DESIGNGRUPPE KOOP

Über DIN-Normen hinaus denken
Design for all?

INTERVIEW:
Bettina Schulz

Was kann Kommunikation im Raum hinsichtlich Inklusion leisten? Was ist machbar, worin liegen die Chancen, worin die Schwierigkeiten? Wir sprachen mit Andreas Koop über das Mitdenken von Bedürfnissen weniger, was mitunter jedoch zu Lösungen führt, die neue Nutzergruppen erschließen und vielen zugute kommen ...

Ihr realisiert inzwischen viele inklusive und barrierefreie Signaletik- und Ausstellungsprojekte ...
Ja, wobei man da gleich einmal zwischen Barrierefreiheit und Inklusion differenzieren muss. Ersteres bedeutet, Barrieren aus dem Weg zu räumen. Inklusion heißt, dass man nicht speziell für Blinde oder speziell für Rollstuhlfahrer etwas konzipiert, sondern dass man versucht, diese verschiedenen Anforderungen so zu verbinden, dass alle mit der Lösung gut leben können.

Welchen Anteil hat das Grafikdesign überhaupt an der inklusiven Gestaltung von Räumlichkeiten?
Naja, in der Signaletik verbindet sich ja das Räumliche mit dem Grafischen. Das ist wirklich eine sehr spezielle Aufgabe, die von Architekten oft nicht geleistet werden kann oder will. Und von jemandem, der ganz klassisches Grafikdesign macht, oft auch nicht. Was Grafik alleine kann, ist sehr endlich, weil bei der Umsetzung inklusiver Projekte ästhetische Aspekte zwar eine Rolle spielen, aber nicht substanziell sind. Hier muss man sich oft erst das Medium selbst schaffen, damit Grafik oder Typografie zum Tragen kommen kann.

Wie geht man ein Projekt an, das Inklusion erfordert? Arbeitet man sehr eng mit dem jeweiligen Architekten zusammen?
Das kommt darauf an, ob es sich um einen Neu- oder Bestandsbau handelt. Bei Letzterem kann es sein, dass ich den Architekten gar nicht zu Gesicht bekomme. Bei unserem Projekt Glentleiten, für das ein Orientierungssystem entstand, war aber der Architekt genauso wichtig wie unser eigentlicher Auftraggeber. Ich wollte diesem ja nicht schaden, musste aber natürlich sicherstellen, dass jeder dort die Toilette oder Kasse findet.

Man greift also schon in die Architektur ein ...
Das ist unvermeidlich. Zum einen, weil man Flächen nutzt und umgestaltet, oder diese eben nicht nutzen kann und deshalb selbst Medien baut, die natürlich den Raum verändern.

Wenn man an etwas ganz Neues herangeht: Wer steckt hier eher zurück – Design oder Architektur?
Das ist eine gute Frage. Wenn die Zusammenarbeit nicht auf Augenhöhe stattfindet, ist es wahnsinnig schwierig. Bei Glentleiten ist beispielsweise das Büro Nagler dabei, dessen Arbeit ich sehr schätze, was es natürlich leichter macht. Und andersherum haben die Architekten gemerkt, dass wir ein Gespür für Räume haben – die Barrieren zwischen den Disziplinen waren also nicht so hoch. Wobei es mir beim ersten Termin wirklich sehr wichtig war, das Vertrauen der Architekten zu gewinnen. Es musste klar sein, dass ich zwar die Orientierung sicherstelle, aber nicht den Charakter des Gebäudes verändern möchte. Das führte allerdings zu folgender Situation: Bei dem Projekt gab es sehr wenige Flächen für die Signaletik; der Raum lebt zwar von Säulen, aber die zu bespielen, hätte den seriellen Charakter zunichte gemacht. Ich habe dann eine brachiale Lösung ins Spiel gebracht – einen Wegweiser mitten im Raum. Ein sehr markantes Element, aber so waren fast keine Flächen mehr zur Orientierung notwendig. Es war also ein »Deal«: Der Wegweiser tut euch echt weh, dafür bleibt die Architektur ansonsten unberührt.

What does inclusive mean in terms of three-dimensional design? What is achievable, where are the opportunities, where are the difficulties? We talked to Andreas Koop about being sensitive to the needs of people with disabilities, and about how this opens up solutions that cater to new groups of users, benefiting more than just the few ...

You are now doing many projects in the field of inclusive and barrier-free signage and exhibitions ...
Yes, although you have to distinguish between barrier-free and inclusive. The first is about removing barriers. Inclusion means designing not specifically for blind people or wheelchair users, but trying to harmonise all the different requirements in a solution that everybody can live with.

What role does graphic design play in the inclusive design of space?
Well in signage you link the spatial with the graphic. That is truly a special task that architects often cannot or don't want to take on. Many classic graphic designers, too, do not want to do this. What graphic design can do on its own is very finite because when implementing inclusive projects aesthetic aspects do play a role but they are not the main thing. Here you often first have to create the medium yourself so that the graphics or typography can do their job.

How do you approach a project that demands inclusion? Do you work very closely with the architects in question?
That depends whether you are doing a new-build or a renovation. In the case of the latter, it may be that you never see the architect. However, in our project in Glentleiten, for which a wayfinding system was created, the architect was just as important as our actual client. I didn't want to detract from his work, but I of course had to make sure that truly everyone could find the toilet or the ticket desk.

So you intervene in the architecture?
It's unavoidable. For one because you take up or reconfigure space or you find you can't use these and therefore have to build the media yourself, and that changes the space.

When you approach something really new, what has to give first, the design or the architecture?
That is a good question. If you don't work on a level pegging, it's extremely difficult. With Glentleiten, for example, Büro Nagler is on board, and I am a great fan of their work. So it's much easier. And in reverse, too, the architects have noticed that we have a sense for spaces – the barriers between the disciplines were therefore not so high. Nevertheless it was important to me from the very first meeting to win the trust of the architects. It had to be clear that my job is to ensure way-finding and that I am not wanting to change the character of the building. However that led to the following situation: In that project there were very few spaces for signage; the columns give life to the space, but using them would have destroyed the serial character. I then suggested a brutal solution – to put a signpost in the middle of the space. A very distinctive element but then almost no other spaces were needed for the orientation system. We had a deal, as it were: The signpost really does hurt, but the architecture remains otherwise unaffected.

I have had the feeling for a long time that architects rather look down on graphic designers. Is a rapprochement taking place here?
I don't like to say it, nor to hear it, but architects do have a different standing. Although they are aware that designers have an influence on how their building looks finally. So you can basically say that the architect is ranked above the designer.

01
Inklusives, barrierefreies Leitsystem für das Landratsamt Marktoberdorf. Das Standelement enthält den Grundriss und alle visuellen Elemente auch in Punkt- und Pyramidenschrift. Mittels eines Tasters lassen sich alle Inhalte der Leitsystem-Anwendung vorlesen. Kunde: Landkreis Ostallgäu
Inclusive, barrier-free orientation system for the Landratsamt Marktoberdorf. The stand element presents the floor plan and all visual elements also in dot and pyramid writing. By means of a button, all the information of the orientation system applications can be read aloud. CLIENT: Landkreis Ostallgäu

Ich hatte lange das Gefühl, Architekten haben Grafikdesigner immer ein wenig belächelt. Findet hier gerade eine Annäherung statt?
Ich sag's nicht gern und man hört es auch nicht gern, aber Architekten haben schon ein anderes Standing. Wobei ihnen durchaus bewusst ist, dass Gestalter einen Einfluss darauf haben, wie ihr Gebäude letztlich wirkt. Man kann also nicht prinzipiell sagen, dass der Architekt über dem Designer steht.

Wird man inzwischen als Designer früher herangezogen, wenn etwas Neues entsteht, oder ist man immer noch das letzte Glied in der Kette?
Ich habe schon das Gefühl, dass man früher dazu geholt wird, was eine gute Entwicklung ist – auch weil dadurch der Gestaltung Relevanz zugeschrieben wird. Es zeigt, dass man durchaus Einfluss auf das Gelingen von Orientierung und Information hat, und das geht besser, wenn man früher dabei ist. Je mehr Einfluss man aber hat, desto mehr Verantwortung trägt man auch … das muss man mögen. Kommt man erst hinzu, wenn nur noch ein paar Schilder fehlen, kann man schließlich nicht viel verkehrt machen. Wenn man sich aber konzeptionell einbringt, kann man viel richtig oder eben mehr falsch machen.

Denken Architekten euren Part gelegentlich mit? Also planen sie mit ein, dass da ja noch Schilder et cetera plaziert werden müssen?
Wissen tun sie das natürlich schon, aber wollen tun sie es eigentlich nicht … In ihren Augen soll das Gebäude oft für sich stehen und es gibt auch so illusorische Vorstellungen davon, dass die Struktur des Gebäudes schon die Funktionalität erklärt. Aber das klappt normalerweise nicht. Als Gestalter ist man in einer Art Mittlerrolle zwischen Bauherr beziehungsweise Nutzer sowie den Architekten.

Would you say that designers tend to be brought in earlier now when a new project is being discussed, or are you still the last link in the chain?
I do have the feeling that we are consulted at an earlier stage and that is a good thing. Also because graphic design is thereby afforded relevance. It shows that you can indeed influence the success of orientation and information and that works better if you are involved early on. The more influence you have, the more responsibility you have, also ... and you have to be comfortable with that. If you are only called in when a few signs need to be done, then you can't do much wrong either. But if you have a say in creating the concept, you can do a lot right, but also a lot wrong.

Do architects think about signage when they are considering their design? Do they plan for it and give it the space needed?
They all know about it of course, but they don't actually want it. In their eyes the building should just stand there on its own and there are even some fanciful ideas that the structure of the building will somehow explain its functionality. Normally it doesn't work like that. As a designer you kind of mediate between the client, or the user, and the architect.

Can graphic design also play a part in making places barrier-free?
Yes, it can. Always guided by various DIN standards, but these should not be applied without reflection. Of course you should pay attention to contrast. But on the other hand it is not sensible to follow the recommendation to always choose maximum contrast. Also you can't say that sans serif typefaces, as often demanded by the various associations, are more legible. If that were to be the case, then we'd be left with only Arial and DIN. You quickly come up against a basic dilemma: On the one hand there is the genius of the artist who because of his training, experience and intuition knows what is right. And then there's DIN which tries to regulate everything. The truth lies probably somewhere in the middle. I once called this »Dintuition«. You mustn't ignore DIN but nor should you ignore your own intuition.

Kann Grafikdesign auch etwas in puncto Barrierefreiheit leisten?
Ja, schon. Immer im Sinne verschiedener DIN-Normen, aber diese sollten nie unreflektiert angewandt werden. Natürlich sollte man auf Kontrast achten. Aber es ist wiederum nicht sinnvoll, jedes Mal der Empfehlung zu folgen, den Maximalkontrast zu wählen. Man kann auch nicht pauschal sagen, dass serifenlose Schriften, die von verschiedenen Verbänden oft eingefordert werden, besser lesbar sind. Wenn es danach ginge, hätten wir nur noch die Arial und die DIN. Da kommt man schnell zu einem grundsätzlichen Dilemma: Einerseits gibt es den Künstlergenius, der aufgrund seiner Ausbildung, Erfahrung und Intuition weiß, was richtig ist. Und andererseits eine DIN, die versucht, Dinge allgemeingültig zu regeln. Die Wahrheit liegt wohl in der Mitte. Ich habe das mal »Dintuition« genannt. Man sollte die DIN nicht ignorieren, seine eigene Intuition aber auch nicht.

Kann man sich diese Intuition auch erarbeiten?
Man kann es eigentlich gar nicht verhindern, dass man ein gewisses Gespür entwickelt. Wichtig ist, dass man weiß, was man kann, aber auch akzeptiert, dass man es sich einfach nicht vorstellen kann, was es beispielsweise bedeutet, blind zu sein. Der Schlüssel liegt deshalb darin, tatsächlich Betroffene sehr früh miteinzubeziehen. Man kann sich Barrierefreiheit nicht lustig ausdenken, man muss die jeweilige Situation mit ihnen durchspielen. Wir kennen inzwischen viele Betroffene, die ich immer kontaktieren kann, wenn es darum geht, Tests bei Umsetzungen zu machen.

Wie sieht das dann konkret aus?
Für das Freilichtmuseum Glentleiten entsteht beispielsweise gerade ein Geländemodell, das 1,60 x 1 Meter groß wird und von einem Bildhauer angefertigt wird. Hier standen viele Fragen im Raum – wie können wir Wiese, Wald, Haus, Weg taktil differenziert darstellen? Mit dem ersten Muster war ich bei unserer blinden Bekannten, bin mit ihr die Details durchgegangen und konnte es dadurch weiter verbessern.

Man verbindet Grafik immer mit Optik. Bei den angesprochenen Projekten verlagert sich der gestalterische Schwerpunkt total – es ist eine ganz andere Übersetzung der Inhalte, eine andere Sprache …
Ja, das stimmt. Es ist eine Übertragungsleistung für andere Sinne. Das ist insofern spannend, weil wir Designer normalerweise die Ästhetik fokussieren – die Dinge sollen schön aussehen, was für einen Blinden keine große Rolle spielt. Wir versuchen, dieses »Schöne« vom Visuellen ins Taktile zu übertragen, und sind deshalb sehr sorgfältig in der Materialwahl, nutzen zum Beispiel gern Holz als Träger oder pulverbeschichtetes Aluminium, was eine schöne Oberfläche hat. Taktile Grundrisse in öffentlichen Einrichtungen sind normalerweise immer aus Kunststoff gefräst und haptisch nicht schön …

Eigentlich kann man dann sagen, dass inklusives Design nicht einschränkt, sondern die gestalterische Aufgabe erweitert …
Ja, schon. Es macht die Aufgabe anspruchsvoller, wenn ich versuche, die verschiedenen Aspekte in einer Umsetzung – eben inklusiv – zu vereinen, die ästhetisch, taktil und haptisch ansprechend ist sowie ein Zwei- oder gar Drei-Sinne-Prinzip bedient. Diese höheren Anforderungen bringen mehr Restriktionen mit sich, führen aber bisweilen zu komplett neu gedachten Lösungen. Im Fall des Landratsamts hatten wir beispielsweise gar keinen Platz in den Gängen, wir konnten nicht an die Wand wegen der Türen, wir konnten nicht an die Decke, weil sie zu niedrig war, und auch am Boden ergab sich keine Möglichkeit. Also mussten wir Möbel bauen. Wenn ich etwas Dreidimensionales baue, muss ich natürlich das Gesichtsfeld des Sehenden in dieser speziellen Konstellation berücksichtigen, dadurch ergab sich automatisch eine Höhe für ein Objekt, das dann wiederum die perfekte Tasthöhe für Blinde hatte. So verbinden sich die Dinge auf einmal und ergeben eine Einheit.

Is it possible to learn this intuition?
It's unavoidable that you will develop a certain feeling for things. What is important is that you know what you can do, but also accept that you simply cannot understand what it means to be blind, for example. The key is in actually integrating the people affected into the project at a very early stage. You can't simply imagine for yourself what barrier-free design means, you have to act out the individual situations together with those affected. We now know many disabled people and I can contact them when I need to do implementation tests.

What form do these tests take?
For the open-air museum in Glentleiten, for example, a terrain model was produced – 1.60 m x 1.00 m. A sculptor did this. We had many questions to answer – how to present the meadows, the woods, the buildings, the paths in a tactile way so that they could be differentiated from each other. With the first model I was with our blind helper, and went through the details with her in order to improve the design further.

Graphic design is always associated with visuals. In the projects you mention the design focus is shifted entirely – it's a very different translation of content, a different language …
Yes, that's right. It's about translating for other senses. That's very interesting because we designers are normally focused on aesthetics – things have to look good. And for a blind person that is not important. We try to translate this »looking good« into the field of touch and so are very careful in choice of materials. We like to use wood, for example, as a carrier or powder-coated aluminium, which has a nice surface. Tactile ground plans in public facilities are normally milled from some synthetic material and they are not nice to touch.

In fact you could say that inclusive design does not restrict the design challenge, but rather extends it …
Yes, indeed. The task is more complex and challenging if I try to unite the different aspects in one design, i.e. an inclusive design that is attractive in terms of aesthetics and haptics as well as working on a two- or even three-senses principle. These higher demands involve more restrictions but they lead in some cases to completely new solutions. In the case of the district administration building, for example, we had no room in the corridors, none on the walls because of the doors, none on the ceiling because it was too low and on the floor, too, there was no possibility. So we had to build the furniture. When I build something three-dimensional I of course have to take into account in this specific constellation the field of vision of the sighted person. As such you automatically get a height for an object which then in turn has the perfect touching height for a blind person. In this way three things combine at once and produce a single unit.

It seems like we have been talking about inclusive design for decades, yet still little has been done. Shouldn't designers be addressing this theme themselves with clients?
Yes, that's the point. And I admit, looking back, ten years ago you were glad the subject of barrier-free design was not raised in an exhibition project, for example. I regret that now. You just crossed your fingers and hoped that at the end of the meeting it would not be raised and somehow then spoil the design proposals. Now we've reached the point where the subject of inclusive design is addressed by us right from the first meeting, and we ask what can be done to achieve it. This does not mean that every exhibition has to designed for blind people, wheelchair users and the cognitively impaired, i.e. for all. Because in the end that would perhaps then not work well for anybody. But you can consider whether the theme is one that could be communicated well also to people with a handicap. I believe that barrier-free and inclusive design, while always a question of money, is much more a question of remembering to address it in the first place. And when you address it in good time, then the costs remain affordable.

Über Inklusion spricht man gefühlt schon Jahrzehnte und es passiert immer noch sehr wenig. Wäre es nicht förderlich, wenn Designer von sich aus das Thema ansprechen?
Ja, das ist der Punkt. Und ich gestehe und schäme mich rückwirkend – wenn vor zehn Jahren bei einem Ausstellungsprojekt das Thema Barrierefreiheit nicht angesprochen wurde, dann war man einfach nur heilfroh. Und man hat inständig gehofft, dass es nicht noch am Ende des Gesprächs auf den Tisch kommt und einem irgendwelche Entwürfe versaut. Mittlerweile ist es bei uns aber so, dass wir das Thema Inklusion schon im ersten Gespräch von uns aus ansprechen und die Frage stellen, was man diesbezüglich machen könnte. Das heißt ja nicht, dass man jede Ausstellung für Blinde, Rollstuhlfahrer und kognitiv Eingeschränkte, also für alle machen muss. Das funktioniert dann vielleicht am Ende für keinen mehr richtig. Aber man kann schon überlegen, ob es sich nicht um ein Thema handelt, das sich auch Menschen mit Einschränkungen gut vermitteln lässt. Ich glaube, dass Barrierefreiheit und Inklusion zwar immer auch eine Frage von Geld, aber noch viel mehr eine des Drandenkens ist. Und wenn man das Thema frühzeitig mitdenkt, halten sich auch die Kosten im Rahmen.

Is it even possible to implement inclusive design everywhere?
Certainly not. Why, for example, should I integrate a wayfinding system for blind people in an exhibition that has not a single tactile object in it? You don't do inclusive design any favours if you force it in every case, even though it's clear from the start that it wouldn't work for that particular setting.

Inclusion does not mean therefore that you have to include everybody all the time?
A wayfinding system has to work for everybody. In the field of exhibitions you can set priorities. There are always the questions of whether, what and for whom it is being done. But – I dare to maintain – inclusive design is in the end addressing more and more people than at first imagined. Tactile elements for the blind, for example, are also great for children. There is a kind of collateral benefit. And then you get an idea of what this »inclusive« could mean.

You often hear the argument that you can't go to all that expense for the »five blind people a year«. That is wrong. Firstly the five blind people have a right to come. Secondly, any one of us could go blind in the next 30 minutes. And thirdly, perhaps the reason why so few blind people come is because you have nothing to offer to them.

□ 02
Die inklusive Ausstellung »Von Schafen und Schäfern« im Fränkischen Freilandmuseum Bad Windsheim. Auf der Klappe vor den tastbaren Exponaten sind grafische, taktile Icons angebracht. Die blendfrei beleuchtete Ebene ist mit dem Rollstuhl gut unterfahrbar
The inclusive exhibition »Of sheep and shepherds« in the Franconian open air museum in Bad Windsheim. On the flap in front of the tactile exhibits graphical, tactile icons are attached. The glare-free illuminated level is easily accessible by wheelchairs

Ist Inklusion denn überhaupt überall möglich?
Sicher nicht. Warum soll ich zum Beispiel für eine Ausstellung, die kein einziges taktiles Objekt vorweist, ein Leitsystem für Blinde integrieren? Man schadet dem Thema Inklusion eher, wenn man es überall durchprügelt, obwohl klar ist, dass es für das spezielle Umfeld gar nicht funktionieren kann.

Inklusion bedeutet also nicht, dass man immer alle mitnehmen muss?
Ein Leitsystem muss für alle funktionieren. Im Bereich Ausstellungen kann man Schwerpunkte setzen. Es stellt sich immer die Frage ob, was und für wen es machbar ist. Aber – das wage ich zu behaupten – inklusives Design schließt letztlich immer mehr Menschen ein, als man zunächst denkt. Taktile Elemente für Blinde sind beispielsweise auch für Kinder toll. Es gibt also eine Art Kollateralnutzen. Und dann bekommt man eine Ahnung davon, was dieses »inklusiv« heißen könnte.

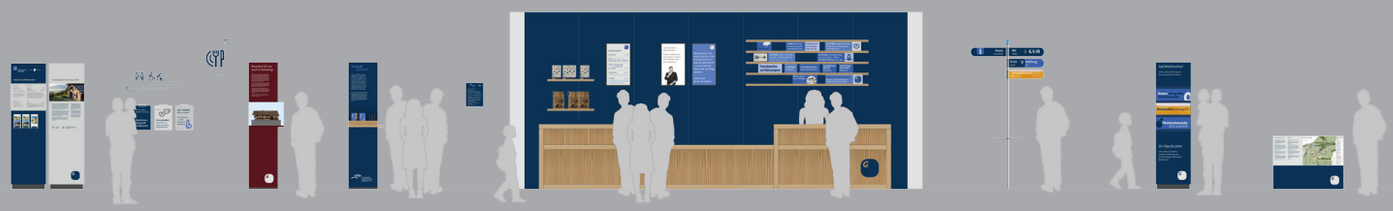
Man hört oft auch das Argument, dass man den riesigen Aufwand nicht für »die fünf blinden Besucher im Jahr« betreiben könne. Das ist falsch. Erstens haben auch die fünf Blinden ein Recht darauf, zu kommen. Zweitens könnte man in der nächsten halben Stunde selbst blind werden. Und drittens: Vielleicht kommen ja nur deshalb so wenige, weil man Blinden schlichtweg nichts anbietet.

Wieviel Ahnung muss ein Designer von Architektur haben, damit er im Raum arbeiten kann?
Das Architektonische interpretiere ich hier eher als ein Gefühl für das Räumliche – also die Vorstellung in der dritten Dimension. Man muss nicht wissen, wie ewas gebaut wird, aber ein Gespür für die Wirkung im Raum entwickeln, für Perspektiven, für Blickwinkel. Ohne das wird es sehr schwer. Ich glaube, man wird mit der Zeit aber versierter.

Aber prinzipiell muss man sich als Designer schon mehr in den Architekten hineindenken, als sich der Architekt in den Grafikdesigner ...
Ja, das kann man so sagen.

How much understanding must a designer have of architecture, to be able to work in three-dimensional design?
I interpret the architectural here rather as a feeling for spatial design – being able to think in a third dimension. You don't have to know how things were built, but you need to have a feeling for the effect of 3D design, for perspective, for viewing angles. Without that it would be very difficult. However, I do believe that you become better at this over time.

But basically, as a designer you have to understand the work of the architect more than he has to understand the work of a graphic designer ...
Yes, I think that's true.

www.designgruppe-koop.de

□ 03
Signaletik für das Freilichtmuseum Glentleiten. Im Empfangsgebäude wurde ein zentraler Wegweiser installiert – auf der runden Scheibe sind die Informationen tastend zu erfassen. Auch ein taktiles Geländemodell wurde im Raum untergebracht
Signage for the open-air museum Glentleiten. In the reception building visitors will find a central signpost – the information can also be read by touching the disc. A tactile terrain model was installed in the room too