

SCHAU/FENSTER

Das SchauFenster ist ein Dialogprojekt im öffentlichen Raum, in dem über einen spielerischen Perspektivwechsel die Bewohner ermutigt werden, ihr Quartier zu entdecken, im Gespräch zu thematisieren und mitzugestalten. Kern des Projekts ist ein temporär eingerichtetes „SchauFenster“ (z.B. als Café oder Bar), in dem mittels Quartierskameras vermeintlich bekannte Objekte und Szenen aus dem Umfeld auf eine Bildschirmwand übertragen werden, die bei den Passanten Fragen, Reflexion und schließlich Dialog und Weiterdenken auslösen.

Gruppenmitglieder: *Marie Ruth van Aarsen, Michael Drawing, Alexander Krahmer, Nadezda Krasilnikova, Stepan Vici*
Begleiter: *Dr. Martin Berchtold*

1. Spielen mit Orten als Dialogaktivierer

Durch Entfremdung von der eigenen sozialen Nahwelt ziehen sich Menschen zunehmend zurück in den privaten Bereich und verlieren ihren Bezug zu Quartier und „Mitbewohnern“. Unsicherheitsgefühle, zwischenmenschliche Distanz und abnehmende Identifikation und Zugehörigkeitsgefühl sind die Folge, mit entsprechenden Konsequenzen für soziales Zusammenleben, Verantwortung und „Kümmern“ fürs Quartier.

Das SchauFenster nimmt sich dieser Situation **spielerisch** an: Kameras fokussieren Orte, Situationen und Beziehungen im Quartier im wahrsten Wortsinn und übertragen vermeintlich bekannten alltägliche Bilder auf eine Bildschirmwand. Bewohner und Passanten treffen im SchauFenster zunächst unvorbereitet auf diese Bilder und beginnen, Fragen zu stellen und sich mit dem „Übertragenen“ zu beschäftigen. Menschen kommen vor dem SchauFenster zusammen und starten den Dialog - der in der Folge auch moderiert wird.



Das SchauFenster befindet sich an einem geeigneten Ort, etwa einem leerstehenden Ladenlokal. Durch das überraschende, aber einladende räumliche Setting lädt es zum Verweilen, Austauschen und Unterhalten ein. Bewohner begegnen ihrem Quartier dort in unerwarteter Weise, so wird der Blick geöffnet für Bekanntes und Unbekanntes, um neue Bedeutungen zu „entdecken“.

2. Der Ablauf des Dialogprojekts

Das Setting wird gezielt genutzt für **drei Dialogphasen**:

Ich – Objekte des Alltags konfrontieren mit der eigenen Identität: Warum gerade dies? Wo steht die Kamera? Die „entfremdete Sicht“ wird vom Projektteam gestaltet und führt zu mental-räumlichen Suchspielen.

Du – Bewohner und lokale Institutionen sehen ihr Quartier durch die Kameras und bestimmen deren Positionen. Der Dialog kommt auf die Ebene der Selbstsicht, die neue spielerische Ansätze erzeugt.

Wir – Gemeinsam werden spezifische und belebte



Raumtypologien gewählt und live ins SchauFenster übertragen. Das Betrachten von Bekanntem aus einer ganz anderen Perspektive führt zum Neu-Sehen, zum Neubewerten und zu einer intensiven Beschäftigung mit dem eigenen Raum, die ein Umdenken im Umgang, genaues Hinsehen und Übernahme von Verantwortung anregen mag.

Das Setting ist ausgelegt auf eine Dauer von 4-6 Wochen und wird über einen Sommer nacheinander in drei unterschiedlichen Quartieren einer Stadt durchgeführt. Das Dialogprojekt wird begleitet von einem moderierten Programm und einer Evaluation. Am Ende des Sommers steht ein Abschlussevent.

3. Sicher in der Stadt

Auf bedachte Weise werden Aspekte des Sicherfühlers aktiviert und spielerisch im Quartier verankert. Sich auskennen, sich kümmern und Vertrauen haben werden wieder Thema des Dialogs und Handelns.

