

Inhaltsverzeichnis	Einleitung
Einleitung	<i>Stellen Sie sich vor, Sie sitzen in einem Restaurant, Ihre „Berner Rösti“ schmeckt Ihnen wunderbar und doch fühlen Sie sich irgendwie nicht wohl, weil Ihnen das Ambiente nicht zusagt.</i>
Recherche	
_Orte der Gastlichkeit	
_Der neue Architekt	
_Fazit	
MAHLZEIT - Das Produkt	
_Raumstimme	
_Durchsicht	
_Lichtweg	
_Tapetenwechsel	
MAHLZEIT - Der Prozess	
_Ausgangslage	
_Team	
_Konzeptphase	
_Umsetzung	
Zukunft	
_igeho - Fachmesse für Gastronomie	
_foroom.willisau	
Anhang	
_Literaturverzeichnis	
_Dank	
	<p>Noch heute gilt für ein Speiselokal: die Qualität, das Angebot, die Originalität der Speisen und Getränke steht an erster Stelle. Was nützt einem Gastronomen ein „gestyltes“ Restaurant, wenn die Gäste den Raum mit Übelkeit verlassen? – Stört jedoch das Ambiente während dem Essen, sind die Restaurantbesuchenden nach dem Bezahlen auch nicht zufrieden. Das Eine muss das Andere ergänzen.</p> <p>Im Fokus meiner Arbeit steht das Ambiente der Gastronomie unter dem Aspekt des Einsatzes interaktiver Systeme. In einem Lokal kann es laut oder leise sein, belebt oder beinahe menschenleer, hell oder dunkel. Die Stimmung wird durch viele Faktoren beeinflusst und doch sollen sich die Gäste immer wohl fühlen können. In der Gastronomie werden die Vorteile der Technik heute bereits vielfältig eingesetzt, was den Gästen zum Beispiel durch Kreditkartenzahlung zu Gute kommt. In der Gestaltung von Räumen hingegen stehen wir erst in den Anfängen. Mit MAHLZEIT habe ich ein Einsatzgebiet entdeckt, wo innovative Lösungen aus dem Gebiet der interaktiven Medien platziert werden können. Sie nehmen Einfluss auf den Raum, das Ambiente.</p> <p>Bis heute haben sich Designer, Architekten, Künstler, abgesehen von wenigen Ausnahmen, mit der statischen Gestaltung des Restaurant-Raumes befasst. Die Interaktion mit einem Gestaltungsmedium blieb aus. MAHLZEIT bildet ein Netzwerk, in dem Interaktionsgestaltende zusammen mit verschiedenen Partnern und einer Fachmesse für Gastronomie das Spannungsfeld zwischen Gastrodesign und interaktiven Medien erforschen. Dieser Bericht dokumentiert den Interaktionsprozess der Diplomarbeit, der durch die Bildung des MAHLZEIT-Teams, die Projektleitung der einzelnen Interaktionsideen, die Koordination mit der Messe Schweiz und die Zusammenarbeit mit diversen Partnern und Sponsoren in Gang gesetzt wurde und mir ein neues Arbeitsfeld eröffnet.</p>

Recherche

Orte der Gastlichkeit

Restaurants kommt in der Architektur eine interessante Zwitterstellung zu. Wie private Räume müssen sie den seelischen und physischen Bedürfnissen eines individuellen häuslichen Wohnens Rechnung tragen, andererseits sind sie für eine grosse Anzahl von Menschen bestimmt und müssen von daher gänzlich andere Erwartungen erfüllen. Restaurants sind Orte, die man aufsucht, um in Ruhe die Zeitung oder ein Buch zu lesen, an denen man sich mit Freunden trifft; Orte, an denen man schnell etwas zu sich nimmt, wo man in geselliger Runde einen ganzen Abend verbringen kann – oder wie im gdi_impuls¹ geschrieben wird: *„Third Places“ sind Orte, an denen das abhanden gekommene Sozialleben wieder belebt wird: Restaurants, Bars oder Clubs, die darauf konzipiert sind, urbanen Singles jenes Gefühl des metaphysischen Ankommens zu vermitteln, das sie in ihren schicken Apartments und Lofts vergebens suchen.*“

In Bars, Cafés, Imbisslokalen, einfachen Gaststätten oder Restaurants mit exquisitem Speisenangebot spielen sich immer grössere Teile des gesellschaftlichen Lebens ab. Bars, Cafés und Restaurants grenzen sich dabei heute bewusst von ländlichen Wirtshäusern oder den Kneipen an der Ecke mit ihrem Image als Horte der Erinnerung, der Tradition und der Gewohnheit ab und passen sich immer mehr den wechselnden Bedürfnissen verschiedener Zielgruppen an.

Zu behaupten, dass diese Lokale mit der Mode gehen, wäre falsch; oft sind sie ihrer Zeit voraus, prägen einen Stil, übernehmen Vorbildfunktion – sie sind kulturelle Phänomene, die sich ständig weiterentwickeln. Dem Drang der Gesellschaft, sich selbst darzustellen, wird so auf vielfältige Weise Ausdruck verliehen. Von allen öffentlichen Räumen sind sie diejenigen, die den stärksten Veränderungen unterworfen sind. Sie sind als Institution so wichtig, dass das Interesse des Publikums an ihnen nie nachlässt.



Der neue Architekt	<p>Mit der Planung dieser Räume befassen sich daher nicht mehr nur Architekten, sondern auch Designer, Künstler und Konzepter, die mit neuartigen Materialien und originellen Ideen die wachsenden Ansprüche einer selbstbewussten Kundschaft zu erfüllen suchen. Die Architektur verschmilzt zu einer Einheit mit der Einrichtung und der Dekoration, mit Elementen der bildenden Kunst und der Grafik, ja sogar Musik. Dieser provozierende Charakter ist es, was Gaststätten von anderen Aktionsräumen unterscheidet: Einerseits gehen die Entwürfe für solche Räume weit über die Planung rein baulicher Massnahmen hinaus, andererseits werden in diesen Projekten immer häufiger Möglichkeiten der Raumgestaltung erprobt, die später auch in Bauten anderer Grössenordnung und Funktion verwirklicht werden.</p>
Fazit	<p>Die stetigen Veränderungen, denen die Gastronomie ausgesetzt ist und die verschiedenen Bedürfnisse der Gäste, sowie die neue Rolle der Gastraum-Gestalter, sind Grund dafür, weshalb ich mir Gedanken dazu mache, wie in Zukunft ein Restaurant attraktiv gestaltet sein kann.</p> <p>Ich will aufzeigen, wie durch die Unterstützung interaktiver Systeme die Gäste unbewusst in die Gestaltung des Gastraumes miteinbezogen werden können. Ein Lokal passt sich dem Verhalten der Gäste an. Den vielen unterschiedlichen Erwartungen der Restaurantbesuchenden an die Gestaltung und das Ambiente eines Innenraumes, versuche ich damit auf neue Art und Weise gerecht zu werden.</p> <p>Damit dieser Prozess in Gang gesetzt werden kann, braucht es von verschiedenen Seiten ein Umdenken. Angesprochen sind Gestalter, die interaktive Systeme in ihre Konzepte miteinbeziehen, Partner, die bereit sind, in ein neues Arbeitsfeld zu investieren und Restaurantbesitzer, die den Mut haben, neue Wege in der Gestaltung von Gasträumen zu gehen. MAHLZEIT macht den ersten Schritt.</p>

MAHLZEIT - das Produkt

Lokale sind Bauten, in denen in jeder Hinsicht der Mensch - mit all seinen Widersprüchen - die zentrale Rolle spielt. Die Gäste wollen sich aus dem Alltagsgeschehen ausklinken, in eine neue Welt versetzt werden und sich für einige Stunden verwöhnen lassen. Mir war bei der Konzeption der einzelnen Ideen wichtig, dass die Technik im Hintergrund bleibt und nicht vom eigentlichen Geschehen ablenkt. Unbewusste Interaktionen stehen im Vordergrund und beeinflussen die Stimmung im Raum, durch das Verhalten der Gäste.

RAUMSTIMME

Raumstimme bringt die Atmosphäre eines Restaurants akustisch an die Außenwand. Neben der Speisekarte, die seitlich der Eingangstür über die Auswahl von Essen und Trinken informiert, gibt Raumstimme einem zukünftigen Gast die Möglichkeit zu horchen, was ihn auf der anderen Seite der Hauswand erwartet. Je dichter ein Gast an der Außenwand steht, desto klarer wird seine Vorstellung, wie das Ambiente im Gastraum sein wird. Raumstimme erweitert dem Gast die Vorstellung, was ihn im Gastraum empfangen wird. Durch die geschickte Kombination von Geräuschen, Musik und Gesprächsfragmenten, die im Restaurant zu hören sind, wird den Gästen eine neue Möglichkeit der Raumwahrnehmung präsentiert.

DURCHSICHT

Wir stellen uns einen kleinen Warteraum vor, welcher durch eine milchglasähnliche Wand vom Gastraum getrennt ist, in dem Gäste auf einen frei werdenden Tisch warten. Berührt ein Gast diese Wand mit der Hand, wird das Milchglas an dieser Stelle im Moment seiner Berührung transparent. Nach Auflösen des Kontaktes transformiert sich der transparente Bereich wieder zurück zum ursprünglichen Milchglas. Dies öffnet dem Gast für einen kurzen Moment den Blick in das Restaurant. So entsteht eine Verbindung zwischen den Gästen im Restaurant und denjenigen, die noch auf einen freien Platz warten. Ebenso wird das Ganze zu einer spielerischen Unterhaltung während des Wartens und verkürzt somit die subjektiv empfundene Wartezeit.



Raumstimme



Durchsicht



Lichtweg



Tapetenwechsel

LICHTWEG

Das interaktive Licht-Leitsystem empfängt die Gäste am Eingang des Restaurants und offeriert ihnen einen auserwählten freien Tisch.

Der Gast wird mit einem subtilen, diffusen Licht beim Eingang empfangen und steht vor einer breiten Auswahl an freien Tischen. Das System wählt situationsabhängig für den Gast einen geeigneten Tisch aus und fordert ihn auf, an diesem Platz zu nehmen. Dazu wird der Tisch mit einem warmweissen Spotlicht akzentuiert.

Lichtweg gibt dem Gast das Gefühl, etwas Spezielles zu sein. Durch den beleuchteten Tisch wird sein Gang dahin für ihn zu einem „Bühnenauftritt“. Dazu kommt, dass der Gastraum jederzeit die optimalen Lichtverhältnisse aufweist – das Licht wird, durch die Anzahl Gäste im Restaurant, der Stimmung im Raum angepasst.

TAPETENWECHSEL

„Wir haben beobachtet, dass Fische sich lange küssen: Man weiss aber noch nicht, was das zu bedeuten hat.“ Bernhard Grzimek

Der Gast gestaltet durch sein Ess- und Trinkverhalten eine Wand im Restaurant. Je nach Menüwahl der Gäste erscheinen an der „Tapete“ Gedanken und Weisheiten zu diesen bestimmten Mahlzeiten oder Nahrungsmitteln. Die Texte stammen von Schriftstellern und Philosophen, die sich zu diesen Themen geäußert haben.

Die neue Möglichkeit der Wandgestaltung gibt auf eine sehr sinnliche Art und Weise wieder, was die Mehrheit der Besuchenden konsumiert und regt an, sich über die projizierte Poesie Gedanken zu machen.

Es ist mir gelungen, mit vier unterschiedlichen Konzepten aufzuzeigen, wie ein Restaurant mit neuen Elementen der Gestaltung erweitert werden kann. Jede Installation steht für sich alleine und kann durch ihre Einfachheit auf eine beliebige Restaurant-Situation angepasst werden.

MAHLZEIT - Der Prozess

Als Präsentationsform der Interaktionsexponate inszeniere ich MAHLZEIT an einer Fachmesse. Dadurch erreiche ich das Zielpublikum, das sich täglich in Restaurants aufhält oder sich mit Fragen der Raumgestaltung von Lokalen auseinandersetzt.

Ausgangslage

Im Herbst 2003 findet in Basel „The World of Inspiration“ (TWoI) als „Messe in der Messe“ im Rahmen der igeho, der internationalen Fachmesse für Gemeinschaftsgastronomie, Gastronomie und Hotellerie statt. „The World of Inspiration“ zeigt praxisnahe Lösungen in den Bereichen Inneneinrichtung, Design und Technik für Hotellerie und Gastronomie. Auf diversen Themenparks stellen die Aussteller im Verbund mit anderen aus. Auf diese Weise werden Produkte und Dienstleistungen Teil einer hochwertigen und übergreifenden Gesamtgestaltung. Stühle, Bodenbeläge, Gedecke etc. werden in Anwendung und nicht isoliert gezeigt. „The World of Inspiration“ zieht aufgrund seines einzigartigen Angebotes vor allem Entscheidungsträger an, die innovative und trendige Lösungen im Markt suchen.

Die Messe Schweiz zeigt Interesse daran, ein Projekt präsentieren zu können, das neue Wege in der Gestaltung von Gasträumen geht. MAHLZEIT bekommt die Möglichkeit an der igeho die entwickelten Interaktionsexponate auf einer Fläche von 100m² zu präsentieren und für den Messebesuchenden erlebbar zu inszenieren. Das neuartige Konzept der TWoI, das Aussteller im Verbund präsentieren lässt, ist für mich deshalb interessant, weil bei der Entwicklung der Exponate von MAHLZEIT ebenfalls unterschiedliche Partner involviert sind. Dazu kommt die Zielgruppe der TWoI, die deckungsgleich mit jener von MAHLZEIT ist. Ich will Menschen ansprechen, die sich für die Zukunft der Restaurant-Gestaltung interessieren.



„The World of Inspiration“ 2001

	<p>Selber eine interaktive Installation auf die Beine zu stellen, die zeigt, wie Neue Medien in Zukunft bei der Einrichtung von Lokalen eingesetzt werden können, wäre eine Herangehensweise an meine Fragestellung. Doch viel interessanter ist es, die Frage nach Aussen zu tragen und in einem Netzwerk mit verschiedenen Fachleuten und Partnern, Lösungen zu diskutieren und zu entwickeln, wie interaktive Systeme sinnvoll in der Gestaltung von Restaurants angewendet werden können.</p>
Team	<p>Von grosser Wichtigkeit war für mich, dass das Wissen der Fachbereiche Gastronomie, Architektur/Design und Neue Medien im MAHLZEIT-Team vorhanden ist. Mir ist es gelungen, eine Projekt-Gruppe zu bilden, in der ein Gastro-Konzepter, ein Industrie-Designer, eine Innenarchitektin, ein Lichtgestalter und zwei Studenten vom Hyperwerk Platz fanden. Menschen aus unterschiedlichen Arbeitsgebieten, die im direkten Austausch an diversen Treffen, Antworten auf eine vorgegebene Fragestellung erarbeiteten.</p>
	<p>In meiner Funktion als Interaktionsleiter empfand ich es als eine der wichtigsten Aufgaben, die einzelnen Personen in ihrer bekannten Umgebung mit ihrem KnowHow abzuholen. Ziel war es, dass jeder seinen „Baustein“ zum Ganzen beisteuern konnte. Dieser Prozess war sehr wichtig und stellte die individuellen Fähigkeiten in den Vordergrund.</p>
Konzeptphase	<p>Ausgehend davon, dass durch eine Interaktion im Raum ein Ambiente beeinflusst wird, war es wichtig, im Team eine gemeinsame Definition zu haben, was Interaktion im gegebenen Kontext bedeutet. Wir unterscheiden zwischen passivem und aktivem Interagieren. Reagiert der Raum auf das Verhalten der Gäste, reden wir von indirekter oder unbewusster Interaktion. Das Gegenteil ist dann der Fall, wenn Menschen bewusst eine Aktion auslösen, z.B. über Tastendruck.</p> <p>Unbewusste Aktionen erachte ich deshalb als interessanter, weil dadurch die Menschen im Raum im Zentrum des Geschehens bleiben. Die sinnliche Ebene im Restaurant darf durch die interaktiven Systeme auf keinen Fall gestört oder gar verloren gehen. Vielmehr soll sie erweitert und ergänzt werden.</p>

Umsetzung

Das foroom.willisau ist ein Kompetenzzentrum für savoir-vivre und savoir-faire und soll Generator sein für Raumästhetik, Raumkultur und Rauminszenierungen. Learning by doing ist ihr Reizwort, Begegnungen zwischen Studenten und Praktikern, zwischen Hochschulen und Hobelwerk – in Kursen, Workshops, Events, Seminaren und auch kulturellen Anlässen.

Durch das grosse Interesse des foroom.willisau am Projekt MAHLZEIT, bekam ich die Möglichkeit, die interaktiven Gestaltungsmöglichkeiten von Gasträumen, an einem Treffen der Netzwerkpartner, die das foroom.willisau unterstützen, zu präsentieren. Dadurch konnten Unternehmen motiviert werden, die Entwicklung der einzelnen Installationen ideell, materiell und finanziell zu unterstützen. So wird zum Beispiel für die interaktive Wand Durchsicht in enger Zusammenarbeit mit der Spiegel- und Glasfabrik Galvolux AG ein erster Prototyp erarbeitet. Mit der Firma Licht&Raum wird der Lichtweg weiterentwickelt und Tapetenwechsel wird mit den KnowHow der Firma Habegger umgesetzt. Für das Projekt Raumstimme konnte ein Student am Hyperwerk motiviert werden, der das Konzept umsetzte und die nötige Software programmierte.

Ein Grossteil meiner Interaktionsleistung bestand darin, die einzelnen MAHLZEIT-Projekte zu koordinieren, eine Kommunikationskultur aufzubauen und die Umsetzung des Messestandes zu organisieren. In Zusammenarbeit mit dem Innenarchitekturbüro Bel Etage, ebenfalls ein Mitglied des foroom.willisau, wurde die Planung und Umsetzung des Messestandes für die igeho durchgeführt. Die meisten Materialien (Bodenbelag, Wände, Beleuchtung,...) auf dem MAHLZEIT-Stand werden von diversen Unternehmen zu Verfügung gestellt.

Firmen zu überzeugen, sich finanziell und materiell an MAHLZEIT zu beteiligen, hat viel Energie erfordert. Grund dafür war die schwierige Wirtschaftslage, die viele Firmen daran hinderte Neuland zu betreten. Heute bin ich froh, dass die Realisierung gesichert ist und MAHLZEIT der Öffentlichkeit präsentiert werden kann.



MAHLZEIT-Präsentation im foroom.willisau

Zukunft

igeho - Fachmesse für Gastronomie

Das Projekt MAHLZEIT wird über den Diplomabschluss am HyperWerk hinaus fortgeführt. Gestalter und Partner konnte ich für mein Projekt gewinnen und sie davon überzeugen, dass interaktive Systeme in der Gastronomie Platz haben. Ob Gastronomen und deren Gäste gefallen daran finden, möchte ich vom 21. - 25 November 2003 an der igeho in Basel erfahren. Ich erhoffe mir dadurch ein Feedback, das Anlass dazu sein wird, MAHLZEIT weiterzuentwickeln und konkrete Projekte zu realisieren.

foroom.willisau

Anschliessend wird MAHLZEIT während zwei Monaten zu Gast sein im foroom.willisau. Im Kompetenzzentrum für savoir-vivre und savoir-faire werden nebst Fachleuten der Gastronomie und Hotellerie, die im foroom.willisau ein- und ausgehen, Menschen aus der Architektur- und Design-Szene mit den Visionen konfrontiert, wie Gastronomie in Zukunft neu erlebt werden kann.

Ebenfalls bin ich mit einem Restaurant in St.Gallen im Kontakt, das interessiert ist, den Tapetenwechsel auf ihr Lokal anzupassen.



Modell des Ausstellungsstandes von MAHLZEIT an „The World of Inspiration“

Anhang

Literaturverzeichnis

Cafés & Restaurants, teNeues (2000)
Coran, Terence: Restaurants - Standort, Design, Service, nicolai Verlag (2000)
Farrelly, Lorraine: bar and restaurant, interior structures, Wiley (2003)
¹ Müller, Francis.: gdi_impuls, THIRD PLACES, Gottlieb Duttweiler Institut (2002)
Schulze, Denise: Das Lokal als Bühne, Metropolitan (2000)
Schwabbe, Gudrun: Kneipenkultur, Untersuchungen rund um die Theke, Waxmann (1998)

Dank

Ein herzliches Dankeschön, an alle die mitgeholfen haben, dieses Projekt zu realisieren:

Diplomcoach: Jürg Landert, Gastrokonzepter

Eliana Favini / Paolo Donnicola / Tobias Gsell / Stefan Meile / Tammo Trantow / Christoph Knecht / Messe Schweiz - André Küng / AV Ganz AG - Ernst Bauer / Bel Etage - Ivo Troxler / Buchecker AG - Andrea van Ransbeeck / Brauerei Eichhof AG - André Briw / création baumann - Markus Karli / foroom.willisau - Edith Zankl / Galvolux AG - Paolo Jelmini / Habegger - Pedro Gonzales / horgenglarus - Markus Landolt / Kirsh AG - Roman Saner / Küng Platten - Simon Küng / Licht & Raum AG - Beat Kaufmann / Möller AG - Peter Wunderlin / Profilpress AG - Josef Nietlispach / Revox Schweiz AG - David Brouwer / Typotron AG - Rolf Stehle / USM Möbelsysteme - Jürg Bader / Gastrofacts - Andreas Krumes / Modellbau Thomas Stehle / Sabine Fischer / Uwe Brückner / Christian Droste / Katja Stehle / Michael Huber / Peter Olibet / Andreas Springer / Sylvia und Pius Dietrich / Susi Stehle & der SBB, die mich bei meiner Sponsorensuche immer sicher ans Ziel brachte.

dierrich FH
dierrich
Interaktionsleiter
+41 76 433 12 36
m.dietrich@hyperwerk.ch
www.hyperwerk.ch
tel
e-mail
url
marc
dipl.