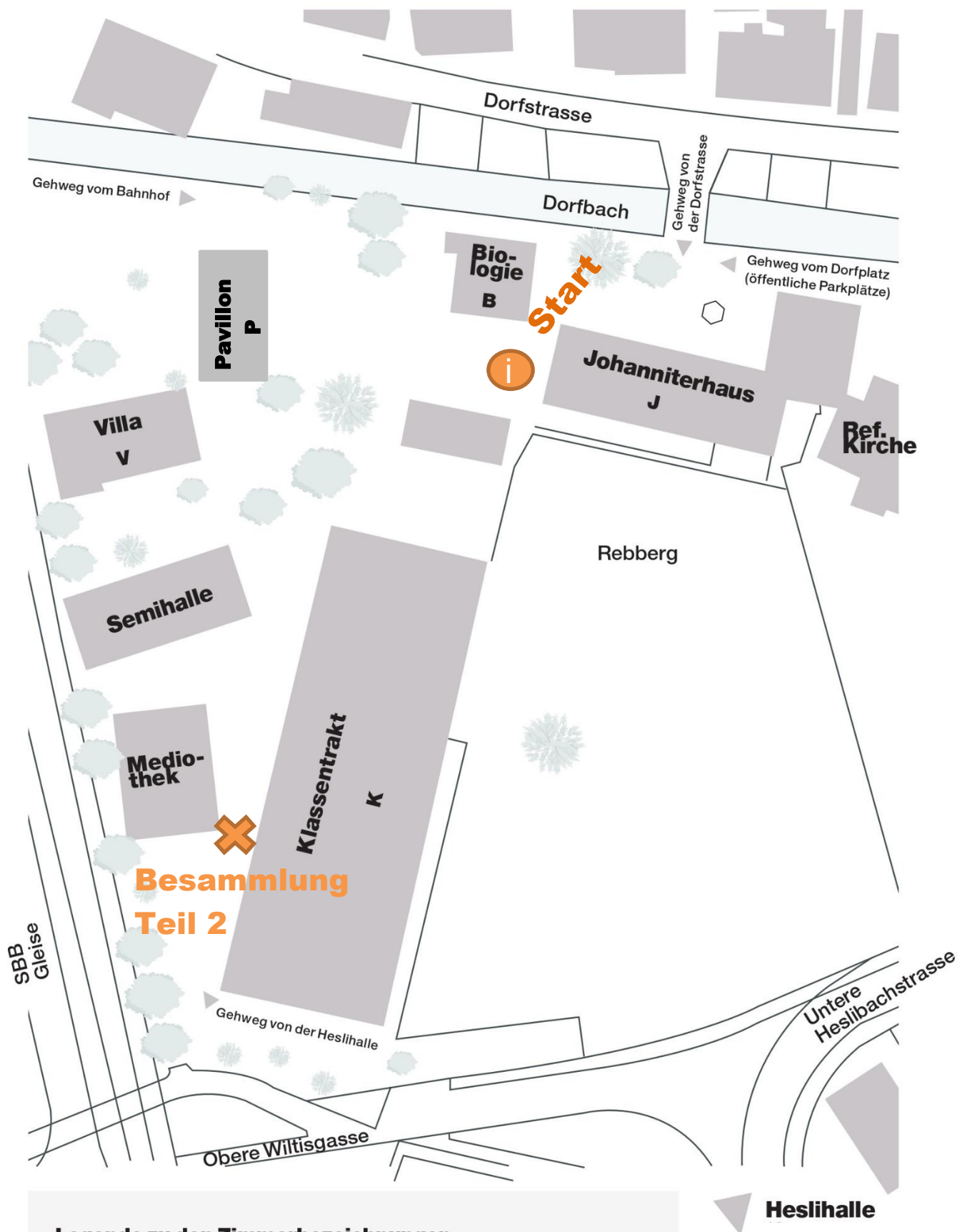




Kantonsschule Küsnacht

Raumprogramm «Alles gleichzeitig»

Kulturprojekt vom 25. & 26. Februar 2026



Legende zu den Zimmerbezeichnungen

Der erste Buchstabe entspricht dem Gebäude (K, J, V, B), dann folgt die Nummer des Stockwerks und nach dem Punkt die Zimmernummer.

Bsp: K 1.4 bezeichnet das Zimmer Nr. 4 im 1. Obergeschoss des Klassentrakts.

J(ohanniter)

- | | | |
|----------|--------|--|
| J0.7 | 6d & | Where sound lingers |
| J0.1 | Musik- | Der Raum in den die Musik fließt. |
| J1.1 | er* | 10 Saiten + 3xWind = Luftsaitenspiel |
| J2.3 | innen | 2 Spieler*innen + 1 E-Cello + 1 Soundeffekt = dark cosmic cello ambience. |
| J3.1 | | Romantische Gesänge und Improvisationen mit Harfen |
| J3.5-3.8 | | Klingt so ein Klavier? 5x88 Tasten
E-Gitarren: Die Soundwerkstattä |
| J1.0 | 2b | Gate 2b2
Erleben Sie einen interaktiven Warteraum am Flughafen. |
| J1.2 | 3c | mehrsprachige Sagen im Alpenraum
Der Raum lädt zu einer multimedialen Entdeckungsreise ein: Ein Schulzimmer wird in eine Alpenlandschaft verwandelt, in der Sagen und Legenden aus verschiedenen Regionen in den vier Landessprachen erzählt werden. Audios, Bilder, Texte und eine kleine Verköstigung ermöglichen ein sinnliches Erlebnis des Alpenraums. Sie zeigen, wie vielfältig, lebendig und verbindend das kulturelle Erbe der Alpen bis heute ist. |
| J1.3 | 6bde | Ein Stück Frankreich in Küsnacht
Taucht mit uns ein in die Atmosphäre des Südens! Ein Zusammenspiel aus Film, Bewegung und Kultur – kommt vorbei und erlebt unser Kulturprojekt mit allen Sinnen. Filmische Impressionen unserer Highlights aus Montpellier flimmern über die Leinwand und werden zur Bühne für eine besondere Performance: Ihr werdet zu Pétanquespiel und Tänzen eingeladen.
Einlasszeiten: 17:00, 17:30, 18:00, 19:15, 19:50. Dauer: 20 min |
| J1.4 | 5c | 10-Mio.-Schweiz, Ja oder Nein? |
| J1.6 | | 10-Millionen Menschen in der Schweiz – Chance oder Problem? Im Juni 2026 stimmt das Volk über die Initiative ab. Während die Geburtenrate tief ist, ziehen viele Menschen in die Schweiz. Damit wächst unser Land. Welchen Einfluss wird demografisches Wachstum künftig auf Jobsuche und Wohnungsmarkt haben? Wie verändern sich Kultur und Zusammenleben?
Sieh dir ein kurzes Video zur Volksinitiative an, teste dein Wissen und probiere einen Einbürgerungstest – würdest du ihn bestehen?
Wir müssen uns glücklich schätzen, in einem Land zu leben, das diese Diskussion und die Meinungsvielfalt nicht nur zulässt, sondern aktiv fördert. |
| J2.5 | 4b | Nimmerland – ein Raum ohne Zeit
Inspiriert vom «Nimmerland» aus «Peter Pan» wird hier Zeit nicht gezählt, sondern gespürt. Hier verliert die Uhr ihre Zahlen. Kinder lernen das Gefühl der Zeit kennen: Was Spass macht, vergeht schnell - aber wenn man auf etwas wartet, fühlt es sich an wie Jahre. Wir versuchen die Zeit aus dem Raum zu nehmen, damit du dich wieder wie ein kleines Kind fühlst. Komm mit auf eine Zeitreise zurück in die Kindheit, wo es weder „Sekunden“ noch „Minuten“ gibt. Einzig hell und dunkel bestimmen, wann geschlafen wird. Aber ist das so einfach und schön, wie wir es uns vorstellen? Finde es heraus! |

- J2.14 5b **Zwischen Raum, Zeit und Anerkennung: Mileva Marić**
 Eine Ausstellung über Mileva Marić – Mathematikerin, Physikerin und erste Ehefrau von Albert Einstein. Zwischen Raum und Zeit stellen wir die Fragen: Welchen Einfluss hatte die Epoche, in der sie lebte, auf ihren Beitrag zur modernen Physik? Warum verschwinden Frauen aus der Wissenschaftsgeschichte – Stichwort Matilda-Effekt? Eine Spurensuche nach Sichtbarkeit, Gerechtigkeit und wissenschaftlicher Anerkennung.
- J2.16 5c **Gleichzeitig ist NICHT gleichzeitig**
 Was, wenn gleichzeitig nicht gleichzeitig ist? Bei uns tauchst du in eine Welt aus Licht, Schatten und Galaxien ein. Unser Laser-Interferometer aus Lego und unsere selbstgedrehten Spielfilme veranschaulichen die spezielle Relativitätstheorie, in denen die Zeit asynchron tickt und das augenblickliche Jetzt für alle nicht gleichzeitig existiert.
- B(iohüsli)**
 B0.2 5e **«Stress pur - Alles gleichzeitig» ODER**
 B1.2 **«Raum der Ruhe – Ganz bei mir»?**
 Willst du deinen Puls hochjagen und alles gleichzeitig erleben? Dann komm in unser Zimmer B0.2. Oder sehnst du dich nach Ruhe? Dann suche unser Zimmer B1.2 auf. Die Schüler*innen der Klasse 5e haben die beiden Räume unterschiedlich gestaltet und führen dort Performances auf, die bei den Zuschauer*innen für Stress oder innere Ruhe sorgen sollen.
- P(avillon)**
 P0.2 4c **Kontrafaktische Geschichte**
 Kontrafaktische Geschichte beschäftigt sich mit Ereignissen, die nie stattgefunden haben, aber möglich gewesen wären. Wir haben sechs Momente der modernen Geschichte angeschaut, in denen die Welt einen anderen Weg hätte einschlagen können.
 z.B: Was wäre wenn Deutschland die Luftschlacht von England 1940 gewonnen hätte? ...wenn die UdSSR 1983 einen Atomschlag auf den Westen verübt hätte?
- V(illa)**
 V0.2 3a **So es Chrüsimüsi!**
 «Das chunnt a de Prüefig!» De Chiläturm lüüdet
 «Chunsch in Coop?». Ja, kei Ahnig!
 Jede frögt ständig: 'Und? Weisch scho, was d spöter machsch?'
 Während einer Lektion laufen im Bewusstsein von Schüler*innen viele Dinge gleichzeitig auf verschiedenen Ebenen ab: Die Lehrperson redet, man nimmt allerlei wahr, tuschelt untereinander und die innere Stimme sagt nochmals etwas anderes. In unserer raumfüllenden Installation wird die Gleichzeitigkeit von verschiedenen Bewusstseinsströmen multimedial gestaltet.

1. Stock Gang	4ce 5a	Softbilder und Vergänglichkeit Früchte und Gemüse wachsen, reifen und vergehen. Auch Bilder sind nicht immer dauerhaft. Aus Rotkohl haben wir organische Farbsäfte hergestellt und das lebendige Farbspektrum mit anderen Nahrungsmitteln wie Zitrone, Natronbackpulver, Kaffee, Tee und Safran erweitert. Diese Bilder sind nicht lichteht. Sie verblassen beim Trocknen. In dieser Hängung, ergänzt mit Zeichnungen und Farbkopien, interessiert es uns, die Veränderungen über die Zeit zu beobachten. Farbstifte und der Farbkopierer bieten höhere Lichtehtheit. Der Kopierer kann die Nuancen der Farben nicht immer treffen. Entstanden von Okt.-Dez. 2025, aufgehängt am 6.2.2026.
V1.1	4ab	間 (Ma) – animierte Zeichnungen 間 (Ma) bezeichnet im Japanischen eine Lücke zwischen den Dingen. Es ist ein Zwischenraum, voll mit Präsenz. Im hektischen Alltag bleibt die leise Lücke neben der lauten Aktion oft unbeachtet. Dabei gibt es das Eine nicht ohne das Andere. Die Ideen für die Arbeiten sind aus einem Ma-Moment hier auf dem Gelände der Kantonsschule Küsnacht entstanden und changieren zwischen einem Tagtraum und aufmerksamen Beobachten. Der Ligne-Claire-Zeichenstil und die POV-Ansicht wurden vorgegeben. Anschliessend haben die Schüler*innen die Zeichnung animiert und vertont.
V1.2	6a	Transitions in Time, von Dune bis The Truman Show, Kurzfilme in Stopmotiontechnik Ausgehend von einem Kinofilm bauen die Schülerinnen und Schüler der BG Klasse 6aSp Filmsets in Modellgrösse nach und bespielen diese mit kleinen Handlungssträngen. Faszinierende Lichteefekte verdichten sich in atmosphärischen Kürzestfilmen. Die detailreichen Bühnenmodelle entführen sie in wunderbare Fantasiewelten in Raum und Zeit.
S(emihalle)		
UG- Band- raum	4e	Hörbar. Sichtbar. Tauche ein in die Welt der Musikbilder. Spüre Rhythmus und Stimmung, die in Farben, Formen und Bewegungen lebendig werden. Lass dich von Klängen leiten, von Musik inspirieren und erlebe, wie Töne sichtbar werden. Gib dem Gehörten eine eigene Form – und hinterlasse deine Spur im Raum.
UG-WC	4e	Alles muss raus – Laute Gedanken auf dem stillen Örtchen Kaum ein Ort ist so alltäglich, so notwendig – und gleichzeitig so tabuisiert – wie das WC. Wir betreten es mehrmals täglich, meist allein, meist schweigend. Doch was passiert, wenn man diesen vermeintlichen „Nicht-Ort“ ins Zentrum rückt? Unser Projekt lädt dazu ein, das WC neu zu entdecken: als historischen Schauplatz, sozialen Spiegel, kulturellen Diskursraum, Rückzugsort, interaktiver Spielplatz und Zumutung zugleich. In sechs unterschiedlich gestalteten WCs entfaltet sich eine überraschend vielschichtige Auseinandersetzung mit dem stillen Örtchen.
EG		Essensmöglichkeit, nur mit Ticket zur angegebenen Zeit.

Mediothek

5b

Himmelis in Zeit und Raum

Heutzutage, wenn sich alles gleichzeitig abspielt, sind kleine Momente, in denen Zeit keine Bedeutung hat, eine wahre Wohltat. Zeitlose Kunstwerke, wie unsere Himmelis fördern diese Erholung. Ein Himmelis ist ein traditionelles finnisches Mobile aus Getreidehalmen, die kunstvoll mit Faden zu filigranen Formen verbunden werden. Durch Spiel mit Licht und Musik wurde aus der Mediothek eine entspannende Himmelioase, in der man mehr über die kulturellen Hintergründe und den Herstellungsprozess erfahren kann.

K(lassentrakt)

K0.2

2a

Ein Lauf durch die Zeit

Durch das Zimmer K0.2 zieht sich ein Zeitstrahl von der Entstehung der Erde bis zur heutigen Zeit. Damit wird die geologische Geschichte der Erde räumlich erfahrbar gemacht. Vom Ursprung des Planeten bis zur Gegenwart wird die abstrakte Dimension des Erdzeitalters auf eine konkrete Wegstrecke übertragen. Schlüsselereignisse markieren wichtige Stationen auf diesem Weg. Das Projekt verdeutlicht so eindrücklich die unvorstellbare Tiefe der geologischen Zeit und den winzigen Abschnitt, den die Menschheitsgeschichte darin einnimmt.

K0.3

2a

Die Initialzündungen der Zivilisation

Die Welt, wie wir sie heute kennen, war einst ein Hauch von nichts. Bei uns erfahrt ihr alles über die technologischen Revolutionen und seid danach perfekt über alles informiert. Wir begleiten und zeigen euch einen spannenden Einblick in die frühere Zeit und ihre Vorschritte. Von Modellen bis zu Zeitstrahlen ist alles dabei. Kommt gerne vorbei und lernt viel Neues und vielleicht auch zum Bekannten etwas dazu.

K0.4

4e

Wie die Zeit vergeht!

Im Raum «Wie die Zeit vergeht» ist Multitasking gefragt! Erlebe puren Nervenkitzel beim Meistern eines Parcours; teste deine Grenzen mit Zungenbrechern und Eiswasser, knacke komplexe Codes, oder beweise Teamgeist beim Domino. Vom Primarschul- bis zum Gedächtnistest oder dem Zeichnen ist alles dabei. Spüre den Zeitdruck und teste zugleich dein Zeitgefühl! Ein interaktiver Spass für jedes Alter. Ganz nach dem Motto «Alles gleichzeitig»!
Einlass 2. Abendvorstellung erst ab 19:30

K0.5

2b

Between Swiping and Reality

Im Rahmen der Projektwoche erkunden Schüler*innen, wie kurze Videos, Algorithmen und ständige Reize unser Zeitgefühl und unsere Aufmerksamkeit prägen. In einem begleiteten Medienexperiment erleben, beobachten und reflektieren sie ihren eigenen Social-Media-Konsum. Ziel ist nicht Verzicht, sondern Bewusstsein: Wie fühlt sich Zeit an, wenn sie scheinbar mühelos vergeht?

- | | | |
|--------------|----|--|
| K0.6
K0.7 | 2c | <p>Olymp Cinemas</p> <p>Was passiert, wenn antike Mythen in unserer Zeit und in unseren Breitengraden spielen? In kurzen Filmen holen wir Konflikte rund um die Themen Liebe, Macht, Erfolg und Figuren wie Athene, Poseidon und Demeter an unsere Schule. Die drei Filme werden in den Sälen Hera Plus K0.6, Hercules Prime K0.6 und ZeusFlix K0.7 gezeigt. Wir freuen uns auf Ihren Besuch im Olymp!</p> <p>Einlasszeiten siehe Flyer</p> |
| K0.8 | 4c | <p>Inner Space – The Breathing Room</p> <p>Kennen Sie dieses Gefühl? Man funktioniert, reagiert, hetzt von Termin zu Termin, der Alltag läuft auf Autopilot. Oft retten wir uns nur ins Wochenende, ohne wirklich "da" zu sein. Unsere Klasse hat eine Woche lang die Stopp-Taste gedrückt. Wir haben erforscht, wie man Stress reguliert und den Fokus nach innen richtet.</p> <p>Wir laden Sie ein, für 30 Minuten alles andere loszulassen – und zu spüren, wie Ihr System zur Ruhe kommt und neue Klarheit entsteht.</p> <p>Treten Sie ein in den Breathing Room.</p> <p>Einlasszeiten: 17:15, 18:00, 19:15, 20:00</p> |
| K0.9 | 3b | <p>Nostalgische Sinnesräume</p> <p>Gerüche, Geschmäcker, Geräusche, Gesehenes und Gefühltes lösen oft unwillkürliche Erinnerungen aus und versetzen uns in eine andere Zeit oder an einen anderen Ort. Wie in Marcel Prousts Roman «Auf der Suche nach der verlorenen Zeit» eine in Tee getunkte Madeleine den Protagonisten in seine Kindheit versetzt, entführen wir Sie über Nase, Mund, Ohr, Auge und den Tastsinn in die Kindheit der Schüler*innen – und vielleicht auch in Ihre eigene.</p> |
| K1.2 | 3d | <p>Escape Room – Fiebertraum</p> <p>Wir heißen euch herzlich willkommen in einer Welt voller Farben, Lichter und Formen. Doch in der Schönheit lauert eine Gefahr: In eurem Labor ist nämlich eine tödliche Krankheit ausgebrochen, und ihr seid in einen ewigen Fiebertraum gefallen. Reichen euer Scharfsinn und Kombinationsvermögen aus, um die Hürden, die euch in den Weg gestellt wurden, zu überwinden, bevor die Zeit abläuft?</p> <p>Einlass: Zu Beginn kann man sich für einen von drei 10 min Slots eintragen.</p> |
| K1.3 | 3d | <p>Escape-Room – Verloren im WeltTraum</p> <p>Du und deine Crew sind gefangen in einem Traum. Schwerelos fliegt ihr durch Raum und Zeit. Doch der Countdown läuft. Eine tickende Uhr bestimmt euer Schicksal. Seid ihr genug schlau, um die Illusion zu durchbrechen und aus dem kosmischen Traum zu entkommen? Schafft ihr es den Code zu knacken, bevor ihr für immer im WeltTraum gefangen bleibt?</p> <p>Einlass: Zu Beginn kann man sich für einen von drei 10 min Slots eintragen.</p> |

- K1.4 3b **Spiel-Oase**
Lassen Sie sich in die Welt von Spiel, Spass und kindlicher Neugier entführen. Betreut werden Sie von unseren freundlichen und hilfsbereiten Mitarbeiter*innen, welche Sie durch den Raum geleiten werden. Doch passen Sie auf, Vertrauen ist das erste Spiel das Sie verlieren werden. Wecken Sie alte Erinnerungen und schaffen Sie neue, wobei bei Ihnen «einzigartige» Gefühle ausgeschüttet werden, denn nicht jedes Spiel will gespielt werden...
Einlass alle 10 min
- K1.5 3c **Murmelbahnen durch Zeit und Raum**
Lassen Sie kleine Glaskugeln über verschiedene – aus WC-Rollen, Altkarton und Malerband gebastelte – Murmelbahnen, mal rasend schnell, mal im Schneckentempo durch Zeit und Raum rollen!
- K1.6 3e **Jetzt.Früher.Überall**
In diesem Raum erleben Sie, wie Menschen und Tiere rund um den Globus gleichzeitig unterwegs sind – zu unterschiedlichen Zeiten und doch im selben Moment. Der Raum macht den Wandel der Zeit sichtbar: Alltagsgegenstände und Orte verändern sich vom Früher zum Heute. Vergangenheit und Gegenwart treten in den Dialog und zeigen, wie sehr Zeit unsere Lebensräume prägt. Den Höhepunkt bildet eine Visualisierung, die den Blick weitet und zum Innehalten einlädt. Wie bedeutend – oder wie unbedeutend – sind wir als Teil des unermesslichen Universums?
- K1.7 3e **Fümms bö wö tää zää Uu!**
Hier klingt's, schnaubt's, zischt's und grununununununununzt's. Wir experimentieren mit Lautgedichten von Schwitters über Jandl bis Gernhardt. Und hier gibt's überraschende Blicke aufs Gewohnte. Wir sind übers Areal der KKN geschweift, haben im Vertrauten das Unvertraute gesucht und präsentieren unsere kleine Sammlung Küsnachter Ready-mades.
- K1.8 6be **Dietro la maschera / Hinter der Maske**
Die Maske ist der Ausgangspunkt des Projekts. Die Masken, die wir in Venedig selbst hergestellt haben, ermöglichten es uns, persönliche und gesellschaftliche Fragen durch Texte und Videos sichtbar zu machen. Wir wählten bewusst repräsentative Orte der Stadt aus und setzten sie filmisch in Szene. Diese Räume wurden zu Orten der Reflexion über unsere Art, Zeit zu erleben, über Nähe und Distanz sowie über das, was wir zeigen oder verbergen. Das Projekt lädt dazu ein, hinter die Maske zu schauen.
- K1.9 6bde **Augen und Ohren von Córdoba**
Augen und Ohren von Córdoba nimmt Sie mit auf eine sinnliche Reise durch die Fremdsprachenwoche in Spanien. Die Schüler*innen des Schwerpunktfachs Spanisch haben Córdoba erkundet und Audios und Videos von Strassen, Kultur und Menschen aufgenommen.
Auf gemütlichen Sitzsäcken und an drei Audio-Stationen können die Besucher*innen die Stadt hören, sehen und spüren - und für einen Moment in das lebendige Herz Spaniens eintauchen.



**Spenden zur Deckung unserer
Unkosten, herzlichen Dank!**



Kantonsschule Küsnacht