

be able

Kreativität als Chance beruflicher Teilhabe
behinderter Menschen

Abstract im Rahmen der Projektstudie „Servicestelle
für berufliche Teilhabe behinderter Menschen“ für Jahresringe e.V.,

Text: Isabelle Dechamps & Melinda Barth
Layout und Zeichnungen: Melinda Barth,
Fotos: be able Gbr Isabelle Dechamps & Melinda Barth

www.be-able.info



„be able bedeutet für mich kreative Freiheit. Es ist nicht nur für Menschen mit Behinderung, sondern auch für Menschen ohne Behinderung. Es ist eine Kunst und die ist für alle. Be able bedeutet Leben.“

Michael Poggemann, Projektteilnehmer

Inhalt

4	Was ist <i>be able</i> ?
6	Wie das <i>be able</i> Konzept entstand und wer wir sind
8	Was sind "soziale Werkstätten" und warum bietet sich hier eine Kooperation mit uns als Desig- nern an?
16	Was ist ein Designprozess?
18	Der Designprozess bei <i>be able</i> und unsere Vermitt- lungsangebote
20	<i>be able</i> Business
22	<i>be able</i> classic
31	besondere Ergebnisse
33	Fazit: Kann Design die Welt verändern? <i>be able</i> als Kataly- sator für Inklusion



Was ist *be able* ?

be able ist ein soziales Start-Up-Unternehmen, das durch kreative Bildungskonzepte im Zusammenspiel von Handwerk und Design Inklusion und Integration für Menschen aus sozialen Randgruppen ermöglicht. Das Geschäftskonzept gründet auf verschiedenen Workshopangeboten:

be able Classic

- Designerinnen arbeiten in gemeinnützigen Werkstätten zusammen und gestalten mit den dort Beschäftigten Produkte, die die Werkstätten in Kleinstserien

herstellen. So werden durch ‚Design Empowerment‘ sozial benachteiligte und vielfach ausgegrenzte Menschen dazu befähigt, mit ihren eigenen kreativen Ideen Produkte zu entwerfen und während des Co-Designprozesses Selbstbestimmung und Selbstbewusstsein zu erfahren.

be able Business

- Mitarbeiter von Unternehmen, insbesondere Führungskräfte, arbeiten mit Beschäftigten einer gemeinnützigen Werkstatt für Menschen mit Behinderungen zusammen.

Im Zusammenspiel erfahren die Teilnehmer unter Anleitung von professionellen Designern Inklusion und Kreativität als befähigendes Moment für jeden Einzelnen.

be able Kurse finden in einer Werkstatt selbst, oder in einem Raum mit Werkstattnähe statt. Hier gilt es, unerkannte Potentiale zu entdecken und zu fördern. Kreative Prozesse werden angestoßen: es wird experimentiert und erforscht, probiert und verworfen. Arbeitsalltag und Arbeitsmaterial werden auf den Kopf gestellt, neue Perspektiven entwickelt und scheinbar



festgelegte Rollen vertauscht. Den gemeinschaftlichen Designprozess nennen wir *Design Empowerment*. Wie der Begriff schon suggeriert, geht es uns um mehr als um die Entwicklung von Produktideen. Es geht uns darum, in den sozialen Werkstätten und den Unternehmen mit denen wir kooperieren Prozesse zu initiieren, die unsere Teilnehmer dazu befähigen, ihren Arbeitsalltag kreativer und selbstbestimmter zu gestalten. Unternehmen fördern durch diese besondere Zusammenarbeit das gesellschaftliche Engagement Ihre Mitarbeiter durch gelebte Vielfalt und Inklusion.

Emotionale Intelligenz und sozialkompetenz gehören heute zu den Wichtigsten Kompetenzen für Führungskräfte.

be able Projekte sollen nachhaltig wirken. Deshalb entwickeln wir in *be able Classic* Produkte für die Werkstattproduktion und verändern dadurch den Arbeitsalltag nachhaltig. Denn der Stolz das selbstentwickelte Produkt herzustellen bleibt und überträgt sich auch auf die dabei Mitwirkenden.

Mit *be able Business* fördern wir nach Möglichkeit langfristige Partnerschaften zwischen Unternehmen und Werkstätten.

Durch die Öffnung dieser Institutionen füreinander wird wahre Inklusion angestoßen..

Nicht zuletzt kommuniziert *be able* mit einer starken Markenwirkung Prozesse und Geschichten nach außen und rückt so die Potentiale und Fähigkeiten der Beschäftigten in Werkstätten in ein neues Licht. Aus vermeintlich "disabled" (engl. unfähig, deaktiviert, behindert) wird "able" (fähig, talentiert, kompetent).

Auch für Unternehmen ist das wertvolle Corporate Social Responsibility.

Wie das *be able* Konzept entstand und wer wir sind

Isabelle Dechamps hat das *be able* Konzept 2010 bei den *VIA Werkstätten* für Menschen mit Behinderung initiiert. Während einer Hospitanz in der Keramikwerkstatt beobachtete sie, dass die Herausforderung in der dortigen Produktion darin lag, die Arbeitsabläufe auf die Fähigkeiten der Beschäftigten abzustimmen. Warum also nicht die Beschäftigten selbst, die am besten wissen was sie können, in die Gestaltung der Produkte einbeziehen?

Zunächst entwarf sie gemeinsam mit ihrer Kommilitonin Ixmucané Aguilar ein Workshop-konzept, um den Beschäftigten ein Semester lang Design-

grundlagen zu vermitteln. Im folgenden Semester entwickelte sie im Rahmen ihres Produktdesign-Diploms gemeinsam mit den Beschäftigten, die an den Workshops teilgenommen hatten, neue Produkte für die Keramikwerkstatt. Damit war das Pilotprojekt und auch das Grundkonzept von *be able* geboren. Im Sommer 2012 fand das nächste Projekt mit dem Namen *Handdenker* als Semesterprojekt an der Kunsthochschule Berlin Weißensee statt. Zehn Designstudenten waren jeweils als Team in fünf unterschiedlichen Werkstätten für Menschen mit Behinderung: in der Tischlerei der *VIA*

Werkstätten, in der Handbuchbinderei von *Spektrum*, in der Bonbonmanufaktur und der Textilwerkstatt von *faktura* und in der Kerzengießerei von *Mosaik*. Seitdem ist Melinda Barth, Tischlerin und Designerin, dabei und leitet *be able* gemeinsam mit Isabelle Dechamps. Aus den beiden beschriebenen Projekten befinden sich inzwischen sechs Produkte in Produktion und Verkauf: Die *Doppelschale*, das *Gewürztöpfchenduo*, die *Vase der Überraschungen*, das *Tafelmemo*, das *Max Heft* und die *Flat Screen Kerze*. Die Basis eines *be able* Projekts ist die Kooperation mit einer sozialen Werkstatt. Im Rahmen

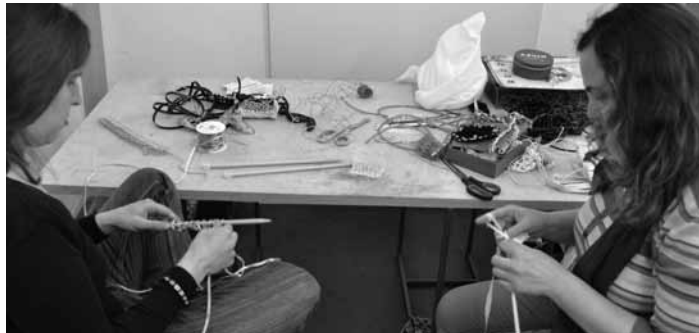


der ersten beiden Projektformate haben wir mit Berliner Werkstätten für Menschen mit Behinderung verschiedener Träger kooperiert. Da das Konzept aber in erster Linie an die handwerklichen Fähigkeiten der Beschäftigten anknüpft, lässt es sich prinzipiell auf jeden Ort übertragen, an dem Menschen handwerklich tätig und damit in der Lage sind, Produkte herzustellen. Diese Orte bezeichnen wir als "soziale Werkstatt". Erste Erfahrungen mit der Übertragung des Konzepts auf weitere handwerklich tätige Menschen mit sozialer Benachteiligung haben wir in unserem Projekt *verstrickt und zugenäht* 2013

gemacht. Hier haben wir mit der *Box 66*, einem Integrationszentrum für ausländische Frauen und Familien, kooperiert. Gemeinsam mit erwerbslosen Menschen mit Migrationshintergrund und deren traditionellen textilen Handarbeitstechniken wurden neue Produkte entwickelt.

Um den Inklusionsgedanken hinter *be able* zu verstärken und ein robusteres Geschäftsmodell, dass nicht von den sehr begrenzten Mitteln der Werkstätten abhängig ist, entwickeln und erproben wir seit Ende 2013 ein weiteres Angebot für Werkstätten und Unternehmen. Diese sollen durch das Zusammen-

treffen von Menschen mit und Menschen ohne Behinderung in gemeinsamen Gestaltungs-Workshops verbunden und füreinander geöffnet werden. Die Unternehmen gewinnen soziale Kompetenz, ihre Mitarbeiter/innen erweitern ihren Horizont, machen wertvolle Erfahrungen und gewinnen Einblicke in Innovationsprozesse. Die Beschäftigten der Werkstatt verlieren ihrerseits ihre Berührungängste und erfahren in dem gemeinsamen kreativen Prozess Anerkennung und Wertschätzung ihrer Fähigkeiten.



Was sind „soziale Werkstätten“ und warum bietet sich hier eine Kooperation mit uns als Designern an?

Wir fassen mit dem Begriff „soziale Werkstätten“ alle Werkstätten zusammen, in denen Menschen mit sozialer Benachteiligung handwerklich und somit letztlich produzierend tätig sind. Neben den Werkstätten für Menschen mit Behinderung, gibt es Maßnahmen für Erwerbslose, die handwerklich ausgerichtet sind. In Gefängnissen gibt es Produktionsstätten für deren Insassen. Ehemals Drogenabhängige werden in Werkstätten an eine regelmäßige Tätigkeit herangeführt. Jugendliche ohne Schulabschluss oder Ausbildungsplatz werden in

Werkstätten beschäftigt. Es gibt also zahlreiche Einrichtungen, die darauf ausgerichtet sind, Menschen mit sozialer Benachteiligung handwerklich zu beschäftigen.

All diese einzelnen Werkstätten unterscheiden sich in vielerlei Hinsicht. Dennoch gibt es genügend Berührungspunkte, an denen sie sich zumindest stark ähneln und weshalb wir uns erlauben, sie zusammenzufassen. Dort werden Arbeitsplätze bzw. Beschäftigungsplätze für Menschen mit einer spezifischen sozialen Benachteiligung mit dem politischen Ziel der (Wie-

der-)Eingliederung in den ersten Arbeitsmarkt geschaffen. Die Finanzierung dieser Einrichtungen ist vordergründig abhängig von Qualität und Anzahl dieser besonderen Arbeitsplätze. Der Absatz durch produzierte Güter spielt eine, in ihrer Wichtigkeit bei den unterschiedlichen Werkstätten stark variierende, Nebenrolle. Bei den Werkstätten für Menschen mit Behinderung nimmt diese immer mehr zu, während der Produktverkauf aus Werkstätten für Erwerbslose grundsätzlich problematisch ist, da sie keine Konkurrenz zu Betrieben des ersten Arbeits-



marktes schaffen dürfen. In den "sozialen Werkstätten" geht es also darum, Orte, Tätigkeiten und Strukturen zu entwickeln, die eigens auf die Besonderheiten ihrer Zielgruppe (also Menschen mit von der Einrichtung spezifizierter sozialer Benachteiligung) zugeschnitten sind. In diesen Einrichtungen arbeiten Menschen auf dem ersten Arbeitsmarkt, um die sozial benachteiligten Menschen des zweiten Arbeitsmarkts im Rahmen ihrer Möglichkeiten z.B. handwerklich zu beschäftigen, sie zu betreuen und anzuleiten. Dazu gehört immer auch die Förderung ihrer Entwicklung, die sich in verschiedensten Bildungs- und Betreuungsangeboten äußern kann.

Ganz unabhängig vom sozialen Kontext wurden gestalterische und produzierende Tätigkeiten im Zuge der Entwicklung unserer arbeitsteiligen Wirtschaft voneinander getrennt. Es ist also keine Besonderheit der sozialen Werkstätten, dass die Beschäftigten dort in der Regel nicht in die Gestaltung der Waren, die sie produzieren mit einbezogen werden.

Die Besonderheit dortiger Produktionsbedingungen liegt vielmehr in der Tatsache, dass viele der Beschäftigten in irgendeiner Form „eingeschränkt“ sind. In den Werkstätten sind sehr heterogene Gruppen beschäftigt. Ihre Fähigkeiten und Einschränkungen sind vielfältig. Oftmals sind keine oder nur sehr wenige

ausgebildete Handwerker darunter. Für die Werkstattanleiter besteht die Herausforderung darin, für jeden eine adäquate Aufgabe zu finden.

Und genau hier befindet sich der wichtigste Anknüpfungspunkt für uns als Designer. Die Zielsetzung der ökonomischen Effizienz, die sich hinter der



„Für uns geht es in der Zusammenarbeit mit Designern darum, die Werkstätten zu öffnen. Damit sind wir ein Stück weit auch Vorreiter und zeigen eine neue Art von Werkstatt. Uns ist es wichtig, dem realen, wirtschaftlichen Arbeitsmarkt in der Qualität nicht nachzustehen. Wir versuchen, in den unterschiedlichen Bereichen qualitativ hochwertige Produkte herzustellen. Der Unterschied zu „draußen“ besteht darin, dass wir den Arbeitsprozess so kleinteilig gestalten, dass wir alle mit einbeziehen können.“

Matthias Böhler, Betriebsstättenleiter VIA Werkstätten

arbeitsteiligen Wirtschaft und damit auch hinter der Trennung von Produktion und Gestaltung verbirgt, spielt eine untergeordnete Rolle. Im Vordergrund steht es, jeden in dieser heterogenen Gruppe der Beschäftigten in den Arbeitsprozess miteinzu-

beziehen. Die von Matthias Böhler beschriebene Strategie bei den *VIA Werkstätten* besteht darin, die Arbeit in noch kleinere Stücke zu zerteilen. So kann der eine sägen, der andere Löcher bohren und der dritte lackieren. Jeder kann nach seinen Fähig-

keiten eingesetzt werden. Dies geschieht unter der Perspektive, die Tätigkeiten des ersten Arbeitsmarktes zu nehmen und an die Bedingungen der jeweiligen Werkstatt anzupassen.

Was aber passiert wenn man genau diese Perspektive ändert? Wenn man nicht versucht, dort den bekannten Arbeitsmarkt „nachzuahmen“, sondern aus den Potentialen, die diese Orte mit sich bringen, andere und eigene Arbeitsmöglichkeiten zu entwickeln? Man betrachtet die Werkstatt dann nicht mehr von außen, also wie wird Produkt X „draußen“ hergestellt und wie lässt sich das auf die Werkstatt übertragen, sondern man schaut aus der Werkstatt heraus nach außen. Welche Fähigkeiten



und Potentiale befinden sich in der Werkstatt, in welcher Form lassen sie sich praktisch umsetzen und wie kann man mögliche Ergebnisse nach „draußen“ bringen?

Hier setzt *be able* an. Während des *Design Empowerment* geht es genau darum, diese Potentiale und Fähigkeiten zu entdecken. Und gemeinsam mit diesen Menschen, die sowohl in der Werkstatt als auch bei uns im Mittelpunkt des Konzepts stehen, aus diesem speziellen Kontext heraus neue Produkte zu entwerfen. Die sozialen Werkstätten haben den Auftrag, die Entwicklung ihrer Beschäftigten zu fördern. Innerhalb dieses Förderauftrags kann das *be able* Projekt ein Angebot sein,

„Jede Abteilung hat ein System, sprich, es haben sich über die Jahre Strukturen und Abläufe bzgl. der Arbeitsplanung und des täglichen Ablaufs eingespielt. Durch das *be able* Projekt wurden diese Strukturen teilweise aufgelöst, da die Produktion in der Werkstatt vordergründig den Alltag bestimmt. Neben der Produktion werden auch begleitende Maßnahmen wie Sport, Kreativarbeit oder Unterricht zur persönlichen individuellen Bildung der einzelnen Teilnehmer angeboten. Durch das Projekt *be able* hat sich meiner Meinung eine weitere Möglichkeit erschlossen, um unsere Teilnehmer im Bereich Design und Gestaltung durch die partizipative Form zu lehren und in ihrer Entwicklung zu begleiten.“

Matthias Böhler, Betriebsstättenleiter VIA Werkstätten



an dem sie freiwillig teilnehmen können. *Design Empowerment* als Bildungsangebot.

Neben den Beschäftigten profitiert dadurch auch die Werkstatt. Die Produktentwürfe sind geprägt von ihren Fähigkeiten und Interessen. Sie sind somit von Anfang an auf die besonderen Produktionsbedingungen ausgelegt und müssen nicht erst, wie bei den gewöhnlichen Aufträgen, an sie angepasst werden. Indem die Beschäftigten so ihren Arbeitsalltag mitgestalten, erhöht sich ihre Motivation und die Identifikation mit ihrer Tätigkeit. Das kommt allen zu Gute. Die Grundlage für die Durchführung eines solchen *be able* Designprojekts ist also die Kooperation mit einer sozialen Werkstatt.

„Also erst kommt die Idee und dann kommt immer irgendwas raus. Und wenn man mit dem, was raus kommt, zufrieden ist, dann ist das doch ‘ne gute Sache. Zu sehen, das hab ich jetzt gemacht und kein anderer. Damit identifiziert man sich dann.“

Christian Ruttig, Projektteilnehmer



„Dass man mal so eine Idee verwirklichen konnte, ist toll. Sonst kriegt man immer gesagt: „Frau Hatje, tun Sie das, machen Sie heute mal so“ und das ist ja mal was ganz anderes. Da kann man was eigenes praktisch zum Ende führen. Das fand ich gut und es hat Spaß gemacht und man lernt das Material noch mal anders kennen durch das Projekt.“

Catharina Hatje, Projektteilnehmerin





Kooperation

Da sich die sozialen Werkstätten im Einzelnen stark unterscheiden, passen wir unser Konzept individuell an. Die verschiedenen „Einschränkungen“, die dieser Kontext bietet, sehen wir dabei nicht als Problem, sondern genau als gestalterisch spannenden Anknüpfungspunkt. Zunächst geht es darum, die Möglichkeiten einer Kooperation zu analysieren. Welche Anfor-

derungen bringt die Werkstatt mit sich? Was für zeitliche, räumliche und finanzielle Dimensionen sind möglich? Inwieweit kann es sinnvoll sein, einen weiteren Kooperationspartner wie beispielsweise die Kunsthochschule oder ein externes Wirtschaftsunternehmen hinzuzuziehen? Welche inhaltlichen und organisatorischen Herausforderungen brächte das mit sich? Wie lässt sich das Projekt räumlich und zeitlich in den Arbeitsalltag der Werkstatt integrieren, ohne die sonstige Produktion empfindlich zu stören?

Es kann nur gelingen, wenn sowohl die Leitungs- als auch die Werkstattebene beider Kooperationspartner vom Konzept überzeugt sind und sich auf dieses Experiment einlassen.

Denn partizipativ zu arbeiten bedeutet immer auch, sich auf ein Abenteuer mit offenem Ausgang einzulassen. Es verlangt Aufgeschlossenheit und gegenseitiges Vertrauen, die Bereitschaft sich auf die Anderen einzulassen und mit Unbekanntem zu experimentieren. Etwas selbstbestimmt zu entwickeln, auch als freiwilliger Projektteilnehmer innerhalb eines geschützten

Rahmens, ist nicht einfach. Gerade im Kontext der sozialen Werkstätten, kann es dabei zu unvorhersehbaren Herausforderungen kommen. Der Freiraum, situationsbedingte individuelle Lösungen finden zu können, ist entscheidend für das Gelingen des Projekts. Auftretende Konflikte wollen gelöst werden. Deshalb bildet eine gute Kommunikation der Kooperationspartner die Basis eines jeden Projekts. Und der Projektrahmen muss flexibel gestaltet sein. Sowohl in der Planung von zeitlichen und räumlichen Horizonten, in der Reflexion während und nach dem Projekt als auch in einem möglicherweise darauf folgenden Produktionseinstieg und Produktmarketing, ist die

„Man sollte immer weiterspielen mit den ganzen Dingen. Aber wir haben eben auch eine Produktion in der Werkstatt, die uns braucht, die weitergeführt werden muss. Vielleicht kann man das auf angenehme Art und Weise verbinden.“

Christian Ruttig, Projektteilnehmer

Zusammenarbeit der beiden Kooperationspartner maßgebend. Dann bietet es allen Projektbeteiligten einen unvergleichlichen Erfahrungsraum, in welchem jeder über die gemeinsame kreative Arbeit neue Perspektiven auf sich, seine Arbeit und sein soziales Umfeld gewinnen kann. Um zu erklären, wie all das funktioniert, ist es zunächst wichtig zu verstehen, wie wir als Designer arbeiten.



„Ich bin überzeugt davon, dass das Projekt für alle Teilnehmer ein Gewinn war. Ich selber habe durch das Projekt eine neue Perspektive auf die Teilnehmer bekommen. Es ist unglaublich, welche Fähigkeiten, die ich vielen nicht zugetraut hätte, dabei zum Vorschein gekommen sind. Kurzfristig gesehen war es für manche zuweilen auch schwierig. Da wir von beiden Seiten Erwartungen an die Teilnehmer geknüpft haben. Das hat einige unter Druck gesetzt. Die Schwierigkeit für sie bestand darin, Prioritäten zu setzen, weil sie nicht mehr wussten, ob sie sich nun um die Produktion oder um das Projekt kümmern sollten. Das kann man allerdings unter Kommunikationsdefizit zwischen den Anleitenden verbuchen. Nach Abschluss des Projekts sind die Teilnehmer echt sehr stolz auf das, was sie in dem Projekt gemacht haben ...unfassbar Stolz!“

Petra Abel, Leiterin der Keramikwerkstatt der VIA Werkstätten



„...und jedes Töpfchen ist anders.“

Katja Renner,
Projektteilnehmerin

Was ist ein Designprozess?

Grob betrachtet besteht jeder Designprozess aus einer Recherche- und einer Entwurfsphase. Die Recherche besteht darin, sich mit dem Kontext, um den es geht, auseinanderzusetzen. Dazu muss man ihn wahrnehmen: man kann sich ihn erlesen, erriechen, erhören, kann ihn beobachten, erfragen, erfühlen und praktisch erproben. Die Ergebnisse dieser „Kontextwahrnehmung“ gilt es zu analysieren und zu verstehen, um daraus letztlich das Thema/ die Problemstellung zu definieren, mit der man sich gestalterisch auseinandersetzen will. Welche Herangehensweise(n) man während der Recherche wählt, ist abhängig vom Kontext, aber insbesondere auch vom Designer selbst. Denn hier geht es um ganz individuelle Strategien des Verstehens.

Die Entwurfsphase beginnt mit einer sehr ergebnisoffenen und breitgefächerten Suche nach Ideen. Man visualisiert diese, entwickelt Prototypen, probiert aus, testet. Dabei ist es wichtig Absurdes, Verrücktes und Fehler zuzulassen - dies kann oft zu

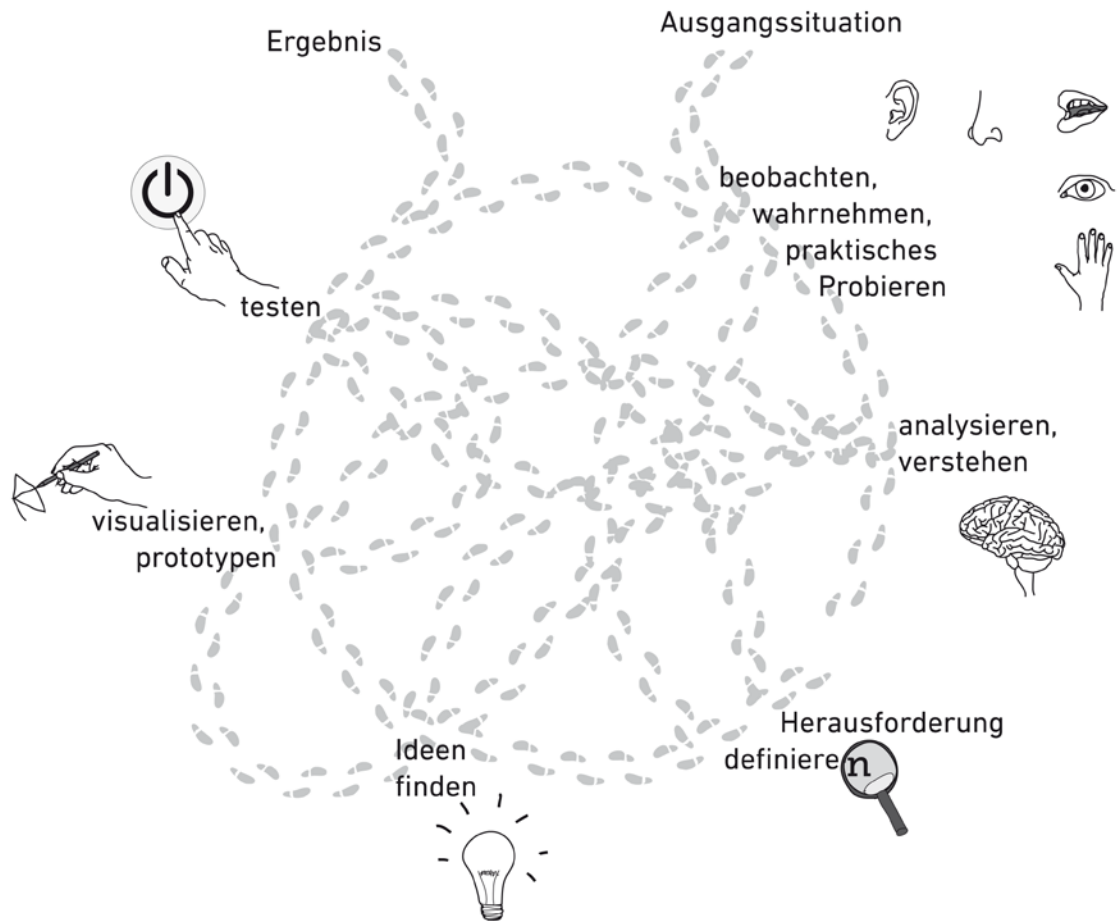
innovativen Ansätzen führen. Immer wieder geht es darum, sich für das Eine zu entscheiden und Anderes zu verwerfen, die gewählte Richtung weiterzuverfolgen, erneut zu analysieren, Probleme herauszufiltern, Lösungsansätze zu entwickeln, dabei ins Detail zu gehen und wiederum das Ganze nicht aus dem Blick zu verlieren. Dabei durchläuft man immer wieder den in der Grafik rechts beschriebenen Kreislauf von sechs Phasen. Diese werden während des Prozesses nicht stringent in einer Richtung verfolgt. Sie greifen ineinander. Der Weg führt oft über Nebenwege, Umwege und Trampelfade. Manchmal geht man rückwärts oder seitwärts, einen Schritt vor und zwei wieder zurück.

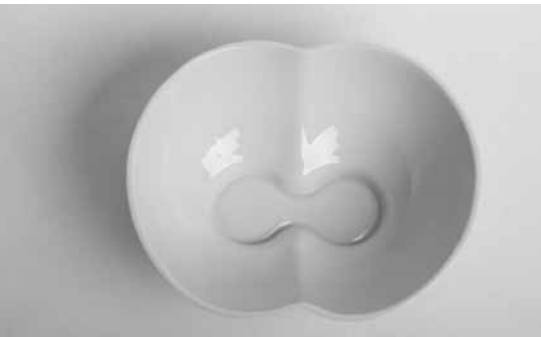
Die Vorgehensweise in einem Designprozess erfolgt eher intuitiv. Es gibt dafür keinen „Arbeitsablaufplan“. Jeder Designer entwickelt seine eigenen Strategien der gestalterischen Auseinandersetzung. Beobachtung und Analyse haben keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Korrektheit. Auch wenn wissenschaftliche

Forschungsergebnisse die Grundlage einer Recherche sein können, geht es dabei nicht in erster Linie darum, eine verifizierbare Aussage daraus zu ziehen. Ziel ist vielmehr, aus der Beobachtung gestalterische Handlungsmöglichkeiten abzuleiten und letztlich den eigenen Entwurf begründen zu können.

Der Designprozess ist für jeden Menschen ein unglaublich wertvolles Tool um Ideen, Haltungen, und viele weitere Dinge zu entwickeln. In ihm steckt die Möglichkeit seine eigene Wirksamkeit zu begreifen. Wenn wir etwas entwerfen erfahren wir viel über unsere Wünsche und Fähigkeiten. Wir lernen, dass wir unser Umfeld selbst gestalten können.

Aus diesem Grund ist es uns wichtig den co-design Prozess als Methode einzusetzen um Barrieren zwischen Menschen, im besonderen zwischen Menschen mit und ohne Behinderungen oder Benachteiligungen, zu beseitigen und ein Lernen von- und miteinander auf Augenhöhe zu ermöglichen.





Der Designprozess bei *be able* und unsere Vermittlungsangebote

Die Vermittlung des Designprozesses steht in allen Bildungsangeboten von *be able* im Mittelpunkt.

be able Classic

be able Classic richtet sich als umfangreiches Bildungsangebot an soziale Werkstätten und deren Beschäftigte. Der mehrteilige Kurs, bestehend aus Hospitanz der Designer, Designbasics, Produktentwicklung, Produktionseinführung und Marketing, hat das Ziel neben der Stärkung

des Selbstwertgefühls und der Erfahrung von Selbstwirksamkeit für Werkstattbeschäftigten, wirkliche Produkte, die in der Werkstatt hergestellt werden können, entstehen zu lassen. Hier gilt: nur wenn Produzenten und Designer Entwurf und Machbarkeit miteinander vereinen, können marktfähige Produkte entstehen. Im *be able Classic* findet dies nicht wie sonst anhand des fertigen Entwurfs statt, sondern der gemeinschaftliche Designprozess selbst ist die Zusammenkunft von Handwerkern und Designern. Die Dauer eines solchen Projekts liegt

zwischen drei Monaten und einhalb Jahren. Werden Produkte in die Produktion eingeführt gehen Werkstatt und *be able* eine langjährige Bindung ein, da Produktion und Marketing im Schulterschluss gemeistert werden und die Beschäftigten weitere kreative Impulse erhalten sollen. (Eine ausführliche Beschreibung folgt auf den folgenden Seiten)

be able Business

Mit *be able Business* bieten wir für Mitarbeiter aus Unternehmen



dauerhaften Erfolges. Im Rahmen dieses Workshops wird erlebt, wie diese Aspekte im realen Miteinander funktionieren. Durch die direkte Kooperation zwischen Menschen mit und ohne Behinderung werden eingefahrene Gleise der Selbst- und Fremdwahrnehmung spielerisch einfach verlassen. Diese Zusammenarbeit ermöglicht unseren Teilnehmern einen tiefgreifenden Perspektivwechsel und eröffnet einen Zugang zu noch unentdeckten Kommunikations-

und Arbeitsweisen. Tatsächlich haben wir in vorangegangenen Kursen überraschend große Fortschritte in sprachlichem Ausdruck und geöffneten Auftreten bei unseren Teilnehmern aus den Werkstätten gemacht. Man macht sich kaum bewusst, welchen großen Einfluss diese Zusammenkunft verschiedener Welten im Kreativen Abreiten beidseitig auf Selbstwert und Selbstbewusstsein der Menschen hat, die dies erleben.



be able Business für Unternehmen und Beschäftigte in sozialen Werkstätten - Beispielablauf

Auftakt

Die beiden Gruppen werden getrennt voneinander inhaltlich abgeholt und praktisch und theoretisch eingeführt.

Praxisebene:
Workshop „thinking out of the box“

Reflexionsebene:
Selbsteinschätzung, Erwartungen und Lernziele miteinander diskutieren und erarbeiten

Kompetenzwerkstatt

2 Tage mit bis zu 12 Teilnehmern (jeweils 4-6 aus dem Unternehmen, 4-6 aus der Werkstatt) in der Werkstatt.

Dies ist der Kern des Kurses. Durch die ungewöhnliche Zusammenarbeit in der Kreativität wird Inklusion erfahr- und nutzbar für alle Beteiligten.

Die ersten drei Viertel der Tage finden in der großen Gruppe statt. Im Anschluss werden die Erfahrungen mit den Teilnehmern des Unternehmens auf der Metaebene reflektiert und in den

Berufsalltag transferiert. Angestrebt sind 2-4 Durchläufe des Kompetenzworkshops in derselben Werkstatt mit unterschiedlichen Teilnehmern des Unternehmens.

Öffentlichkeitswirksames Abschlussevent

Nach Abschluss aller Kurse könnte ein gemeinsams Abschlussevent zum Austausch und Netzwerken innerhalb der Projektgruppen wie auch mit interessierten Gästen dienen.



»Der Workshop hat ungeahnte Kreativität freigesetzt, die unseren Arbeitsalltag bereichern wird.«

Heinz Sack,
Geschäftsführer von tel-inform

be able Classic für soziale Werkstätten und deren Beschäftigte

Hospitanz

Ein be able Prozess startet in der Regel mit einer Hospitanz der Designteams im normalen Produktionsalltag der Werkstatt. Für sie geht es in dieser ersten Recherche darum herauszufinden, wo Potentiale und Ansatzpunkte bei den Beschäftigten

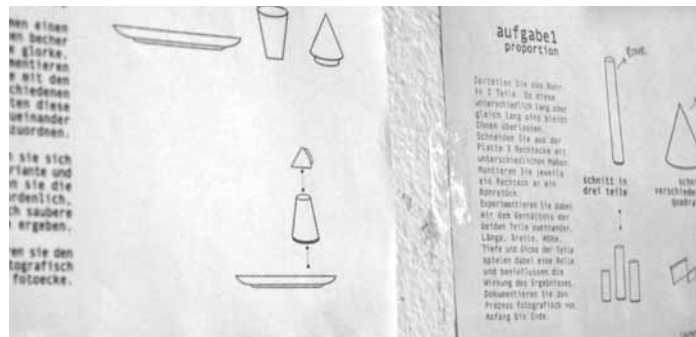


liegen. Innerhalb dieser ersten Beobachtungsphase geht es also im Kern um zwei Fragen: 1. Wer macht was wie und wo und was machen die Beschäftigten, die am Projekt teilnehmen möchten? 2. Welche Materialien, welche Techniken werden wie benutzt? Das Team muss zum einen die Arbeitsabläufe, das menschliche Miteinander der Werkstatt verstehen. Zum anderen geht es, wie oben beschrieben, um das grundlegende Verständnis des dortigen Handwerks.

design basics- Wahrnehmungsschulung und fachlicher Austausch

Die erste gemeinsame Phase sind die *design basics*: Work-

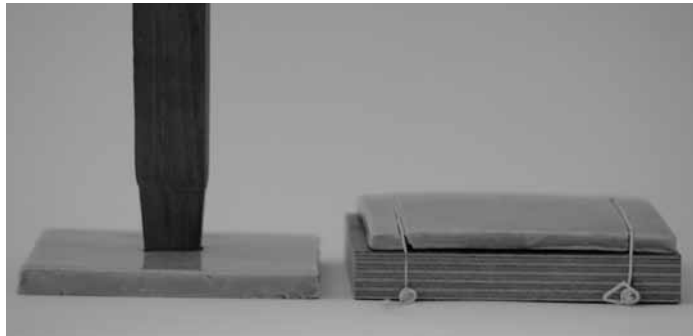
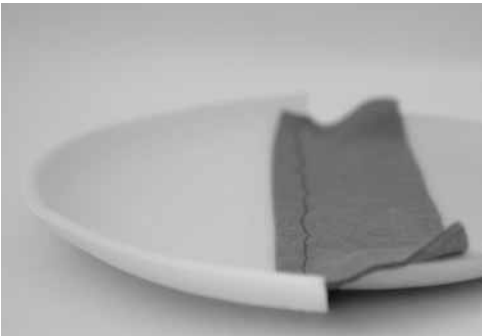
shops zu Designgrundlagen wie Proportion, Form oder Farbe, die das Designteam konzipiert und durchführt. Die Analyse der Beobachtungen zu den genannten Fragestellungen bilden die Grundlage zur Ausarbeitung dieser Übungen. Gleichzeitig dient dieser Erfahrungsraum während der Workshops dazu, dass Designer und Beschäftigte gemeinsam in die Recherchephase zur Produktentwicklung einsteigen. Dabei trägt das Designteam quasi zwei „Perspektivbrillen“: Die eine sucht nach dem „Wie?“. Wie arbeiten die Beschäftigten? Was interessiert sie? Wo liegen ihre Stärken, ihre Potentiale? Was motiviert sie? Wie funktioniert die Vermittlung? Was begeistert, was langweilt



sie? Die andere „Perspektivbrille“ sucht nach dem „Was?“: Welche ästhetisch formalen und funktionalen Qualitäten kommen zum Vorschein? Was für ein Produkt könnte entstehen? In welche Richtung geht der Weg? Die Dokumentation des Prozesses über Video und Fotoaufnahmen unterstützt das Designteam dabei in der Analyse. Gleichzeitig zeigt sich hier, wie wichtig die Reflexion mit dem Werkstattanleiter schon in dieser Phase ist. Denn dieser kennt die Beschäftigten, kann sie besser einschätzen. Für die Beschäftigten bezieht sich die Recherche während der *design basics* darauf, über die Erfahrungen, die sie in den Workshops machen, ein Verständnis davon zu bekommen was Design ist, auf welchen

Ebenen Produkte funktionieren und kommunizieren. Das geschieht in erster Linie intuitiv: Durch die praktische Auseinandersetzung mit verschiedenen gestalterisch relevanten Themen, die konkret in den Workshops behandelt werden, also z.B. Proportion oder Struktur. Ihre Wahrnehmung wird geschult, ihre Begeisterung für Gestaltung geweckt. Darüber, dass ihr gewohntes Arbeitsmaterial in den Workshops in andere Kontexte gesetzt wird, erfahren sie Perspektivwechsel, eine immens wichtige Grundlage von Design. Gleichzeitig wird damit auch der handwerkliche Kontext einbezogen und mit dem Thema Gestaltung verknüpft. Hier bringen die Beschäftigten ihre in der Werkstatt erlernten

Fähigkeiten ein. Zudem geht es für die Beschäftigten auch darum herauszufinden, was sie interessiert, in welche Richtung ihr „Designweg“ gehen könnte. So hat zum Beispiel die Beschäftigte Katja Renner während der *design basics* des Pilotprojekts ihre Liebe zum Ritzen verschiedenster Muster und Strukturen in Keramik entdeckt. Über diesen hier beschriebenen ersten Austausch bringen sich Designer und Beschäftigte gegenseitig ihre „Sprache“ bei, sowohl fachlich als auch menschlich. Diese so gewonnene gemeinsame „Sprache“ bildet die Basis für die folgende gemeinsame Produktentwicklung.





Produktentwicklung im Co-Design

Die Analyse der bisherigen Recherchephase hat die Fokussierung auf ein gemeinsames Thema, eine gemeinsame Arbeitsrichtung zum Ziel. So erfolgt die Überleitung zur Produktentwicklung, in der jeder sich dieses Thema zu eigen macht. Um dahin zu kommen, startet diese Phase mit einer

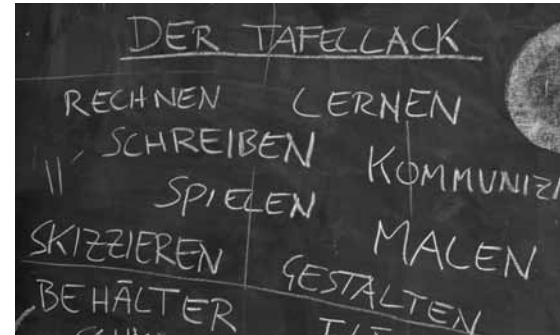
gemeinsamen Recherche dazu bzw. zu Produkten, die sich entweder auf das Material oder die Techniken der Werkstatt beziehen. Dies kann mithilfe von Büchern, dem Internet, dem Besuch werkstatteigener Läden oder Museen etc. geschehen. Es geht darum, Inspirationsmaterial zu finden. Das können Eindrücke, Bilder, Stimmungen, Begriffe, Farben, Materialien und vieles mehr sein. In der gemeinsamen Auswertung wird all dies mithilfe verschiedener Methoden zusammengetragen, diskutiert und geordnet. Letztlich geht es darum, darüber eigene Interessen und eigene Assoziationen mit dem gemeinsam gefundenen Thema zu verknüpfen. So dass sich daraus individuelle Produktideen ableiten lassen. In der Keramikwerkstatt, in der die Beschäftigte Katja Renner arbeitet, ging es um das Thema Aufbewahrung. Wie lässt sich nun ihr Interesse am Ritzen verschiedenster Strukturen mit diesem Thema verknüpfen? Über die Assoziation zu Gewürzen, die sich ebenso wie ihre Strukturen visuell und haptisch voneinander unterscheiden, entwickelte sich die Idee der *Gewürztöpfchen*. Jedes Töpfchen bekommt eine





andere Struktur, die Katja Renner hineinritz. Welches Gewürz dazu passt wird der Assoziation des Kunden überlassen.

In der Holzwerkstatt einigte sich die Gruppe auf das Thema Tafellack. In ersten gemeinsamen Experimenten wurden Erfahrungen mit Tafellack auf unterschiedlichsten Materialien gesammelt. Mithilfe eines Brainstorming wurde nach persönlichen Assoziationen gesucht. Über diese Erfahrungen sowie Begriffe wie spielen, schreiben und lernen verknüpften die drei Projektteilnehmer das Thema auf ganz eigene Weise mit ihrer persönlichen Erfahrungswelt:



„Weil Pappe nach einer gewissen Zeit relativ schnell kaputt geht -und weil man ja aus Holz eh viel machen kann- hatte ich einfach mal gedacht, man kann´s auch aus Holz probieren. Außerdem ist das mal was anderes, wenn die Spieler sich selber überlegen müssen was sie da drauf malen wollen. Dass kommt obendrein hinzu. Da kann man viele verschiedene Sachen drauf malen: Buchstaben, Rechenaufgaben oder Bilder.“

Christine Rödel,
Projektteilnehmerin





Christine Rödel besaß ein altes Memory aus Pappe. Daran analysierte sie zunächst die Problematik des Materialverschleißes und verknüpfte dies mit dem Material der Werkstatt und den Möglichkeiten, die sich durch das Thema Tafellack ergaben. Bei Kathi Metzger entstand ihre Idee zum Notizbuch so:

„Der Ursprung hat damit angefangen, dass ich zu Hause ein Buch habe mit weißen Blättern drin.“

Was wäre wenn man diese Seiten immer wieder neu füllen könnte? So entstand die Idee eines kleinen hölzernen und



wiederbeschreibbaren Notizbuchs. Beide entwickelten Prototypen, die sie immer wieder analysierten, testeten und optimierten. Dabei inspirierten und berieten sie sich auch gegenseitig. Wie groß sollte es werden? Sollten Schwamm und Kreide dabei sein? Wo könnte man das unterbringen? Wie viele Plättchen braucht das Memory? Worin wird das Spiel aufbewahrt? Wie könnte die Bindung des Notizbuchs funktionieren? Neben dem Designteam steht auch der Werkstatthanleiter in dieser Phase als Berater zur Verfügung, gerade auch zu Fragen der Umsetzung. Über den Bau der vielen verschiedenen





Mock-ups (dreidimensionales Modell zur Veranschaulichung eines Entwurfs) und Prototypen (Funktionsmodell) direkt in der Produktionswerkstatt werden Design und Handwerk ganz konkret miteinander verknüpft.

Cindy Franke hat vor dem Projekt selbst kreierte Fische ausgesägt und bemalt. Dieses ihr ganz eigene Talent zur Illustration sowie ihr großes Interesse an der Tierwelt zeigte sich auch in den *design basics* immer wieder. Auf alles was sie in die Hand bekam zeichnete sie Fische und schnitt sie aus. In der Produktentwicklung galt es also, dies mit dem Thema Tafellack zu verknüpfen. Dabei unterschied sich die Herangehensweise zum Teil stark

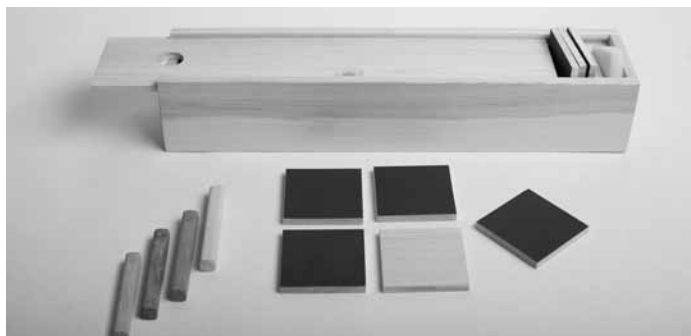
von der oben beschriebenen. Im Gegensatz zu Christine Rödel und Kathi Metzger ging sie das Thema Tafellack nicht mit einer klaren Produktidee an. Sie experimentierte ohne konkretes Ziel. Inspiriert von verschiedenen Tierlexika, begann sie, neben Fischen, weitere Tiere zu zeichnen. Das Material wurde dicker und sie füllte einen Haufen Holzklötze mit Bleistiftzeichnungen von Tieren. Nach und nach malte sie in diesen Zeichnungen bestimmte Flächen mit Tafellack aus und entwickelte dabei eine ganz eigene Formensprache, die instinktiv die Fantasie des Betrachters anregt. So entstanden Stück für Stück die Kreidetierte, abstrakte Tierfiguren, die den Betrachter dazu einladen,



selber in die Welt der Illustration einzutauchen und den Tieren mit Kreide immer wieder neue Felle zu entwerfen oder auf der flächig mit Tafellack bestrichenen Rückseite ganz neue Kreidetiere zu zeichnen, sie mit geschriebenen Wörtern „zum Sprechen zu bringen“ oder einen Turm aus ihnen zu bauen. Ein anregendes und vielfältiges Spiel ist entstanden. Bei Cindy Franke fand die Verknüpfung mit dem Thema so über eine sehr freie und experimentelle Herangehensweise statt.



Das Designteam hat die Prozesse begleitet, die Beschäftigten zu formalen und funktionalen Fragen beraten, zu Experimenten und zur gegenseitigen Inspiration und Kritik angeregt. Immer wieder sowohl die Prozess- als auch die Produktperspektive einnehmend, haben sie den Gestaltungsprozess sensibel gelenkt. Über diesen fachlichen Austausch der unterschiedlichen Erfahrungswelten, sowohl zwischen Projektteilnehmern und Designern wie auch mithilfe der Begleitung der Werkstattanleiter, konnten die Ideen zu Prototypen entwickelt werden, die in ihrer gestalterischen, funktionalen und handwerklichen Ausarbeitung überzeugen.



Wie wird aus einem Prototyp ein in Kleinserie produzierbares Produkt?

Um den Produktionseinstieg einzuleiten, werden die Prototypen zunächst von *be able* und der Werkstattleitung analysiert. Gemeinsam wird entschieden welcher Entwurf in Produktion gehen soll. Es geht darum, den Entwurf auf seine Produzierbarkeit zu überprüfen und den Preis zu kalkulieren. Auf den Designprozess bezogen, geht es in dieser Phase also um das finale Testen der Prototypen und ihre entsprechende Optimierung. Dabei kann der Weg vom Prototyp zum seriell herstellbaren Produkt unterschiedlich weit sein. Oft müssen noch kleinere Gestaltungsfragen entschieden

werden, wobei die Beschäftigten wenn möglich einbezogen werden. Beim *Tafelmemo* war es relativ einfach: Wir haben es gemeinsam mit Christine Rödel und Kathi Metzger gespielt und dabei auf folgende Fragen hin analysiert: Eignet sich besser Tafelkreide oder ein Kreidestift? Verwischen die Zeichnungen beim Mischen der Plättchen auf dem Tisch? Soll es verschiedene Farben geben und welche? Passt die Größe der Spielplättchen zum besten Kreidewerkzeug? Es wurde größer und wir entschieden uns für Tafelkreide in 4 Farben. Die Werkstattleitung entschied, welches Material sich am Besten für die Produktion eignet. *be able* recherchierte nach Bezugsquellen für Kreide und Schwamm und die Größe

der dafür vorgesehenen Fächer wurde entsprechend angepasst. Gerade an der Phase des Produktionseinstiegs lässt sich erkennen, wie wichtig die Begleitung der Werkstattanleiter für das Gelingen des Projekts ist. Während des *Design Empowerment* haben sie in erster Linie die Rolle des Vermittlers: zum einen bei möglichen Kommunikationsproblemen und Konflikten zwischen Designern und Beschäftigten, zum anderen zwischen Projektarbeit und Produktionsalltag. Beim Produktionseinstieg geht es darum, die Prototypen so zu optimieren, dass sie tatsächlich produziert werden können. Ohne ihre Erfahrung und ohne ihr Engagement wäre das nicht möglich.

Besondere Ergebnisse

Gestaltung ist ein erfahrungsbasierter Prozess. Er beruht auf Wahrnehmung und Assoziation. Wenn ich ein Material oder eine Technik untersuche und damit experimentiere um herauszufinden welche anderen, vielleicht neuen Anwendungsmöglichkeiten es dafür gibt, sind genau dies meine Designwerkzeuge. Was ich assoziiere, welche Verknüpfungen ich herstelle, ist unmittelbar mit meiner Lebenserfahrung verbunden. Ich kann nur assoziieren, was ich kenne. Im *be able* Projekt treffen in der Regel sehr unterschiedliche Erfahrungswelten aufeinander und vereinen sich im gemeinschaftlichen Designprozess. Das betrifft die fachliche Begegnung von Design und Handwerk. Gemeinsam etwas zu erarbeiten, ist aber nicht nur ein fachlicher, sondern auch ein sozialer Prozess. Beide müssen sich auf den Anderen einlassen, ihn verstehen, sich in ihn hineinversetzen. So werden beide Seiten dazu gebracht, für sie ungewohnte Perspektiven einzunehmen. Dies gilt insbesondere für die „Einschränkungen“ der Beschäftigten. Sie

bilden einen bei jedem individuell gewichteten Teil der Lebenserfahrung der Beschäftigten. Dies in den Gestaltungsprozess einzubeziehen, führt nicht nur zu einer guten Produzierbarkeit für die Werkstatt, sondern auch zu Perspektiven die in der herkömmlichen Produktentwicklung keine Rolle spielen. Damit meine ich zum Beispiel die Fähigkeit, mit der Hand perfekt stricken oder häkeln zu können, was zumindest innerhalb Deutschlands in der Regel keine beruflichen Perspektiven ermöglicht und deshalb für herkömm-

liche Produktentwicklungen kaum Bedeutung hat. Ich meine aber auch das gestalterische Potential, das daraus entstehen kann, wenn sich jemand die Welt nicht dreidimensional vorstellt und seine zweidimensionalen Entwurfsskizzen dann im Material genauso flach umsetzt wie er sie auch gezeichnet hatte. Inwiefern und ob sich diese diversen Einschränkungen

„Ich könnte den ganzen Tag daran arbeiten...“

Domenic Rudolph,
Projektteilnehmer



„Ich fand den Anspruch, mit den Teilnehmern richtige Produkte für unsere Produktion zu gestalten, mutig und hoch gesteckt. Es war spannend zu sehen, wie die unterschiedlichen Charaktere der Werkstatt das gemeistert haben und dass von allen tatsächlich eigene Ideen kamen, die ihren Fähigkeiten entsprechend unterschiedlich stark gelenkt, im Dialog zu Produktentwürfen entwickelt wurden.“

Petra Abel, Leiterin der Keramikwerkstatt der VIA Werkstätten

direkt oder indirekt im Entwurf widerspiegeln, kann sich also ganz unterschiedlich äußern. Fakt ist, dass sich, insbesondere über den menschlichen Erfahrungsaustausch, spannende und oft ungewöhnliche Perspektiven ergeben, die die gemeinsame kreative Auseinandersetzung beeinflussen und die in dieser Form „normalerweise“ keine Rolle bei der Produktentwicklung spielen. Insofern können hier durch diesen besonderen Kontext gestalterisch einzigartige Entwürfe entstehen. Gleichzeitig geht es um Selbstbestimmung und Selbstbewusstsein. Einerseits ganz unmittelbar während des Designprozesses: Während ich etwas entwerfe, eine eigene Idee entwickle und damit etwas Neues erschaffe,

bestimme ich selbst was ich tue. Man kann sehen und anfassen was entstanden ist, dadurch wirkt diese Arbeit in zwei Richtungen: Zum einen begreift man selbst ganz unmittelbar was man kann, was man erschaffen hat, zu was man fähig ist - das macht stolz und selbstbewusst. Zum anderen kann es eben auch jeder andere sehen und begreifen, dementsprechend wirkt es auch nach außen. Die Produkte, die dabei entstehen, sind also auch Vehikel, die die Fähigkeiten der Beschäftigten nach außen kommunizieren. Über ihren Kauf gelangt die Wertschätzung wieder zurück in die Werkstatt. So werden sie weiterhin produziert und so entsteht eine durch die Beschäftigten selbstbestimmte, dauerhafte

Veränderung des Produktionsalltags. Damit bleibt das Projekt auch nach Ablauf seiner konkreten Durchführung dauerhaft in der Werkstatt verankert. Und so funktioniert sowohl Selbstwert wie Selbstbestimmung auch mittelbar, denn der Entwurf, der in Produktion geht, bestimmt den Produktionsalltag mit. Und die Wertschätzung, die über die Nachfrage der Produkte in die Werkstatt getragen wird, trägt zum Selbstwertgefühl bei. Der ökonomische Erfolg der Produkte ist dementsprechend ein essenzieller Faktor für die langfristige Verankerung des Projekts in der sozialen Werkstatt. Auch wenn wir die dafür notwendigen marktwirtschaftlichen Prozesse nicht steuern können, versuchen wir diese doch soweit wie möglich durch den Aufbau des Labels und entsprechendes Produktmarketing mit zu gestalten.

Fazit: Kann Design die Welt verändern? *be able* als Katalysator für Inklusion

Dem *be able* Konzept liegt der Wille zur Zusammenarbeit von Menschen mit unterschiedlichsten Lebenserfahrungen zugrunde. Darüber, dass Gestaltungskompetenz, zumindest bis zu einem gewissen Grad, über praktische Erfahrung vermittelbar ist, überwindet es über den gemeinsamen Designprozess mögliche Hürden wie beispielsweise unterschiedliche Bildungsniveaus oder Sprachbarrieren. Die Projektteilnehmer weder zu über- noch zu unterfordern, ist dabei eine der wichtigsten Herausforderungen für die Designer. Dennoch zeigt der Erfolg der bisherigen Projekte, dass genau dies gut funktioniert. Unabhängig von den formalen Projektergebnissen, bietet genau dieses Zusammenkommen verschiedenster Menschen über die gemeinsame kreative und produktive Arbeit allen Projektbeteiligten eine unersetzliche Erfahrung. Sowohl menschlich als auch gestalterisch wirkt dies über das Projekt hinaus bereichernd und inspirierend. Inklusion ist die Vielfalt der Normalität. Denn was ist schon

„normal“? Sie geht über die Integration einzelner, von einer Norm abweichenden Menschen hinaus. Weil der Ausgangspunkt der Betrachtung der vielen Menschen in einer Gesellschaft nicht mehr irgendeine Norm ist, sondern die Vielfalt der Menschen selbst. Wodurch sich die Frage, wer normal ist, erübrigt. Weil Normalität aus einer inklusiven Perspektive heraus vielfältig ist bzw. sein sollte, damit wirklich jeder an unserer Gesellschaft teil hat.

be able initiiert gezielt Prozesse, die sich auf die Arbeit der Beschäftigten, auf den Ort, das Material und die Arbeitsabläufe beziehen und will damit letztlich dazu motivieren, den Arbeitsalltag kreativer und selbstbestimmter zu gestalten. Durch unsere Bildungsangebote bauen wir Brücken zwischen Menschen die sich sonst nicht begegnen würden und ermögli-

chen ihnen Dinge zu entwickeln und Erfahrungen zu machen die sie selbst nicht für möglich gehalten hätten.

Inklusion wird in diesen Begegnungen gelebt; sei es zwischen Designern und Werkstattbeschäftigten, zwischen Businessleuten und Menschen mit Behinderungen oder zwischen Handarbeitern aus verschiedenen Kulturkreisen.

Der co-Designprozess gibt nicht nur wichtige Denkanstöße sondern bringt den Menschen sofort ins praktische Handeln. Wir nutzen die Kraft und den Schwung der Kreativität und wollen zu einem weitreichenden Handeln und umdenken anregen, das über den emotional aufgeladenen Erfahrungsraum unserer Kurse hinaus geht. Denn Vielfalt macht das gesellschaftliche Leben reich.

„Durch *be able* wird die Kreativität der Menschen mit Behinderungen in der Werkstatt geschärft, dadurch kann Design entstehen und die Arbeit der Menschen nachhaltig verändert werden.“