Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 29 (2016)
Heft: 9

Artikel: Was Menschen brauchen
Autor: Ernst, Meret
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-633000

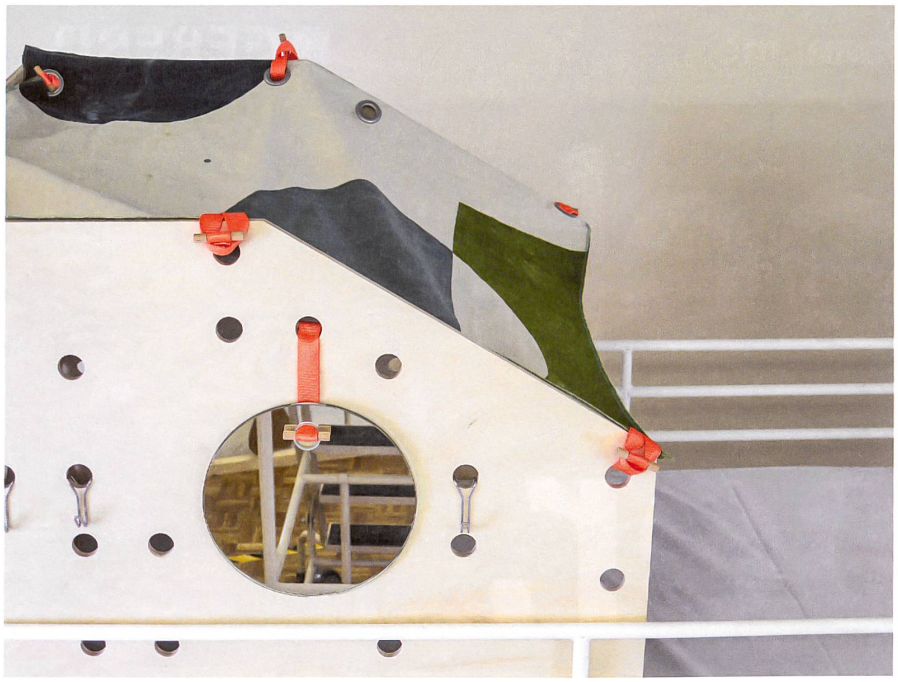
Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



Bietet Privatsphäre für Asylsuchende: ‹Shelter›, ein Zuhause auf 90 mal 200 Zentimetern.

Was Menschen brauchen

Entwerfen für Menschen – diese Selbstverständlichkeit steht derzeit hoch im Kurs. Drei aktuelle Projekte behandeln die Themen Flüchtlinge, Marktzugang und Demenz.

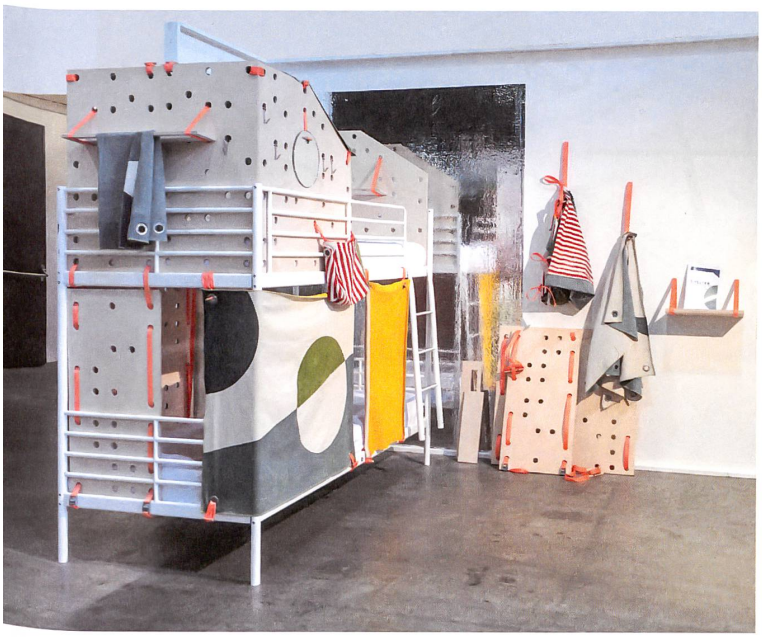
Text: Meret Ernst

Wer in der Schweiz Asyl sucht, sieht seine Privatsphäre auf die Masse einer Standardmatratze geschrumpft. Monatelang leben Asylsuchende meist in Mehrbettzimmern ohne Rückzugsmöglichkeit. Da setzte die Bachelorarbeit ‹Shelter – Leben auf 90 × 200 cm› von Janina Peter und David Williner an. Die Textildesignerin und der Objektdesigner entwickelten für ihren Abschluss an der Hochschule Luzern eine Reihe von Produkten, die mit Schlaufen an Hochbetten aller Art angebracht werden können: Gelochte Platten aus Birkensperrholz sowie im Siebdruckverfahren mit einfachen Mustern bedruckte Vorhänge schirmen und dunkeln den Schlafplatz ab; Haken, Regale und Taschen generieren Stauraum und Ablageflächen. Ein Spiegel bietet einen Hauch Luxus und stützt die Selbstachtung von Menschen, die auf der Flucht alles verloren haben.

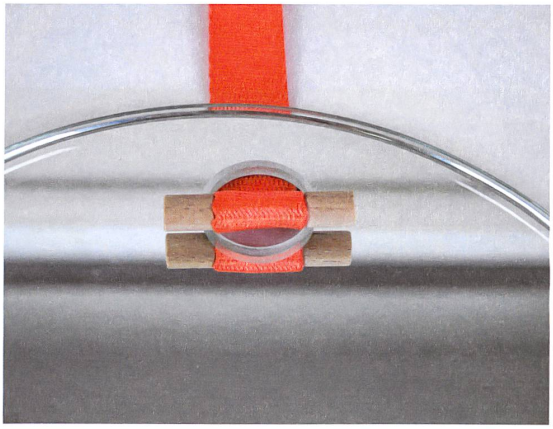
Als System entwickelt ergänzen sich die einzelnen Teile, sprechen Erwachsene ebenso an wie Kinder und beruhigen die improvisiert wirkende Raumatmosphäre solcher Mehrbettzimmer. Bevor Janina Peter und David Williner ihr Thema wählten, verbrachten sie eine Woche auf Chios, wo sie Mittagessen für flüchtende Menschen zubereiteten. Doch statt auf Nothilfe vor Ort setzten sie dann auf die Verbesserung einer Situation, die sie genauer analysieren und verbessern konnten. «Wir wollten etwas Sinnvolles tun, aber so, dass es wirkungsvoll ist und wir es im Rahmen einer Bachelorarbeit bewältigen können», erklärt Janina Peter. Die Wahl ihrer Intervention fiel auf Durchgangszentren. Während Beschäftigung und Kochgelegenheiten in jeder Unterkunft anders gelöst waren, trafen sie überall auf die schwierige Schlafsituation in Mehrbettzimmern und den mit Plastiksäcken und Decken improvisierten Abtrennungen.

In Gesprächen mit den Asylsuchenden entwickelten sie Prototypen, die sie im Durchgangszentrum Sonnenhof in Emmenbrücke testen und verbessern konnten. Konzeptuell und gestalterisch behielten sie allerdings die Fäden in der Hand. «Doch das Projekt ist so angelegt, dass die Umsetzung von den Asylsuchenden in den zentrumseigenen Nähateliers und Werkstätten gemacht werden kann und damit hilft, die Langeweile zu bekämpfen», erklärt David Williner. Für die anstehende Umsetzung gilt es, die Materialisierung zu überprüfen. Damit das Projekt trotz des schwierigen Umfelds, in dem hart kalkuliert wird, realisiert werden kann.

Wem zum Vorteil gereichen Design und Architektur? ‹Shelter› gibt eine eindeutige Antwort: Es sind Menschen in einer schwierigen Situation. Sie leben zwischen Weggehen und Ankommen. Die Projekte, die für sie entste-



‹Shelter› kann an jedem Hochbett befestigt werden. Janina Peter und David Williner erhielten dafür den Bachelor Award der Swiss Design Association.



Ein Spiegel bietet einen Hauch Luxus und soll die Selbstachtung von Menschen stützen, die auf der Flucht alles verloren haben.

Ösen erlauben es, den im Tiefdruckverfahren bedruckten Sichtschutz einfach zu befestigen.

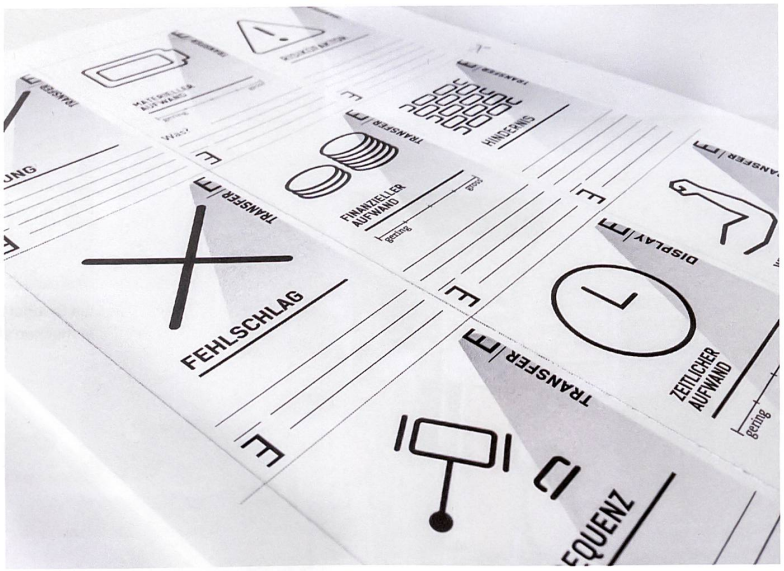
hen, tragen eine besondere Ästhetik. Auch wenn sie nicht die Hauptrolle spielt. Ganz modernistisch gedacht, ist sie Ausdruck der Funktion, prekäre Lebensumstände zu verbessern. Mittel zum Zweck sind einfache Konstruktionen. Sie passen in ein bestehendes System. Gefügt werden sie aus lokal vorhandenen, günstigen Materialien. Die Herstellung ist ebenso simpel wie die Werkzeuge. Expertenwissen braucht es dazu nicht, aber den Einbezug möglichst vieler Menschen – bei der Konzeption wie bei der Umsetzung.

Die Gesellschaft im Blick

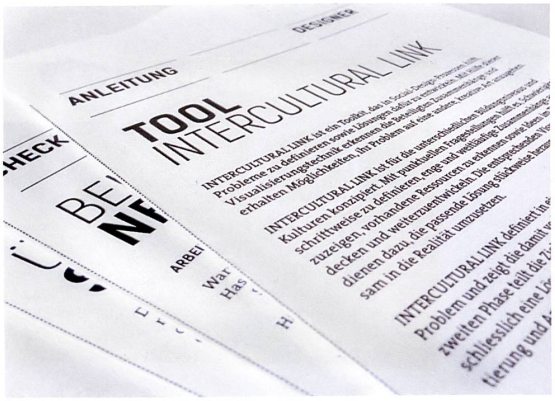
Neu ist die Absicht nicht. Spätestens die Reformbewegungen der 1920er-Jahre bearbeiteten die soziale Frage in Architektur und Design. Dabei stellte sich der Architekt in den Dienst der Masse, deren Lebensumstände es in den wachsenden Städten zu verbessern galt. Seine Autorität blieb unangetastet bis weit in den Zweckrationalismus der Zeit nach 1945. Der Einbezug der Menschen beschränkte sich auf organisatorische und ergonomische Anforderungen. Und auf ökonomische Zwecke: Was Konsumenten wollen, was Zielgruppen kaufen, wurde von den aufkommenden Meinungs- und Marktforschern erhoben. Testpersonen bestätigten Designentscheide im Usability-Labor; Endverbraucher spielten, wie der Name besagt, nur am Ende des Prozesses eine Rolle. Erst in den 1970er-Jahren kamen partizipative Formen auf, als Autoren wie Giancarlo de Carlo forderten, nicht mehr für die Nutzer, sondern mit den Nutzern zu bauen. Feedbackschlaufen komplizieren seither die Planung. Dafür erhöhen sie die Chance, dass das Gebaute akzeptiert wird. Zur gleichen Zeit kritisierten Victor Papanek mit James Hennessy sowie Enzo Mari unter dem Stichwort ‹do it yourself› die Industrie, die uns als Konsumenten vom Objekt und dessen Gebrauch entfremde. Sie schlugen dagegen Design als Methode für alle vor. Womit Papanek uns alle zu Designern machte.

In den 1980er-Jahren feierte der Diskurs den Autor, der Stardesigner stieg auf. Doch die prinzipielle Bezogenheit der Gestaltung auf das Soziale wurde von Theoretikern wie Lucius Burckhardt stets angemahnt. Die Amerikanerin Patricia Moore zeigte mit ‹Inclusive Design›, welche Verantwortung Design in Bezug auf Alter und Armut einnimmt. Skandinavier nutzten partizipative Methoden, um Arbeitsplätze zu verbessern und Behinderte zu integrieren.

Auf den Begriff gebracht und vermittelt wird Social Design seit den späten 2000er-Jahren. Etwa in Ausstellungen wie der 2007 vom Cooper-Hewitt-Designmuseum in New York konzipierten Schau ‹Design for the Other 90 %›, an Konferenzen, mit Initiativen wie Ezio Manzinis 2009 gegründeter Plattform ‹Desis› oder in Masterstudiengängen von Designschulen. Social Design zielt auf soziale →



Karten aus Beatrice Sierachs Masterarbeit, dank denen Probleme spielerisch diskutiert werden sollen.



Beatrice Sierachs Werkzeugkasten ‹Intercultural Link› mit Handbuch, Checkliste und Einleitung.

→ Veränderung, und dieser Anspruch zielt weit über die westlich-industrialisierten Länder hinaus. Seine Aktualität gewinnt er, wie die Architekturbiennale in Venedig zeigt, im kritischen Blick auf die Effekte von Globalisierung und Ökonomisierung.

Methoden und Marktzugang

Beatrice Sierach studierte Visuelle Kommunikation in Luzern und arbeitete als selbstständige Grafikerin. Die Neugierde auf Kultur und Sprache brachte sie 2010 nach Mexiko und zu neuen Aufgaben. Eine davon war, für das staatlich finanzierte Designcenter in Oaxaca Design als Werkzeug für soziale Projekte einzusetzen. Im Team mit Historikern, Künstlerinnen, Programmierern und Designern arbeitete sie während eines Jahres an ‹Objeto transverso›. Das Projekt sollte dem Kunsthandwerk in diesem armen, konfliktreichen Staat mithilfe von mexikanischen Künstlerinnen und Designern den Zugang zum nationalen und internationalen Markt öffnen. Die Schwierigkeiten, die zu einem Unterbruch des Vorhabens führten, reflektierte Sierach in ihrer Masterarbeit, die sie, in die Schweiz zurückgekehrt, an der Zürcher Hochschule der Künste abgeschlossen hat. Sie fragt nach dem richtigen Vorgehen, wenn Designexperten auf Laien treffen. Dabei erstellte Sierach einen Werkzeugkasten, der andere auf die Schwierigkeiten im Feld vorbereiten soll.

War sie selbst für eine solche Aufgabe vorbereitet? «Nein», sagt sie rückblickend. Zwar konnte sie auf eingeübte Praktiken wie Recherche und Beratung zurückgreifen. Trotzdem war alles anders: «Ich meinte zu wissen, was Design ist. Doch was mich bisher definiert hatte, funktionierte in Mexiko nicht mehr. Ich stiess konstant gegen mein Selbstverständnis», sagt Sierach. Das hatte auch mit dem vorherrschenden Designverständnis zu tun. Mexikaner richteten sich an einem globalisierten Design aus, das im Alltag kaum relevant sei: «Man schaut viel zu sehr nach aussen. Das sind diese Vorurteile gegen die eigene Kultur, die einen historischen Hintergrund haben.»

Von einer Anthropologin, der sie die Möglichkeiten des Designs näherbringen sollte, lernte sie im Gegenzug das analytische Beobachten und wie sie den Impuls, etwas zu gestalten, aufschiebt. «Man muss wissen, welche Rolle man spielt, wie man auf Menschen wirkt, auf welches historische Gedächtnis man trifft. Ich darf mich als Designerin in partizipativen Projekten nicht zu wichtig nehmen», sagt Sierach. Und sie müsse doch anders als der Soziologe den Schritt vom Beobachten in die Praxis machen. Dazu gehört es, über Fehler im Prozess nachzudenken. Sie liegen vor allem in der Kommunikation. Um Fehler zu vermeiden, brauche es Voraussetzungen, die sie aufgrund ihrer Herkunft vielleicht einfacher erfüllen könne als ihre mexikanischen Kollegen, meint Sierach: «Die Sprache

Die Nestelschürze animiert zu kurzen Aktivitäten im Alltag eines Pflegeheims. Foto: Véronique Hoegger

Mit dem ‹Actiboy›-Kasten sollen Bedürfnisse von Menschen mit Demenz an Angehörige und Pflegende vermittelt werden. Foto: Véronique Hoegger

lernen, verstehen wollen, Konsens suchen – nicht als Erstes die Leute vor den Kopf stossen.» Auch deshalb hat sie in ihrer Masterarbeit den Werkzeugkasten entwickelt. Damit Social Designer nicht die gleichen Fehler machen wie sie.

Was unterscheidet ihre Arbeit von der Entwicklungszusammenarbeit? Als Dienstleisterin erfasse sie ein Problem, wechsle die Perspektiven, um es nachhaltig zu lösen. Das setzt Kunden voraus, keine von wem auch immer als solche definierten Bedürftige, Opfer oder Hilfsempfänger. «Egal, um welche sozialen Probleme es geht: Es gilt, sie gemeinsam zu definieren und in enger Zusammenarbeit mit den Betroffenen besser zu lösen», sagt Sierach. Dazu bilden Designer Szenarien, skizzieren einen gewünschten Zustand, nehmen mit schnellem Prototyping die Menschen mit, vermitteln ihnen auch mal gestalterische Methoden, und sie begleiten sie auf dem Weg zu ihren Lösungen.

Beobachten und beteiligen

Die Betroffenen in den Designprozess einzubeziehen: Das ist der methodische Kern von Social Design. Die Menschen sind nicht länger passive Testpersonen, sondern Gestaltende. Damit stossen Designer und Architektinnen soziale Prozesse an und moderieren sie. Die Sicht von Laien ist eine kostbare Ressource. Um sie zu schöpfen, steht ein ganzes Arsenal an Methoden bereit – von Umfragen, Interviews, Workshops und teilnehmender Beobachtung über die Nutzung statistischer Daten bis zum Testen von Prototypen in Fokusgruppen. Auch wenn Ethnologen nervös werden, wenn Architekten sich ihrer Methoden bedienen: Die Rede ist von Feldforschung, von gesammelten Daten und von Grounded Theory, mit der sie analysiert werden, von Akteur-Netzwerk-Theorien, die dafür die Grundlage bieten. Doch Designerinnen und Architekten nutzen diese Methoden auf eine spezifische Art und Weise. Sie nutzen sie prospektiv, sie wollen Veränderung erzielen. Die Absicht ist nicht die Beschreibung der Welt, sondern ihre Veränderung durch Gestaltung. Und zwar, indem die Betroffenen mit einbezogen werden.

Im Vergessen

Doch was, wenn die Adressaten ihre Bedürfnisse nicht mehr äussern können, weil sie dement sind? Ein Logo, ein Leitsystem, ein Flyer richte sich nicht an Menschen mit Demenz, erklärt der Grafiker Diego Bontognali: «Wir sehen sie, berühren sie, aber sie nehmen unsere Arbeit nicht wahr. Wir richten uns an die Angehörigen, an die breite Öffentlichkeit und an die Spezialisten. Doch Demenz ist unser Inhalt. Er bestimmt die visuelle Umsetzung.» Seit drei Jahren arbeitet er mit Valeria Bonin, mit der er das Studio Bonbon führt, für die Institution Sonnweid. Bonbon entwickelte das Erscheinungsbild und den Webauftritt, gestaltet eine Zeitschrift, die zweimal pro Jahr in hoher →

→ Auflage erscheint. Wichtiges Element ist die Fotografie. Sie prägt unser Bild einer Krankheit, die Gewissheiten infrage stellt. Die Fotografin Véronique Hoegger trifft den schmalen Grat zwischen Dokumentation und Inszenierung, verschiebt subtil unsere Annahmen von Ausnahmezustand und Normalität. Der Kern der Zusammenarbeit bestehe darin, zu verstehen, was sich verstehen lasse, und zu zeigen, wie man im Alltag auf eine möglichst normale Art auf Demenz reagieren könne, sagt Diego Bontognali.

Das ist auch der Leitsatz der Sonnweid. Unter der Leitung von Michael Schmieder, der heute als Verwaltungsrat tätig ist, wurden in den letzten dreissig Jahren verschiedene Pflege- und Wohnformen entwickelt. Heute bietet das Heim am Stadtrand von Wetzikon Raum für 155 stationäre Bewohnerinnen und Bewohner. Von der Architektur über den Garten bis hin zur Möblierung richtet sich die Gestaltung nach den Bedürfnissen von Menschen mit Demenz: offene Türen, breite Durchgänge, Rampen statt Treppen, Rundgänge im Garten und offene Gemeinschaftsräume.

Es gibt viele Momente im Alltag in der Sonnweid, die sich für Kurzaktivitäten eignen. Vor dem Mittagessen, nach dem Spaziergang bleibt gerade genug Zeit für den ‹Actiboy›. Der Kasten enthält Spiele, Objekte, Hilfsmaterialien, Anleitungen, eine Nestelschürze. Er ist schnell herangerollt und entlastet so die Betreuenden. Ein Ordner liefert Anleitungen und enthält Ideen auch für jüngere Menschen mit Demenz. Das macht ihn zu einem didaktischen Instrument, erklärt Andrea Mühlegg, die das zur Sonnweid gehörende Seminar leitet. Mit dem ‹Actiboy› werden die Bedürfnisse von Menschen mit Demenz an Angehörige und Pflegende vermittelt. Das erste Modell entwickelte die Sonnweid 2005 mit dem Designer Michael Thurnherr. Nun wurde es revidiert, ohne den Designer. Was es braucht, wussten die Betreuenden, den Prozess des Redesigns führten sie selbstständig. Bonbon wendete die Identität der Sonnweid auf das Objekt an. Etwa bei den Karten, die auf der Vorderseite den Beginn eines Sprichworts, auf der Rückseite die Auflösung zeigen.

Empathie als Voraussetzung

Design kann sich auf viele Methoden beziehen, wenn es gilt, partizipatives Vorgehen zu verbessern. Doch dazu muss die Methodendiskussion auch geführt werden. Sonst droht die Überforderung, die Beatrice Sierach in Mexiko erlebte. Bedienen sich Designerinnen ethnografischer Methoden im weitesten Sinn, tun sie das aus drei Gründen. Als Teil der Recherche dienen sie der Inspiration; in der Überprüfung helfen sie, den Prozess zu kontrollieren und zu steuern; und über das Projekt hinaus sind sie ideal, sich Wissen über die Welt anzueignen.

Eng verknüpft mit der Methodendiskussion ist die Frage nach dem Rollenverständnis. Partizipatives Design bedeutet nicht, die gestalterische Verantwortung abzugeben. Es geht darum, die von den Menschen formulierten Bedürfnisse in Systeme, Prozesse, Objekte zu übersetzen, die ihnen bestmöglich und nachhaltig dienen. Selbst konkrete Vorstellungen wie ‹Mein Haus sollte ein Giebeldach haben› müssen als Ausdruck eines Bedürfnisses nach Identität, Heimat oder Status verstanden und adäquat übersetzt werden – mit Blick auf den Kontext, auf Ressourcen und Nutzen. Damit rückt der ursprüngliche Gedanke von Architektur und Design, nämlich die Verbesserung der Lebensumstände aller Menschen, ins Zentrum. Viele, gerade junge Designerinnen und Architekten erleben das als sinnstiftend in einer Zeit, in der das Bewusstsein für weltweite Ungerechtigkeit wächst. ●