

Unort, Spur und Transformation

NEXT
LEVEL

Zwischen Beobachtung, Modell und digitaler Verwandlung

Ein Materialpaket zur Auseinandersetzung mit Raum, Sichtbarkeit und Umdeutung.

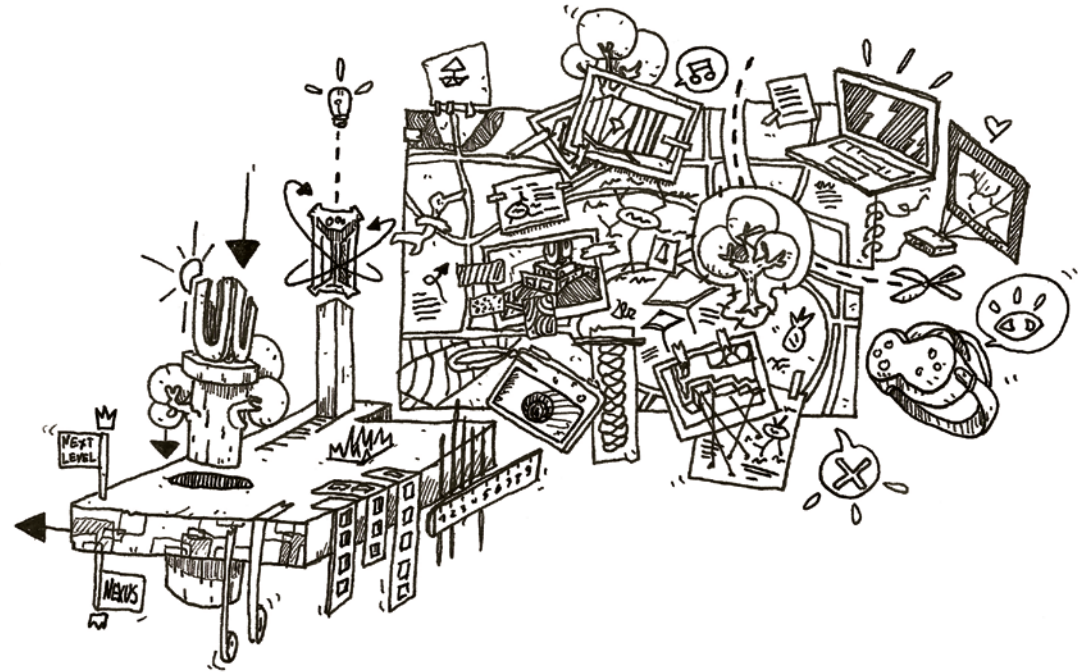
Das Next Level Festival 2025 in Dortmund widmet sich unter dem Titel TRANSMISSION den Übergängen zwischen realen und digitalen Welten. Zwischen Spiel, Kunst und Diskurs entstehen neue Räume, in denen Wahrnehmung, Identität und Gemeinschaft verhandelt werden.

Diese Übergänge stehen auch im Zentrum dieses Materialpakets für schulische und außerschulische Kunstvermittlung: Unorte, Orte im Wandel, im Verfall oder im Umbau werden zu Ausgangspunkten künstlerischer Forschung.

Wie nehmen wir Raum wahr?

Welche Spuren hinterlassen wir und welche finden wir?

Und wie verändert sich unser Blick auf die Stadt, wenn wir Modelle bauen, digitale Fragmente erzeugen oder Bewegungen kartieren?





Zielsetzung und Bezug zum Festival

Das Materialpaket ist ein Beitrag zum Vermittlungsprogramm des Next Level Festivals in Kooperation mit dem Nexus-Kollektiv. Es bietet niedrigschwellige, zugleich experimentelle Zugänge zu künstlerischen Verfahren, die Raumwahrnehmung, digitale Prozesse und kollektive Gestaltung verbinden.

Ausgehend von lokalen Erkundungen in Dortmund (z. B. rund um den Hafen und die Akademie für Theater und Digitalität) enthält es Übungen, Aufgaben und Impulse, die vor Ort oder im Schulkontext flexibel einsetzbar sind und ortsspezifisch angepasst werden können.

Dieses Materialpaket dient der inhaltlichen Vorbereitung von Schulklassen im Rahmen von Next Level. Es bietet flexible Impulse, um sich bereits im Vorfeld mit den zentralen Themen des Vermittlungsprogramms auseinanderzusetzen.

Die Übungen dienen der praktischen Arbeit beim Festival: Im Tiny Music House im Hafengebiet und der es entstehen Modelle, Zeichnungen und Karten, die direkt in Workshops einfließen oder am Wochenende in digitale Räume übersetzt werden.

Die Vermittlung folgt keinen linearen Abläufen. Sie arbeitet mit Spur, Beobachtung, Fragment und Bewegung. Die Übergänge von analog zu digital sind Teil des künstlerischen Prozesses, nicht dessen Ergebnis.

Unorte sind keine leeren Räume. Wir arbeiten nicht mit Orten, die im Stadtbild hervorgehoben oder institutionell verankert sind. Stattdessen richten wir unseren Blick auf jene Zwischenräume, die übersehen, durchquert oder vergessen werden: Orte, die weder eindeutig genutzt noch vollständig verlassen sind.

Unorte sind Übergänge, Brachen, Ränder. Sie zeigen sich erst, wenn man beginnt, anders hinzusehen – mit Zeit, mit Fragen und der Bereitschaft, nicht zu wissen, was man findet.

Diese Orte liefern kein fertiges Bild. Sie eröffnen Spielräume für Wahrnehmung, Erkundung und Transformation. Was geschieht, wenn ein Ort nicht dokumentiert, sondern neu gedacht wird durch Zeichnung, Text, Bewegung oder digitale Projektion? Ein Bild entsteht nicht durch Abbildung, sondern durch Annäherung.

Impressum

Unort, Spur und Transformation

Zwischen Beobachtung, Modell und digitaler Verwandlung

Ein Materialpaket zur Auseinandersetzung mit Raum, Sichtbarkeit und Umdeutung.

Materialpaket für schulische und außerschulische Kunstvermittlung im Rahmen des Next Level Festivals, Dortmund vom 13. bis 16. November 2025.

Nexus Kollektiv

Konzeption: Stephanie Sczepanek

Autor:innen: Johanna K Becker; Wil Borgmann;

Miri Graf; Stephanie Sczepanek

Redaktion: Nicola Seliger

Korrektur: Wil Borgmann

Gestaltung und Illustration: Marion Höpken

© 2025: Texte bei den Autor:innen

© 2025: Illustrationen bei Marion Höpken

1. Auflage 2025



Nexus Kollektiv



Nexus Kollektiv

Zwischen Richtung und Geste

Raumaneignung durch Bewegung, Spur und Wahrnehmung

NEXT
LEVEL

Ziel: Unorte körperlich erfahren durch zwei Zugänge: gelenkte Bewegung mit sichtbarer Zeichnung und freie Bewegung mit zeichnerischer Spur ohne Sichtkontakt

Ort: Ein sogenannter *Unort* – übersehen, vermieden, unbespielt

Material: Pro Person 2× A3-Papier, Fineliner oder Bleistift (zwei verschiedene Farben), feste Unterlage (z. B. Klemmbrett)

Gruppengröße: Kleingruppen oder in der großen Gruppe, je nach räumlicher Situation

Dauer: Ca. 15 - 30 Minuten pro Durchgang und 15 Minuten Reflexion sowie der Besprechung einer optionalen Weiterarbeit

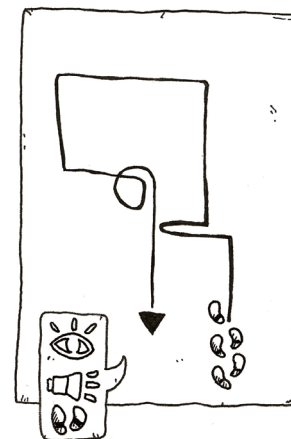
Diese körperbezogene Raumübung konzentriert sich auf sogenannte Unorte – Orte, die im Alltag kaum beachtet oder bewusst vermieden werden. Ziel ist es, den Raum nicht über Sprache oder Beobachtung, sondern über Bewegung, Spur und Körperwahrnehmung zu erfahren.

Die Teilnehmenden bewegen sich zweimal durch denselben Ort und halten dabei ihre Wege zeichnerisch fest. Es entstehen zwei Zeichnungen: eine gelenkt und strukturiert, die andere frei, tastend und offen. Die Übung macht erfahrbar, wie sich Wahrnehmung und Orientierung durch äußere Struktur oder persönliche Entscheidung verändern können.

Im **ersten Durchgang** gibt eine Person aus der Gruppe klare Bewegungsanweisungen. Zum Beispiel: „Gehe zehn Schritte geradeaus, drehe dich nach links, gehe zur Wand, bleibe stehen, drehe dich wieder um ...“

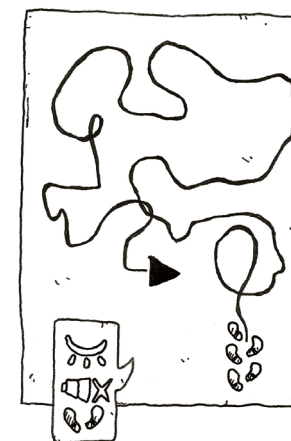
Alle Teilnehmenden folgen diesen Anweisungen im eigenen Tempo. Währenddessen zeichnen sie sichtbar, also mit Blick auf das Blatt ihre eigene Linie. Jede Bewegung wird zur bewusst gesetzten Spur. Diese kontrollierte Zeichnung dient als Grundlage für den späteren Vergleich.

Zusatz: Die Rolle der anleitenden Person kann im Verlauf auch getauscht werden, sodass mehrere Varianten der gleichen Strecke entstehen, bei denen sich Rhythmus, Tempo und Richtung verändern, je nachdem, wer führt.



Im **zweiten Durchgang** bewegen sich die Teilnehmenden frei und selbstbestimmt durch denselben Raum. Sie folgen ihrer Intuition, verändern die Richtung, bleiben stehen, lassen sich treiben. Hier wird gezeichnet, ohne auf das Blatt zu schauen, der Blick bleibt im Raum, die Hand folgt der Bewegung. Die Aufmerksamkeit richtet sich ganz auf den Raum, auf die eigene Bewegung und auf das, was sich in der Umgebung zeigt und ihre Reize. Die Linie entsteht unkontrolliert, wie eine Nebenhandlung.

Beide Zeichnungen – die sichtbare unter Anleitung und die blinde im freien Gehen – werden anschließend nebeneinandergestellt und betrachtet. Wie unterscheiden sie sich? Was bleibt sichtbar, was verschwindet? Wie verändert sich mein Zugang zum Ort, wenn ich ihm folge und wie, wenn ich ihn mir selbst suche?



Diese Übung versteht Zeichnung nicht als Abbildung, sondern als Spur eines Daseins im Raum. Und vielleicht beginnt genau dort, zwischen Richtung und Geste, die Aneignung eines Unortes.

Optional:

Die entstandenen Zeichnungen können über die Übung hinaus weiterverwendet werden. Sie dienen als Ausgangsmaterial für Mappingprozesse, räumliche Modelle oder digitale Übertragungen. So lassen sich die individuellen Bewegungsspuren in andere Medien und Formate übersetzen: etwa in Kartierungen, Collagen, performative Setzungen, AR-Anwendungen oder Projektionsflächen. Die Zeichnungen markieren dabei nicht nur Wege, sondern eröffnen neue Perspektiven auf Raum, Erinnerung und Aneignung.

Autorin: Stephanie Sczepanek

Die Teilnehmenden erkunden übersehene, ungenutzte oder gemiedene Orte in ihrem urbanen Umfeld, sogenannte *Unorte*, und entwickeln daraus künstlerische Karten. Diese subjektiven Kartografien zeigen keine geografische Orientierung, sondern die eigene Erfahrung: Atmosphäre, Bewegung, Klang, Rhythmus, Erinnerung. So entstehen poetische Gegenkarten zur Stadt, die das Unsichtbare, Zufällige oder Verdrängte sichtbar machen. Die Methode verbindet sinnliche Wahrnehmung, zeichnerisches Arbeiten und experimentelle Dokumentation. Je nach Gruppe kann sie analog oder hybrid (digital erweitert) umgesetzt werden.

1. Begriff und Wahrnehmung: Was ist ein Unort?

Ziel: Den Begriff Unort verstehen und eigene Assoziationen entwickeln. Gemeinsam wird erarbeitet, was einen Unort ausmacht: Orte, die übersehen, gemieden oder als „leer“ empfunden werden, Zwischenräume, Übergänge, Brachen, Restflächen, Parkhäuser, Unterführungen. Anschließend sammeln die Teilnehmenden spontan Orte aus ihrem Umfeld, die sie mit diesem Begriff verbinden.

Ein kurzer theoretischer oder künstlerischer Impuls kann diesen Einstieg begleiten, etwa Gedanken von Michel de Certeau, Michel Foucault oder Miwon Kwon zu Raum, Bewegung und Aneignung (de Certeau über das Gehen als eine Form, den Raum zu erleben und zu schreiben, Foucault über Heterotopien als Orte des Anderen, Kwon über Kunst im öffentlichen Raum als offenes Zusammenspiel zwischen Ort, Institution und Zeit) oder Beobachtungen aus künstlerischen Projekten, die sich mit Fragen von Raum und Handlung beschäftigen (siehe Box mit Impulsen von Künstler:innen).

Impulsfragen:

- Was macht einen Ort zum Unort?
- Warum übersehen wir bestimmte Orte?
- Kann ein Unort schön, sicher oder sogar wichtig sein?

Material: Skizzenpapier, Marker, Stifte, kurze Textauszüge oder Bildimpulse



2. Erkundung und Sammlung: Den Ort befragen

Ziel: Einen ausgewählten Unort mit allen Sinnen untersuchen und Eindrücke dokumentieren. Die Gruppen oder Einzelpersonen wählen einen Ort aus, den sie untersuchen möchten. Der Ort wird ohne Vorwissen oder Bewertung aufgesucht. Wesentlich ist, mit dem Ort in Kontakt zu treten, durch Sehen, Hören, Fühlen, Gehen.

Wahrnehmungsebenen:

- Sehen: Farben, Strukturen, Schatten, Bewegung, Licht
- Hören: Geräusche, Stimmen, Stille, Wiederholungen, Echo
- Fühlen: Temperatur, Wind, Oberfläche, Material, Körperbewegung
- Assoziieren: Welche Gedanken, Erinnerungen, Bilder tauchen auf?

Mögliche Dokumentationsformen:

- Skizzen und Linienzeichnungen
- Frottagen oder Abreibungen
- Fotografische Ausschnitte und Nahaufnahmen
- Sprachaufnahmen oder Geräuschprotokolle
- Textnotizen, Satzfragmente, Wörter, Beobachtungen
- Fundstücke oder kleine Objekte

Material: Skizzenhefte, A3-Papier, Fineliner, Bleistifte, Jaxonkreide, Frottagepapier, Kamera/ Handy, Tonaufnahmegerät, ggf. Karton oder Mappe für Fundstücke

3. Transformation: Die Karte des Unorts

Ziel: Aus der Sammlung entsteht eine individuelle künstlerische Karte des Unorts. Die Karte bildet keine geografische Orientierung ab, sondern eine Topografie der Wahrnehmung. Sie kann fragmentarisch, verdichtet, offen oder mehrschichtig sein - eine Karte, die Spuren und Atmosphären festhält.

Mögliche Gestaltungselemente:

- Linien, die Bewegungen oder den Blick anzeigen
- Symbole oder Farben für Geräusche, Licht, Temperatur
- Textausschnitte, Fragen, Zitate, Erinnerungen
- Collagen aus Fotos, Skizzen, Frottagen oder Fundstücken
- Überlagerungen, Löcher, Leerräume

Optional können mehrere Einzelkarten zu einer kollektiven Kartierung zusammengefügt werden. Ziel ist nicht die Übersicht, sondern das Zusammenbringen unterschiedlicher Wahrnehmungen eines Ortes.

Material: Papier, Stifte, Farben, Klebstoff, Cutter, Scheren, Marker, Ausdrucke, ggf. Tablets für digitale Bearbeitung

4. Erweiterung: Der Unort spricht zurück

Ziel: Die entstandenen Karten werden sichtbar gemacht und in neue Medien oder Räume übersetzt. Sie können projiziert, gescannt oder mit digitalen Elementen überlagert werden. So entstehen erweiterte Formen des Mappings, die Klang, Bewegung und Projektion einbeziehen.

Mögliche Weiterverarbeitung:

- Digitale Layer: scannen und ergänzen der Karten mit Sounds, Text oder Bewegung
- Projektion: Übertragung auf Flächen, Objekte oder den Ort selbst (z. B. im Tiny Music House oder Stadtraum)
- Digitale Erweiterung: Überlagerung von Zeichnung und Ort mit digitalen Tools, wie zum Beispiel CoSpaces Edu usw.
- Künstlerische Installation: Kombination von Zeichnung, Fundstück und Sound zu einem neuen Raumobjekt.

5. Reflexion: Was bleibt sichtbar?

Ziel: Gemeinsame Auswertung der entstandenen Arbeiten und Reflexion über Wahrnehmung, Raum und künstlerisches Forschen.

Leitfragen:

- Was ist in meiner Karte sichtbar geworden, was vorher unsichtbar war?
- Wie verändert sich mein Blick, wenn ich einen Ort künstlerisch erforsche?
- Was bedeutet Aneignung – und kann sie auch Zuhören heißen?

Die Karten können abschließend gemeinsam präsentiert werden – als Tischinstallation, Wandarbeit oder Projektion. Die Teilnehmenden werden eingeladen, ihre Erlebnisse zu teilen und über die Grenzen von Sichtbarkeit, Zugehörigkeit und öffentlichem Raum zu sprechen.

Die Karten sind nicht Endprodukte, sondern offene Forschungsfragmente. Spuren eines Wahrnehmens, das neue Beziehungen zwischen Mensch, Raum und Stadt eröffnet und weiterverarbeitet und in andere künstlerische Formate übersetzt werden können, zum Beispiel Rauminstallationen, Projektionen, digitale Layer, performative Setzungen oder kollektive Mapping-Objekte.

Autorin: Stephanie Szczepanek

Impulse von Künstler:innen:

Francis Alÿs – The Collector (1991)

In Zusammenarbeit mit Julien Devaux und Octavio Iturbe. Alÿs läuft mit einem kleinen magnetischen Spielzeughund durch die Straßen von Mexico City. Der Hund zieht Metallschrott an. Was wie ein Spiel aussieht, wird zur Sammlung der versteckten Spuren der Stadt.

Impulsfragen: Wie könnte dein eigenes Gehen Spuren sichtbar machen? Welche Linien ziehst du mit deinem Körper durch einen Unort?

Janet Cardiff – Audio Walks

Cardiff erstellt Hörspaziergänge. Wer mit Kopfhörern durch den Raum geht, hört Geschichten, Musik, Gespräche, Schritte. Orte überlagern sich dadurch mit Erinnerung und Erfindung.

Impulsfragen: Welche Klänge gehören zu einem Ort? Was würde ein Unort erzählen, wenn du ihm zuhörst?

Iconoclasistas – Kollektives Mapping

Das Künstler:innen-Kollektiv aus Buenos Aires entwickelt mit Gruppen alternative Karten, die Gefühle, soziale Realitäten oder Alltagswissen sichtbar machen. Jede Karte erzählt von Perspektiven, die sonst nicht gezeigt werden.

Impulsfragen: Welche Karte würdest du für deinen Unort zeichnen? Was fehlt auf „normalen“ Landkarten? Was sollte sichtbar werden?



Sophie Calle – Suite Vénitienne (1980)

Calle folgt einem fremden Mann durch Venedig. Dabei dokumentiert sie Orte, Zeit, Verhalten, eigene Gedanken. Der Weg wird zur intimen Karte einer Reise ohne Plan.

Impulsfragen: Wie wäre es, einem Ort zu folgen wie einer Person? Wohin bringt dich das Nicht-Wissen?

Weitere Impulse:

de Certeau, Michel (1988). *Kunst des Handelns*. Berlin: Merve Verlag.

Foucault, Michel (1992). *Andere Räume*. In: *Aisthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik*. Leipzig: Reclam, S. 34–46.

Kwon, Miwon (2002). *One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Baghramian, Nairy (2012). *Le Mépris*. In: *Texte zur Kunst, 2012/87: Streit / Conflict*, S. 111–121.

Bishop, Claire (Hrsg.) (2011). *Participation*. Cambridge: The MIT Press.

Busse, Klaus-Peter (2021). *Räume methodisch erkunden – Kunst*. In: *Friedrich Verlag*.

Busse, Klaus-Peter (2020). *Raumspiele. Aktuelle Anmerkungen zum Mapping*. In: *BDK-Mitteilungen*, 56(4), S. 15–21.

Busse, Klaus Peter (2009). *Bildumgangsspiele einrichten. Mit einem Projekt von Katrin Laupenmühlen und Sehra Karakus*.

Reihe: *Dortmunder Schriften zur Kunst. Studien zur Kunstdidaktik*, Band 9, Norderstedt.

Busse, Klaus Peter (2017). *Von Sperlonga bis an die Emscher. Die Kunstgebiete von Cy Twombly, Francis Alÿs und an der Emscher*.

Das Atlas-Buch. Oberhausen: Verlag Ludwig.

Didi-Huberman, Georges (1999). *Was wir sehen, blickt uns an. Zur Metapsychologie des Bildes*. München: Fink Verlag.

Glauner, Max (Hrsg.) (2016). *GET INVOLVED! Partizipation als künstlerische Strategie*. *Kunstforum International*, 2016/240.

Treese, Anna (2018). *Mapping Skulptur Projekte*. In: Engel, Birgit, Fisch, Ingrid, Hölscher, Stefan u. a. (Hrsg.), *VER_HANDELN: Begegnungen im öffentlichen Raum der Kunst – Skulptur Projekte 2017, Didaktische Logiken des Unbestimmten 3/2018*. München: kopaed verlags gmbh.

Projektionen -Schattenvariationen

NEXT
LEVEL

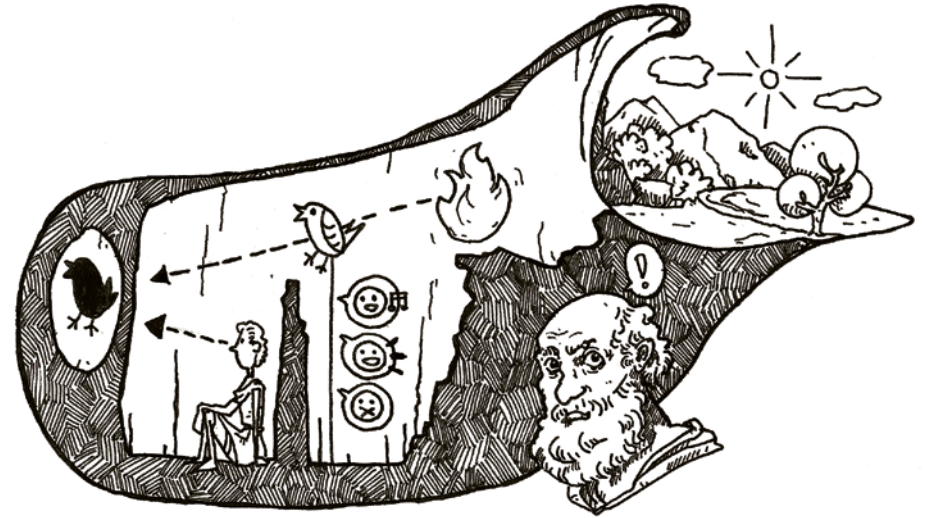
Projektionen

Das Wort „Projektion“ stammt vom lateinischen *prōiectiō* („das Hinauswerfen“) und leitet sich von *prōicere* = „nach vorn werfen“ ab. Seit dem 17. Jahrhundert wird der Begriff im Deutschen zunächst in der Geometrie und Kartografie verwendet, um dreidimensionale Formen auf einer Fläche darzustellen.

Im 18. und 19. Jahrhundert erhielt er eine technische Bedeutung, insbesondere im Bereich der Licht- und Bildprojektionen, z. B. in der *Laterna magica* oder im frühen Film. Gegen Ende des 19. Jahrhunderts übernahm die Psychologie den Begriff, um den Vorgang zu beschreiben, eigene Gefühle oder Eigenschaften unbewusst auf andere zu übertragen.

Im 20. Jahrhundert bis heute findet „Projektion“ auch in den Naturwissenschaften, der Informatik und der Alltagssprache Verwendung, etwa für Datenabbildungen oder Zukunftsplanungen.

Allen Bedeutungen ist gemeinsam, dass etwas „nach vorn geworfen“ wird – sei es Licht, ein Bild, eine Eigenschaft oder ein Gedanke.



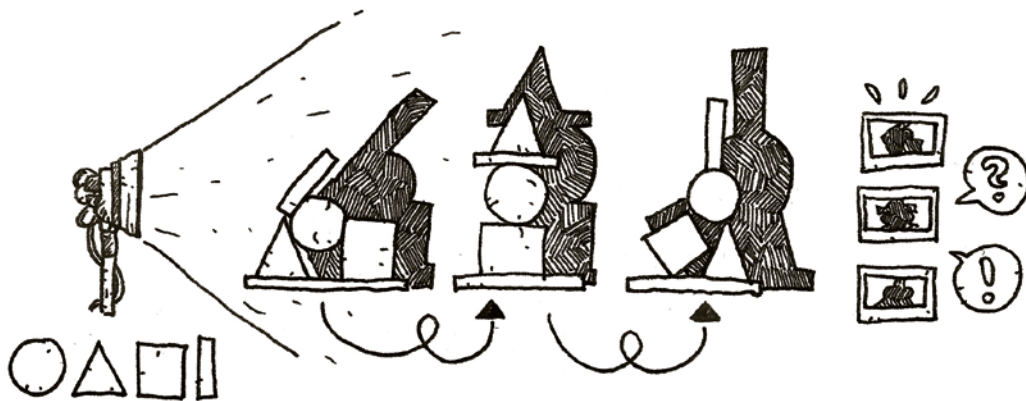
Impuls: Platons Höhlengleichnis

Im siebten Buch von Platons „*Politeia*“ wird das Höhlengleichnis als zentrale Erkenntnis- und Bildungsmetapher eingeführt.

Platon beschreibt Menschen, die seit ihrer Geburt gefesselt in einer Höhle sitzen und lediglich Schatten von Gegenständen wahrnehmen, die hinter ihnen durch das Licht eines Feuers projiziert werden. Diese Schatten halten sie für die eigentliche Realität, da ihnen der Zugang zur Außenwelt verwehrt ist.

Wird einer der Gefangenen befreit, erkennt er zunächst mühsam, dass die Schatten nur Abbilder der wahren Dinge sind. Außerhalb der Höhle erlangt er durch die Erfahrung des Sonnenlichts die Einsicht in die Welt der Ideen, insbesondere in die Idee des Guten als höchste Erkenntnisquelle.

Das Gleichnis veranschaulicht den Bildungsweg der Seele vom Scheinwissen zur wahren Erkenntnis.



Schattenvariationen

Kleine Übung zur Einführung

Gruppenarbeit – Material:

Verschiedene Gegenstände, ein abgedunkelter Raum mit Projektionsfläche (Wand o. Ä.), Lichtquelle

Durchführung:

- In kleinen Gruppen werden Schattenbilder aus aufeinander gestapelten oder angeordneten Gegenständen erzeugt.
- Die Anordnung kann immer wieder verändert werden, sodass neue Schattenbilder entstehen.

Fragen zur Reflexion:

- Welche Beziehung besteht zwischen den Gegenständen und ihren Schatten?
- Welche Inhalte und Geschichten erzeugen die Schattenbilder?
- Wie stark müssen Veränderungen der Anordnung sein, um eine neue Deutung der Schattenbilder zu ermöglichen?

Option: Dokumentation der Zwischenstadien durch Fotografie.



Impulse von Künstler:innen:

Hans-Peter Feldmann – Schattenspiele:

In seinen Schattenspielen arrangiert Hans-Peter Feldmann einfache Alltagsobjekte – Spielzeug, Figuren, Blumen oder Werkzeuge – so, dass sie im Lichtschein poetische, oft überraschende Schattenbilder erzeugen.

Mit humorvollem Minimalismus zeigt Feldmann, wie durch Licht und Projektion aus banalen Dingen neue Bedeutungen und Geschichten entstehen. Das Spiel mit Schatten wird zu einer Reflexion über Wahrnehmung, Illusion und Fantasie: Der Schatten offenbart eine andere Wirklichkeit, die im Objekt selbst verborgen liegt.



Sue Webster & Tim Noble – Schattenarbeiten:

Das britische Künstlerduo Sue Webster und Tim Noble ist bekannt für seine Schatten- und Lichtskulpturen, in denen scheinbar chaotische Anordnungen von Abfall, Schrott oder Alltagsobjekten durch gezielte Beleuchtung zu präzisen Schattenbildern werden.

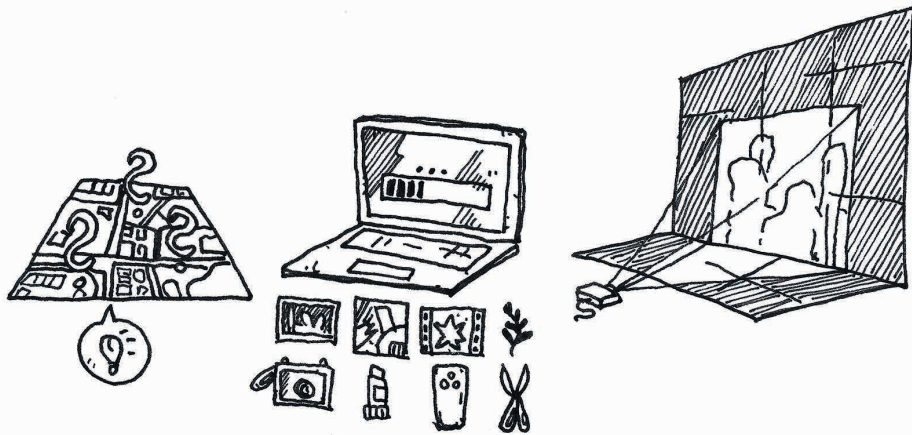
Erst im Moment der Projektion offenbart sich die eigentliche Form – oft Porträts der Künstler selbst oder gesellschaftliche Kommentare. Dadurch entsteht ein Spannungsfeld zwischen Chaos und Ordnung, Oberfläche und Bedeutung. Die Künstler spielen mit Wahrnehmung und Erwartung: Was im Licht sichtbar wird, existiert nur dank des Schattens. Projektion wird so zur Metapher für Erkenntnis und Selbstbild – das, was wir sehen, hängt vom Blickwinkel ab.

Autorin: Johanna K Becker

Projektionen -Orte erzählen

Projektion im Kontext

NEXT
LEVEL



Material:

Projektor, Material zur Erstellung einer Projektion (Tablet, iPad, Skizzen, Bilder)

Durchführung:

- Zunächst wird der Projektionsort analysiert: Welche Ereignisse fanden dort statt? Welche Geschichte ist noch sichtbar? Welche Wirkung hat der Ort auf mich?
- Anschließend wird eine Projektion erstellt – als einzelnes Bild oder Animation. Methoden können Fotografien, Collagen, Scherenschnitte, gezeichnete Animationen oder Stop-Motion sein.
- Die Projektion wird auf den Ort gerichtet; für maximale Wirkung sollte es dunkel sein.

Option: Video- oder Fotodokumentation der Projektion.

Impulse von Künstler:innen:

Mischa Kuball – Missing Link:

In „Missing Link“ untersucht Mischa Kuball die Beziehung zwischen Raum, Wahrnehmung und Erinnerung durch den Einsatz von Licht und Projektion.

Das Werk besteht aus Lichtprojektionen im öffentlichen Raum, die historische oder gesellschaftliche „Leerstellen“ sichtbar machen sollen – Orte, an denen etwas fehlt oder verdrängt wurde.



Kuball versteht Projektion dabei sowohl als visuellen als auch als sozialen Akt: Licht wird zu einem Medium, das unsichtbare Zusammenhänge, vergessene Geschichten und verdrängte Identitäten ans Licht bringt.

Der „Missing Link“ steht symbolisch für das fehlende Bindeglied zwischen Vergangenheit und Gegenwart, zwischen privater Erinnerung und öffentlicher Wahrnehmung.

Autorin: Johanna K Becker

Projektionen - Selbstporträt in Licht und Schatten

Material:

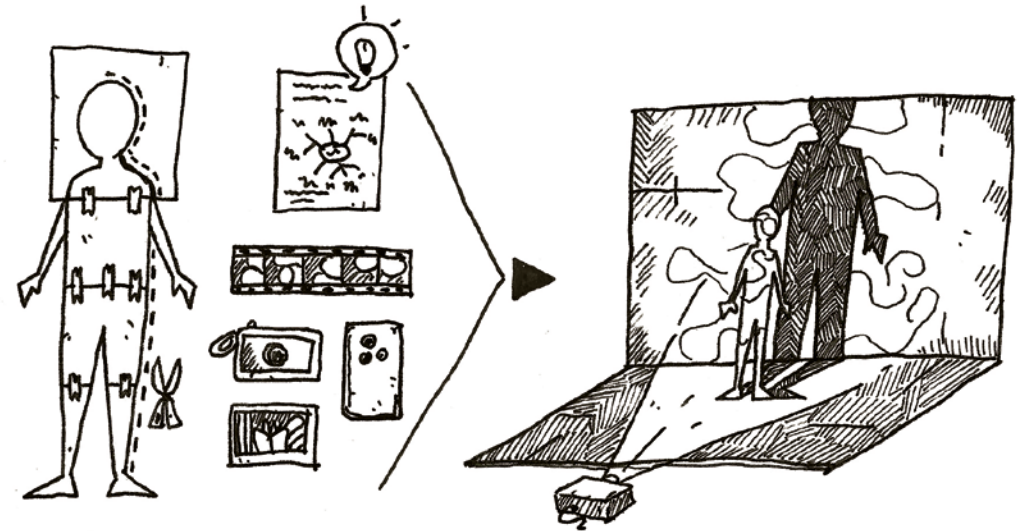
Projektor, Holz oder Pappe, Werkzeug, ggf. Farbe, Tablet/iPad mit Animationssoftware, Material für Stop-Motion-Animation (Papier, Farbstifte, Fotografien, Knete etc.)

Durchführung:

- Erstellung eines Gegenstands, auf den die Projektion gerichtet wird (z. B. Silhouette des eigenen Körpers).
- Entwicklung einer Animation, die auf die Silhouette projiziert wird – der Inhalt kann persönliche Ereignisse, Familiengeschichten oder Aspekte des eigenen Ichs darstellen.
- Projektion auf den Aufsteller: Winkel, Licht und Schatten erzeugen eine zusätzliche Tiefendimension sowie eine Verschmelzung von Silhouette und Umgebung.

Option: Video- oder Fotodokumentation.

NEXT
LEVEL





**NEXT
LEVEL**



Impulse von Künstler:innen:

William Kentridge – Black Box / Chambre Noire (2005)

In „Black Box“ verbindet William Kentridge Zeichnung, Projektion, Mechanik und Musik zu einer poetischen Auseinandersetzung mit dem deutschen Kolonialverbrechen in Namibia. Die „Black Box“ dient dabei als Theater des Erinnerns: In ihr werden Schatten, Bilder und Geschichte projiziert – sichtbar gemacht, was lange verdrängt wurde.

Kentridge nutzt den Akt der Projektion zugleich technisch und symbolisch: als Lichtwurf auf die Bühne und als Spiegel für psychologische Projektion – das Verdrängen und Übertragen von Schuld.

Die „Black Box“ wird so zu einem Raum, in dem kollektive Erinnerung, Verantwortung und Vergessen sichtbar werden.

Lotte Reiniger – Scherenschnittfilme und Projektion

Lotte Reiniger (1899–1981) war eine Pionierin des Animationsfilms und entwickelte eine unverwechselbare Technik des Scherenschnitts, bei der Figuren aus Papier geschnitten und Bild für Bild vor einer Lichtquelle bewegt wurden. Diese Methode macht die Projektion zum zentralen Medium: Das Licht wirft die Silhouetten auf den Hintergrund und erzeugt die Illusion von Bewegung und Raum.

Die Projektion bei Reiniger ist nicht nur ein technisches Mittel, sondern auch ein ästhetisches Prinzip:

- Sie verwandelt flache, starre Figuren in lebendige Schatten, die Geschichten erzählen.

- Licht und Schatten erschaffen Räume zwischen Realität und Fantasie, wodurch die Zuschauer in eine traumartige, erzählerische Welt eintreten.
- Projektion wird zum Vermittler von Wahrnehmung und Interpretation: Der Betrachter sieht nicht das Papier selbst, sondern die von Licht und Bewegung erzeugte Illusion.

In Filmen wie „Die Abenteuer des Prinzen Achmed“ (1926) verschmelzen Projektion, Bewegung und Musik zu einem poetischen Gesamterlebnis, in dem das Spiel von Licht und Schatten zentrale narrative und symbolische Funktionen übernimmt. Die Projektion macht sichtbar, wie Illusion und Wirklichkeit, Bewegung und Stillstand miteinander verflochten sind.

Autorin: Johanna K Becker

Wie im Theater

Eine Theaterbühne ist ein wandelbarer Ort. Mit jedem neuen Stück entsteht dort eine kleine Welt, in der Menschen aufeinandertreffen und Geschichten erzählt werden. Die Bühne verändert sich durch Kulissen – Elemente, die aufgebaut, verschoben und wieder abgebaut werden.

Auch unser *Unort* kann zu einer Bühne werden. Gemeinsam verwandeln wir ihn in einen Ort, an dem Geschichten möglich sind.

Ein Blick in die Geschichte der Theaterkulissen

Die Idee, eine Bühne mit veränderbaren Kulissen auszustatten, ist fast so alt wie das Theater selbst.

Antike: Schon im antiken Griechenland standen Schauspieler:innen vor bemalten Wänden, den sogenannten *Skenographien*. Diese einfachen Malereien stellten Paläste, Landschaften oder Häuser dar, wodurch der Ort der Handlung schnell verändert werden konnte – ohne die ganze Bühne neu zu bauen.

Renaissance: In Italien wurde die Bühnenkunst weiterentwickelt. Die berühmten *Perspektivbühnen* nutzten gemalte Kulissen und schräge Aufbauten, um Tiefe zu erzeugen. Ein Zuschauer im Parkett konnte den Eindruck gewinnen, in eine lange Straße oder weite Landschaft zu blicken, obwohl alles nur gemalt war.

Barock: Im 17. und 18. Jahrhundert entstanden aufwendige Maschinen, die ganze Kulissen bewegen konnten. Mit einem Dreh der Bühne wechselte ein Palast in einen Wald, eine Stadt oder ein Meer – wie ein magischer Film, nur live.

19. und 20. Jahrhundert: Theater wurden realistischer, es wurden ganze Zimmer oder Häuser auf die Bühne gestellt. Später kamen experimentelle Bühnenbilder hinzu, die mit einfachen Zeichen, Projektionen oder abstrakten Formen arbeiteten.

Heute: Bühnenbilder sind oft flexibel und modular. Manchmal bestehen sie nur aus Licht und Projektion, manchmal aus riesigen, beweglichen Bauwerken. Kulissen können aus Alltagsgegenständen bestehen – genauso wie in unserem Workshop.

NEXT
LEVEL



Aufwärmen

Bevor wir mit dem Gestalten beginnen, machen wir eine kleine Zeichenübung, um die Fantasie zu öffnen. Oft denken wir bei Häusern sofort an Kästen mit Spitzdach oder an Türme, die streng in den Himmel ragen. Diese Übung soll helfen, freier und überraschender zu denken.

Zunächst sammeln wir gemeinsam Ideen:

- **Orte, die Spaß machen** – Rutschen, Go-Kart-Bahn, Snackbuden, Seilbahnen ...
- **Orte, die der Gemeinschaft nützen** – Sitzgelegenheiten, Urban Gardening, Tauschboxen, Treffpunkte, Tischtennisplatten ...
- **Orte, die ökologisch oder klimatisch wertvoll sind** – Bäume, Schatten, Wasserstellen, Brunnen, Hochbeete, ...

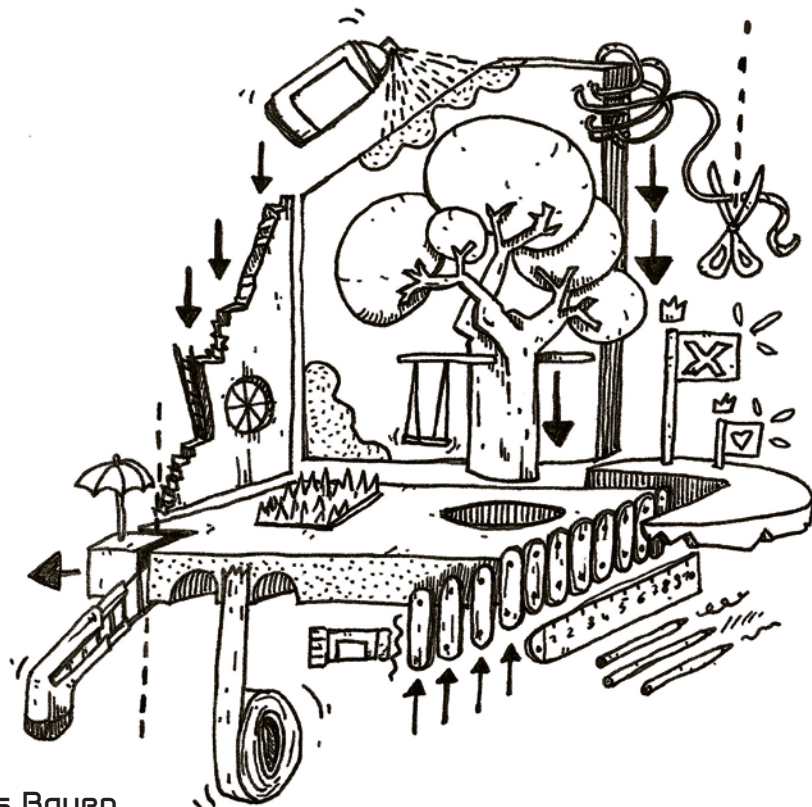
Jeder wählt ein Element aus, zeichnet es mit schnellen Strichen auf ein Blatt und gibt es an die nächste Person weiter. Diese fügt ein weiteres Element hinzu. So entstehen reihum fantasievolle Gemeinschaftszeichnungen, die wir am Ende kurz vorstellen.

Masterplan

Vor dem Bauen steht der Plan.

- Wer arbeitet lieber allein, wer im Team?
- Gibt es ein gemeinsames Thema für den Ort?
- Welche Funktion soll er haben? Wer soll sich dort wohlfühlen?

Die Entwürfe können klassisch auf Papier entstehen oder digital, indem ihr Skizzen in Fotos des *Unortes* einfügt.



Das Bauen

Jetzt geht es ans Umsetzen. Wir nutzen Alltagsmaterialien und Verpackungen, um die Elemente für unseren Unort im Miniaturformat zu bauen:

Materialien:

Karton, Bunte Papiere aller Art
Kleber, Klebeband (auch doppelseitig)
Klebepistole, Scheren, Cutter, Schneidematte
Lineale, Draht, Eisstäbchen, Bambusstiele
Strohhalme, Pfeifenreiniger
Marker, Farben, evtl. Sprühfarben

Verpackungen aller Art: Kartons, Plastikverpackungen, Verpackungsinlets, Eierkartons, Papierrollen, Folien, Obst- und Zwiebelnetze, ...

Fundstücke: Äste und andere getrocknete Pflanzen, Steine, Sand, Stoffreste, Stücke Kunstrasen, alte Fotos, Postkarten, Schnüre.

Die Gruppen sprechen sich vorher ab: Wer übernimmt welches Element?
So können alle parallel arbeiten.

NEXT LEVEL

Das Bauen – Schritt für Schritt

Nun verwandeln wir unsere Pläne in Modelle. Wir bauen kleine Welten, die wie Kulissen im Theater funktionieren – flexibel, veränderbar und voller Geschichten.

1. Arbeitsplatz vorbereiten

Schneidematte, Cutter und Klebepistole gehören an eine feste Station, an der vorsichtig gearbeitet wird.

Überlegt: Soll das Modell auf einer Bodenplatte stehen (z. B. ein Stück Pappe oder Holz), oder baut ihr die Elemente frei und beweglich?

2. Grundstruktur festlegen

Beginnt mit den größeren Formen: Wände, Wege, Plattformen, Podeste. Nutzt stabile Materialien wie Karton oder Verpackungsinlets, die schon eine feste Form haben. Befestigt die Grundelemente so, dass sie einen Rahmen für alles Weitere geben.

3. Bauen in Schichten

Danach folgen die mittleren Elemente: Treppen, Pflanzeninseln, Sitzflächen ... Arbeitet von groß nach klein, von stabil nach filigran. Kombiniert unterschiedliche Materialien: Karton mit Draht, Papier mit Stoff, Verpackungsreste mit Naturmaterialien.

4. Details hinzufügen

Kleine Dinge machen die Orte lebendig: Tore, Schilder, Bänke, Bäume, Figuren, Wasserflächen. Aus Netzen lassen sich Schaukeln, Zäune oder

Kletterpflanzen machen, aus Papierrollen Durchgänge oder Türme, aus Eierkartons Mauern, Schirme oder Landschaften. Stoffreste, Fotos oder Postkarten können Erinnerungen oder Atmosphären in die Kulisse bringen.

5. Verbindungen schaffen

Überlegt, wie die einzelnen Elemente zusammenhängen: Wo entstehen Wege, Übergänge, Begegnungsräume? Achtet darauf, dass eure Kulisse von allen Seiten spannend wirkt, nicht nur von vorne.

6. Ausprobieren und verändern

Stellt die Elemente zwischendurch auf und betrachtet sie von unterschiedlichen Blickwinkeln. Nichts muss sofort festgeklebt werden – manches darf sich verschieben oder wieder auseinanderfallen. Wie im Theater können Kulissen verändert, ergänzt oder sogar komplett neu gebaut werden.

7. Farb- und Materialakzente

Farben, Marker und Sprühfarben setzen Schwerpunkte. Nutzt sie bewusst: Ein Ort kann durch eine kräftige Farbe eine ganz neue Stimmung bekommen. Auch Materialien selbst erzählen Geschichten – glänzende Folien, rauer Karton, weiches Moos.

Autorin: Wil Borgmann

Objekte 3D-scannen mit Scaniverse

Mit den folgenden Schritten kannst du dein Objekt mit der App Scaniverse scannen und als 3D-Datei speichern.

Diese Datei kannst du:

- in den meisten 3D-Programmen weiterbearbeiten
- mit Augmented Reality (AR) virtuell in der echten Welt anzeigen
- oder als Video exportieren, das dein 3D-Modell zeigt.

Tipps für das Scannen

Sehr transparente Materialien, feine Fäden oder Drähte sowie ganz weiße Objekte lassen sich mit Scaniverse nur schwer erfassen. Wenn du ein Modell baust oder ein Objekt zum Scannen auswählst, vermeide möglichst solche Materialien. So erhältst du einen möglichst genauen Scan. Es ist außerdem empfehlenswert, alle erstellten Dateien in einem eigenen Ordner auf dem Gerät zu speichern. So kannst du sie schnell und einfach wiederfinden oder verschicken.

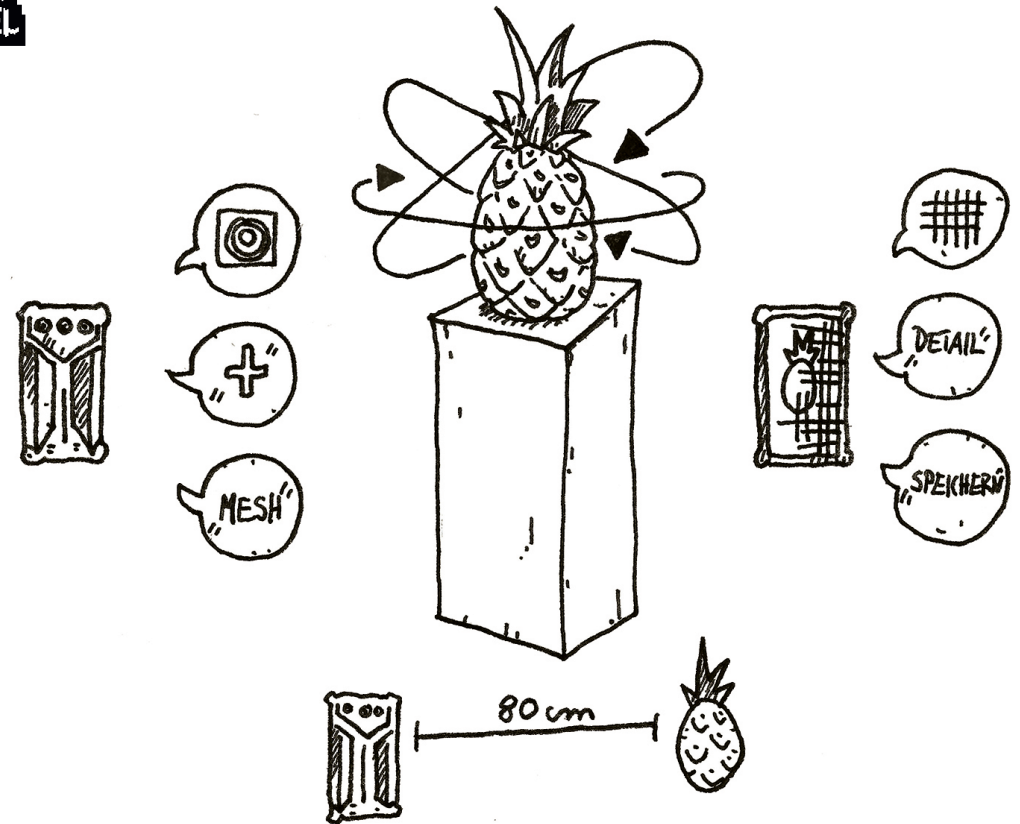
Vorbereitung des Objekts fürs Scannen

Objekt platzieren: Stelle das Objekt so auf, dass du es vollständig umrunden kannst. Achte auf gute Beleuchtung, damit alle Details sichtbar sind. Ein Sockel (z. B. ein Hocker) sorgt für eine angenehme Arbeitshöhe.

Wenn das Objekt nicht von selbst stabil steht oder auch die Unterseite gescannt werden soll, kannst du es z. B. mit feinen Fäden und Klebeband aufhängen.

Wichtig: Das Objekt darf sich beim Scannen nicht bewegen, sonst wird das Ergebnis unscharf.

NEXT
LEVEL



Appeneinstellungen fürs Scannen

Starte die App Scaniverse. Du siehst drei Menüpunkte: „Bibliothek“, „+“ und „Entdecken“. In der Bibliothek findest du später alle fertigen Scans. Tippe auf „+“, um einen neuen Scan zu starten. Du kannst zwischen den Scanmodi „Splat“ und „Mesh“ wählen. Für eine 3D-Datei und ein Präsentationsvideo wähle nun „Mesh“.

Hinweis: „Splat“ kann bei feinen Objekten manchmal detailliertere Ergebnisse liefern, lässt sich aber nicht in gängigen 3D-Programmen weiterverwenden.

Wähle die passende Größe. Für Objekte, die kleiner als ein Stuhl sind, nimm „klein“, um möglichst viele Details zu erfassen.

Scannen

Die Kamera deines Geräts aktiviert sich nun. Halte das Gerät etwa 80 cm (eine Armlänge) vom Objekt entfernt. Um den Scan zu starten, drücke den roten Aufnahmeknopf.

Auf dem Bildschirm erscheint nun ein rot-weißes Gitter. Dieses verschwindet, sobald ein Bereich erfasst wurde. Gehe gleichmäßig und langsam um das Objekt herum. Halte dabei den Abstand und scanne gründlich von allen Seiten, auch von oben und schräg.

Tipp: Laufe mehrere langsame Runden um das Objekt. Verändere dabei für jede Runde leicht Winkel und Höhe des Geräts, damit alle Seiten erfasst werden.

Wenn das Gitter weitgehend verschwunden ist, drücke erneut den roten Knopf, um den Scan zu beenden. Du hast nun die Wahl zwischen verschiedenen Verarbeitungsmodi. Wähle den Modus **„Detail“** aus, um eine möglichst gute Qualität zu erhalten.

Der Scan wird nun berechnet – das dauert kurz. Falls du die Datei später in einem anderen Format verwenden möchtest, aktiviere **„Rohdaten speichern“**. Tippe auf **„Speichern“**, um den Scan abzuschließen. Dieser ist nun in der Scaniverse Bibliothek zu finden.

Scan bearbeiten und OBJ-Datei erstellen

1. Öffne den fertigen Scan aus der Scaniverse-Bibliothek, falls er noch nicht geöffnet ist, und tippe auf **„Bearbeiten“** und anschließend auf **„Zuschneiden“**.

Du kannst am oberen Bildschirmrand zwischen verschiedenen Ansichten wechseln (oben, vorne, links, rechts). Schneide alle unnötigen Bereiche weg und überprüfe alle Richtungen erneut.

Unten am Bildschirmrand kannst du Winkel und Schnittform (quadratisch oder rund) anpassen. Nach dem Schneiden kannst du außerdem mit **„Filter“**, **„Belichtung“** usw. weitere Anpassungen vornehmen.

Speichere die Änderungen, um zur Hauptansicht zurückzukehren.

2. OBJ-Datei exportieren: Tippe auf **„Teilen“**, **„Modell exportieren“**. Wähle das **Format OBJ**, damit du die Datei in anderen 3D-Programmen verwenden kannst.

Speichere die Datei in einem passenden Ordner und gib ihr einen klaren Namen, damit du sie leicht wiederfindest.

Präsentationsvideo erstellen

Öffne den Scan aus der Bibliothek. Tippe auf **„Teilen“**, **„Video erstellen“**. Du kannst folgende Einstellungen ändern: Bewegung (Kamerafahrt um das Objekt) – Geschwindigkeit – Form – Hintergrund. Passe die Einstellungen nach deinen Vorstellungen an und tippe auf **„Weiter“**. Wähle einen Speicherort und speichere das Video ab.

3D-Scan in der realen Welt platzieren [AR].

Öffne den Scan aus der Bibliothek. Tippe auf **„AR-Ansicht“**. Am oberen Bildschirmrand kannst du zwischen **„Objekt“** und **„AR“** wählen – wähle **AR**.

Nun kannst du dein gescanntes Objekt virtuell in der echten Umgebung platzieren. Mit dem Auslöser kannst du Fotos aufnehmen. Diese werden automatisch in deiner Galerie gespeichert.

Autorin: Miri Graf

Glitch the Space

Objekte verändern Orte

NEXT
LEVEL

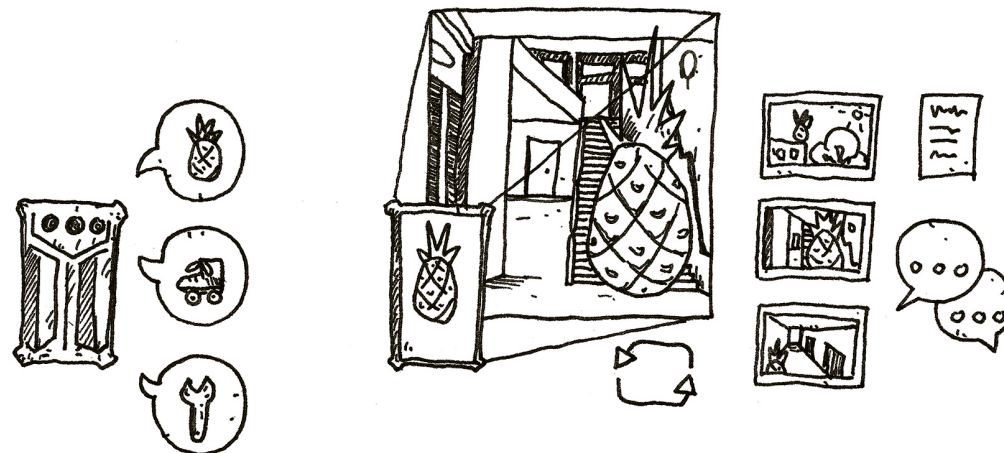
Wir untersuchen, wie Objekte die Wirkung eines Ortes verändern können. Durch gezielte oder absurde Platzierungen lassen sich neue Bedeutungen, Stimmungen und Geschichten erzeugen.

Leitfragen

- Welche Wirkung entsteht, wenn ein Objekt wie ein Glitch an einem ungewöhnlichen Ort erscheint?
- Erzählen zurückgelassene Objekte eine Geschichte?
- Wie verändert sich die Wirkung durch Vergrößerung oder Verkleinerung?
- Welche komischen oder tragischen Effekte entstehen durch unpassende Platzierungen?
- Welche ungewohnten Installationen entstehen durch das bewusste Spiel mit Kontext?

Deine Aufgabe

1. Scanne mehrere Objekte mit der **App Scaniverse** (z. B. Alltagsgegenstände, Fundstücke, kleine Modelle). (Siehe Scaniverse-Anleitung)
2. Platziere die Objekte anschließend mit der **AR-Funktion** von Scaniverse an verschiedenen Orten, die möglichst ungewöhnlich oder unpassend sind.
3. Experimentiere mit Größe, Position und Wiederholung. Probiere verschiedene Blickwinkel und Abstände aus.
4. Dokumentiere deine Experimente mit Schnappschüssen (Screenshots oder Fotos) und sammle 3–5 aussagekräftige Bilder.



Material:

- Smartphone oder Tablet mit Scaniverse
 - 2–3 geeignete Objekte zum Scannen
 - Zugang zu verschiedenen Orten (z. B. Schulhof, Flure, Treppen, Außenbereiche)
 - Scaniverse-Anleitung: „**3D-Scan in der realen Welt platzieren**“
5. Wähle ein oder zwei der interessantesten Platzierungen aus und verfasse ein kurzes Statement (ca. 3–8 Sätze), in dem du deine Absicht, Beobachtungen oder Interpretationen beschreibst.
 6. Vergleiche und diskutiere die Wirkung der Schnappschüsse. Wird die eigene Wahrnehmung und Absicht von anderen gespiegelt oder erfolgen neue Beobachtungen und Interpretationen?

Autorin: Miri Graf