

Unpleasant Design (unangenehmes Design) ist jede absichtlich eingesetzte Gestaltungsform und jeder Gegenstand oder Effekt, der die Nutzung von Gegenständen oder Räumen für eine bestimmte Gruppe von Menschen unmöglich oder schwierig macht. Am häufigsten begegnen wir dem Phänomen bei Stadtmöbeln, deren Gestaltung darauf abzielt, Obdachlose vom Schlafen im öffentlichen Raum abzuhalten: Dazu zählen mittig angebrachte Armlehnen auf Park- oder Bushaltestellenbänken sowie alle Arten von Spitzen und unregelmäßigen, oder auch rutschigen Oberflächen. Auch hochfrequente Geräusche, mit denen Jugendliche irritiert werden sollen, oder blaues Licht, das die Sichtbarkeit von Venen verringert und damit vom Gebrauch von Injektionsdrogen abhalten soll, sind Varianten des *Unpleasant Design*.

Bürgerbeteiligung bei der Gestaltung von öffentlich zugänglichen Räumen und Dienstleistungen keine Rolle spielt.

Wechselnde Sichtbarkeit

Welche unheilvolle Rolle *Unpleasant Design* in Machtstrukturen einnimmt, wird beispielsweise in der folgenden Episode über eine private Wohnsiedlung in London deutlich. Im Juni 2014 wurden Metallschrauben (Anti-Homeless-Spikes) auf den Böden vor dem Eingang einer neuen Wohnsiedlung installiert. Die Öffentlichkeit reagierte zu Recht mit scharfer Kritik gegen diesen Umgang mit Obdachlosigkeit.² Sehr bald verlangte sogar der damalige Bürgermeister von London, Boris Johnson (heute Premierminister von Großbritannien), dass die Metallschrauben entfernt werden. So verschwanden die Stacheln in diesem

Situation an jenen Orten dar, wo das Private für die Öffentlichkeit zugänglich ist – in den Zwischenräumen, die Miodrag Mitrašević in seinem Buch über die Gestaltung von Vergnügungsparks, Einkaufszentren und ähnlichen in Privatbesitz befindlichen, aber öffentlich zugänglichen Räumen als sogenannte „PRO-PAST“ beschreibt.³ Diese Verwobenheit von öffentlichem und privatem Raum – wie zum Beispiel an Übergängen zwischen Straßen oder öffentlichen Plätzen und Einkaufszentren, die sich in Privatbesitz befinden – macht deutlich, dass die öffentliche Zugänglichkeit von Orten nicht immer bedeutet, dass diese auch in Besitz und Verantwortung der Öffentlichkeit stehen. Das vermischte Eigentum an öffentlich zugänglichem Raum wird durch ein weiteres Eigentumsmodell verkompliziert, das in angelsächsischen Ländern unter

Selena Savic, Gordan Savicic

Es wird ungemütlich

Unpleasant Design in der Stadt

Zudem manifestiert sich dieses auf vielen anderen Ebenen, von der Gestaltung von Schaufenstern über ganze Straßenzüge und Stadtteile bis hinein in den digitalen Bereich.¹

Eines der Hauptmerkmale von *Unpleasant Design* liegt darin, dass es sich auf bestimmte soziale und demografische Bevölkerungsgruppen bezieht: Jugendliche, Drogenabhängige und Obdachlose sind häufig der offizielle Anlass für diese Form des Designs im öffentlichen Raum. Die Strategien treten oft an der Schnittstelle von öffentlichem und privatem Raum auf und ihr Wesen besteht darin, jede Art von Verhandlung zu unterbinden, indem sie gewünschtes Verhalten und die Nutzung des Raumes von vornherein vorschreiben. In den politischen Programmen der Regierungen würde es zwar niemals so formuliert werden: Dennoch ist *Unpleasant Design* im Grunde eine Top-down-Lösung, die impliziert, dass

Wohnviertel. Eine Reihe ähnlicher Installationen, die diesem Fall vorausgingen und folgten, sind jedoch bis heute im öffentlichen Raum wirksam – und werden weitgehend ignoriert. Damit ist der Fall ein Beispiel für die Mobilisierung populistischer politischer Akteure, die den Moment der öffentlichen Aufmerksamkeit nutzen, um die Entfernung der Maßnahmen zu veranlassen und dies als ihren eigenen Erfolg vereinnahmen.

Städtebaulicher Kontext

Aus rechtlicher und planerischer Sicht ist diese Form der Gestaltung sehr fragwürdig. Es scheint legitim, abwesende Vorrichtungen gegen bestimmte Bevölkerungsgruppen einzusetzen, wenn sich diese auf Privatgrundstücken befinden. Komplexer stellt sich die

dem Namen *Business Improvement District* an Popularität gewonnen hat. Dabei werden öffentliche Flächen von der Stadt an private Unternehmen verpachtet.

Die britische Publizistin Anna Minton weist auf einige Konsequenzen dieses Trends hin.⁴ Denn dafür, dass sich das Unternehmen bereiterklärt, den Raum zu unterhalten, erhält es im Gegenzug das Recht, die Verhaltensregeln so festzulegen, wie es für sein Geschäft am sinnvollsten erscheint. Dinge, die außerhalb des Strafrechts liegen, aber als bedrohlich empfunden werden könnten, wie etwa das Tragen eines Kapuzenpullis oder zielloses Herumschlendern, sind verboten, Zuwiderhandelnde werden oft gewaltsam entfernt.⁵ Gleichzeitig ist dieser hybride Raum öffentlich zugänglich und kann sich auf ganze Straßenzüge oder Stadtteile erstrecken. *Unpleasant Design* gedeiht in diesem Zwischenraum, angebracht auf Initiative von Unternehmen, mit stiller Billigung der städtischen Behörden.

Camden London Borough Council/Factory Furniture, Camden Bench, London 2012, Foto: The wub (via Wikimedia/CC BY-SA 4.0)



Das zeitgenössische urbane Objekt

Ein gutes Beispiel für *Unpleasant Design* ist die „Camden Bench“, eine Bank, die vom Londoner Büro Factory Furniture entworfen und an mehreren Orten im Londoner Stadtteil Camden aufgestellt wurde. Laut Angabe der Designer stellt die Bank eine integrative Sitzgelegenheit dar, die mit ihrer beidseitigen Ausrichtung und den breiten, geneigten Flächen die soziale Interaktion fördert.⁶ Doch das Design soll auch eine Reihe von unerwünschten Verhaltensweisen entgegenwirken, wie auf der Produkt-Website zu lesen ist.⁷ Zeitgemäße Anforderungen an Stadtmobiliar wird so kommuniziert: Ihr Design soll das Schlafen auf den Objekten sowie Drogenhandel (keine Schlitzlöcher oder Spalten, in denen etwas versteckt werden könnte) und Taschendiebstahl (durch Nischen im Fußbereich, wo Taschen sicher abgestellt werden können) verhindern,

„Als Obdachloser bist du vor allem da, wo du in Ruhe gelassen wirst. Es bringt nichts, einen Schlafplatz zu suchen, wo ständig Sicherheitsteams oder eine Polizeistreife vorbeikommen und kontrolliert wird. Dann wirst du auch noch ständig geweckt oder verjagt, das ist purer Stress.“

Vermüllung verringern (nur abgeschrägte Flächen, auf denen sich kein Müll sammeln kann) sowie einen einfachen Standortwechsel (etwa weg von einem Problemstandort) ermöglichen. Eine solche Liste von Anforderungen an Sitzgelegenheiten deutet darauf hin, dass sich zeitgemäßes urbanes Design

mehr auf Prävention konzentriert als auf alles andere. Geringfügiger Missbrauch steht dabei stärker im Fokus als die eigentliche Nutzung. Darüber hinaus werden schlechte Absichten vorausgesetzt, was ein Verhältnis des Misstrauens zwischen Designern, Bürgern und Stadtverwaltungen nährt. *Unpleasant Design* zeichnet sich durch eine verdrehte Nutzerzentrierung aus: Das Designobjekt wird aus einer Anti-Benutzer-Perspektive heraus verstanden, Einschränkungen werden zu Kernfragen der Gestaltung. Wie wir am Beispiel der Bank von Camden sehen, ist ihr wichtigstes Merkmal nicht die Benutzerfreundlichkeit, sondern die Unmöglichkeit des Missbrauchs.

Die Sprache des *Unpleasant Design* ist immer zweideutig. Sie dient den einen und stellt sich gegen die anderen. Sie zielt zwar

„Archisuits“ für Los Angeles, Konzept und Fotos: Sarah Ross

nicht darauf ab, den Nutzern des öffentlichen Raums im Allgemeinen zu schaden – wir alle wollen, dass unsere Parks und Straßen schön und angenehm sind –, doch die Botschaft, die hinter diesem Design steht, lautet: Um diese Orte für die Mehrheit der Menschen angenehmer zu machen, müssen wir den Raum für bestimmte, marginale Gruppen unangenehm machen. Diese

von Menschen in der Stadt identifizierten er und sein Team eine Reihe von Elementen, und sein Team eine Reihe von Elementen, die einen erfolgreichen öffentlichen Raum ausmachen: Sitzen, Essen, Einzelhandel, und im Fall von öffentlichen Innenräumen, die Verfügbarkeit von Toiletten.* Das Sitzen als wichtigstes Element macht deutlich, dass Menschen auf der Suche nach einem bequemen Platz mit guter Übersicht am

einem gewissen Abstand zueinander aufzustellen, was den Kontakt minimiert und das Schlafen völlig unmöglich macht. Während letzteres in Zeiten von Pandemien Vorteile bringen mag, behindert die Trennung der Sitzplätze die Kommunikation und verhindert damit einen wichtigen Aspekt, der öffentliche Räume attraktiv macht: dass hier Menschen andere Menschen anziehen.



„Bei uns ist hinten eine Tankstelle, da können wir auf Toilette gehen und alles. Die wissen, dass wir obdachlos sind und lassen uns in Ruhe, da wird nicht viel gefragt. Wir wollen da auch kein Mitleid haben, also ich will das nicht haben.“

Gruppen bedrohen jedoch nicht immer unsere Sicherheit, oft sind sie einfach eine machtlose Minderheit.

William H. Whyte, Autor von „The Organization Man“ und Mentor von Jane Jacobs, untersuchte in den 1970er Jahren New Yorker Plätze für die Stadtplanungskommission. Durch Beobachtungen zum Verhalten

erheshen durch die Anwesenheit anderer Menschen angezogen werden. Zufälligerweise wird jeder der von Whyte genannten Schlüsselaspekte durch verschiedene Formen des *Unpleasant Design* angesprochen. Sitzgelegenheiten werden so mitunter komplett aus dem öffentlichen Raum entfernt, wenn sich Spannungen zwischen Nutzung und Missbrauch nicht auflösen lassen. Die „Camden Bench“ wurde beispielsweise in Auftrag gegeben, nachdem die Stadtverwaltung alle Sitzmöglichkeiten auf den Straßen und Plätzen des Stadtbezirks entfernt hatte, weil Anwohner über ihren Missbrauch klagten. Die zentrale Armlehne ist ein weiteres Merkmal, das sich auf den sozialen Komfort auswirkt. Abgesehen davon, dass sie das Schlafen auf der Bank verhindert, weist sie jeder Person eine bestimmte Menge an Platz zu und setzt den möglichen Sitzkonfigurationen eine harte Grenze. Ein anderer Ansatz ist es, einzelne Sitzplätze in

Warum ist es überhaupt wichtig, Menschen in den öffentlichen Raum zu locken? Wie Whyte und viele andere Beobachter festgestellt haben, verhindert die schlichte Anwesenheit von Menschen tendenziell unerwünschtes Verhalten. Whyte pladierte für eine räumliche Selbstregulierung im Sinne der aktuellen Ansätze, positives Verhalten aktiv durch Design zu fördern. Es könnte eine Leitidee sein, die bei der Gestaltung des öffentlichen Raums nach der Pandemie aufgegriffen und untersucht werden sollte. Vielleicht kann unsere Forschung zu den vielfältigen Erscheinungsformen von *Unpleasant Design* hilfreich sein, um diesen Trend in naher Zukunft abzuschaffen.

Übersetzung aus dem Englischen:
Elina Potraz

Selena Savic ist als ausgebildete Architektin in der Forschung tätig. Sie setzt sich mit der Vermischung von computergestützten Prozessen mit der gebauten Umwelt auseinander und untersucht Kommunikationsprozesse. Nach ihrem PhD an der Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne und einem Postdoc am Fachbereich Architekturtheorie und Technikphilosophie der TU Wien



Open-Source-Technologien. Die kollaborativen Projekte und Installationen, an denen er beteiligt war, wurden in mehreren Ländern mit verschiedenen Preisen ausgezeichnet, unter anderem im Chronus Art Center (China), Medacity (Seoul), dis-locate (Japan), Transmediale (Deutschland), Ars electronica (Österreich) und Arco Madrid (Spanien). Savic lebt und arbeitet in Lausanne.



sitzen und präventiv jeden denunzieren, den sie verdächtigen, die Einkaufsaktivitäten zu behindern. Eine gute Darstellung der Probleme, die in diesen Überwachungsräumen auftreten, findet sich bei: Graham, Stephen/Marvin, Simon: Splintering Urbanism. Networked Infrastructures, Technological Mobilities, and the Urban Condition, London 2001.

trat sie dem *Institute of Experimental Design and Media Cultures* an der Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW in Basel bei. Sie ist Herausgeberin der Bücher „Ghosts of Transparency“ und „Unpleasant Design“ und schreibt über *Computermodellierung, feministisches Hacking* und *posthumane Netzwerke im Kontext von Design und Architektur*. Sie lebt und arbeitet in Lausanne.

Gordan Savic ist kreativer Technologie-Künstler und Designer, der mit seinen Arbeiten die Beziehung zwischen Menschen, Netzwerken und Schnittstellen untersucht. Seine Schwerpunkte sind Medienkunst und visuelle Kommunikation und er betätigt sich in den Bereichen *Critical Engineering, digitale und urbane Interventionen, Physical Computing* sowie der Nutzung und Verbreitung von

Anmerkungen

- 1 Siehe dazu auch Selena Savics Text in der Zeitschrift *Digicult*: <http://digicult.it/interne/digital-unpleasant-design-uncomfortable-websites-and-demanding-services/>, Seitenaufruf: 11.03.2021.
- 2 Der Fall wurde zuerst in den sozialen Medien publik gemacht, es folgten Artikel unter anderem im Guardian, BBC News, Standard, Independent. Siehe zum Beispiel: <https://www.theguardian.com/society/2014/jun/07/anti-homeless-studs-london-block-up-again>, Seitenaufruf: 11.03.2021.
- 3 Mitrašnovic, Miodrag: *Total Landscape, Theme Parks, Public Space*, Aldershot/Burlington 2006.
- 4 Minton, Anna: *Ground Control. Fear and Happiness in the Twenty-First-Century City*, London/New York 2009.
- 5 Dies ist vor allem in Einkaufszentren üblich, die mit Überwachungsräumen ausgestattet sind, in denen ganztägig Angestellte

- 6 Siehe dazu unser 2013 geführtes Interview mit *Factory Furniture*: <http://unpleasant.pravim.com/interview-with-factory-furniture-design-team/>, Seitenaufruf: 11.03.2021.
- 7 Die Website hat sich mehrfach geändert, seit wir zum ersten Mal auf diese Beschreibung gestoßen sind. Wir möchten daher auf die ältere, explizitere Darstellung vom März 2013 verweisen: <https://web.archive.org/web/20131206191416/http://www.factory-furniture.co.uk/products-camden-bench.php>, Seitenaufruf: 11.03.2021.
- 8 Whyte, William H: *The Social Life of Small Urban Spaces*, New York: Project for Public Spaces Inc 1980.