS

Alles guckt!

Das Plakat zeigt viele Gesichter, die aus ganz unterschiedlichen Dingen entstanden sind. Mal sind es Häuser, deren Fenster Dich anzusehen scheinen, mal eine Struktur im Boden. Auch Gemüse in der richtigen Anordnung kann gucken.

Du kannst solche abstrakten Gesichter überall entdecken, wenn Du nur Deinen Blick entsprechend trainierst, deine Aufmerksamkeit bewusst lenkst. Alle Fotos wurden in Ingelheim gemacht, manches erkennst Du vielleicht. Ein Bild ist hier in der Alten Markthalle aufgenommen, kannst Du es finden? Kleiner Tipp, es ist recht klein und befindet sich in der Nähe der Notausgangstür zur Feuerwehr.

Warum sehen wir Gesichter in Dingen?

Man spricht von Pareidolie, das heißt Form, Erscheinung, oder auch Trug-Bild. Unser Gehirn neigt dazu, scheinbar unvollständige Wahrnehmungsbilder zu komplettieren und vertrauten Mustern und Formen anzupassen. Gehen wir mit der Erwartungshaltung Gesichter erkennen wollen durch die Stadt, dann können wir auch viele entdecken. Gesichter erkennen kann auch mit einer natürlichen Alarmfunktion zu tun haben: wenn die Urmenschen diese Gabe nicht entwickelt hätten, hätten sie dann einen Feind im Gebüsch rechtzeitig erkennen können?

Wieviele Gesichter sind Bauwerke?

Wieviele aus Lebensmitteln?

Im Internet findest Du unter dem Stichwort Faces in Things noch viele weitere Beispiele.

Und jetzt Du: Geh durch die Welt und suche nach etwas, das guckt. Maille uns ein Foto davon, mit Deinem Namen und Kontakt oder bring es hier vorbei, wir werden es in der MiMa ausstellen und Du kannst einen Preis gewinnen. Es muss aber wirklich von DIR sein. Die ganze Sammlung 2021 werden wir dann auch auf unserer Website veröffentlichen.

An: info@mima-ingelheim.de oder per WhatsApp: 01575-2634711

Einsendeschluss: 20.10.2021

Anknüpfungen lassen sich in alle Richtungen ausarbeiten, ob Lügen in der Politik, in Geschichtsschreibung, Spiegelbilder oder Reflexionsgesetze, Wahrnehmungstheorie, Kulturgeschichte der Wahrheit uvm.