

sc(roll) dūr Bärn

ein Selbstexperiment

Ein Projekt von

Céline Rohrbach
Anna Meier
Carole Reidhaar
Yanik Fahrni
Tobias Feigenwinter

Betreut von

Andreas Mädler

Modul Visualisieren V, Fachhochschule Graubünden
Herbst 2020

Inhaltsverzeichnis

1.	Abstract	3
2.	Konzept	3
2.1	Ausgangssituation	3
2.2	Projektidee	3
2.3	Botschaft	3
2.4	Art der Kommunikation	4
2.5	Zielgruppe	4
2.6	Format und Kanäle	4
3.	Umsetzung	5
3.1	Der Selbstexperiment	5
3.1.1	Programm	5
3.1.2	Material	5
3.2	Die Website	6
3.2.1	Moodboard	6
3.2.2	Mockup	7
3.2.3	Technologie	8
4.	Projektplanung	9
5.	Zeitplan	10

1. Abstract

Alle Menschen sind gleich. Egal ob wir zu Fuss oder im Rollstuhl unterwegs sind. Wir alle bewegen uns von einem Ort zum anderen. Fakt ist aber, dass Menschen im Rollstuhl in ihrer Mobilität eingeschränkt sind. Die Website "(sc)roll d'ür Bärn" soll die Leute darauf sensibilisieren, wie mit dieser Tatsache umgegangen wird. Um diese Einschränkung einmal am eigenen Leib zu erfahren, wird ein Selbstexperiment durchgeführt, bei welchem die Versuchsperson sich selbst in einen Rollstuhl setzt. Dadurch findet sie heraus, wie es sich anfühlt, mit dieser Einschränkung (zumindest für eine kurze Zeit) zu leben: Die Herausforderungen, die schönen wie auch nervigen Momente und vor allem auch die Chance und das Potential, die ein Leben im Rollstuhl mit sich bringen, werden eingefangen und auf der Website multimedial aufbereitet. Die Erkenntnis zum Schluss: Nur weil die Person sich in den Rollstuhl setzt, wird sie nicht zu einem anderen Menschen. Durch die Sensibilisierung der Rezipienten und Rezipientinnen auf die Thematik soll eine Basis für ein barrierefreieres Leben in Bern gelegt werden.

2. Konzept

2.1 Ausgangssituation

Einer Studie zufolge gehört Bern zu den Top-5 der europäischen Städte hinsichtlich Barrierefreiheit. Bern achtet in den meisten Bereichen - öffentlicher Verkehr, Kultur, Sport, Einkaufsmöglichkeiten, usw. - auf Barrierefreiheit. Doch auch dort gibt es immer wieder Situationen, in denen die Barrierefreiheit noch Mängel aufweist. Beispielsweise ist es Menschen im Rollstuhl nicht möglich, die Züge oder teilweise auch die Trams und Busse ohne Hilfe zu betreten. Hinzu kommt, dass in Bern oftmals auch die Lauben, Geschäfte oder Kaffees nur über Treppen zugänglich sind.

2.2 Projektidee

Die Ausgangslage erfordert eine Sensibilisierung auf das Thema "Barrierefreiheit". Um dies zu erreichen, wird ein Selbstexperiment im Rollstuhl durchgeführt. Die Erlebnisse und Eindrücke dieses Versuchs werden multimedial aufbereitet und in einer Onepage Website als Story erzählt. Um das Thema einzugrenzen, wird in diesem Projekt der Versuch auf die Stadt Bern beschränkt. Die Projektidee soll zum 10. Sustainable Development-Goal "Reduced inequalities" beitragen.

2.3 Botschaft

Egal ob wir zu Fuss oder im Rollstuhl unterwegs sind, am Ende sind wir alle Menschen. Alle meistern in ihrem Leben Herausforderungen. Auch wenn es unterschiedliche sind, hebt das die Menschen nicht voneinander ab. Das Thema Barrierefreiheit sollte deshalb öfter angesprochen werden.

2.4 Art der Kommunikation

Das Projekt soll die Thematik nicht als Problem darstellen. Ziel ist es, nicht die Moral der breiten Masse zu kritisieren, sondern die Diskriminierung der Beeinträchtigten durch nicht-barrerefreie Orte in einem positiven Stil zu thematisieren, um damit die Leute auf das Thema zu sensibilisieren. Die Website soll niemanden diskriminieren.

2.5 Zielgruppe

Die Website mit all ihren Inhalten soll alle Menschen in der Deutschschweiz auf die Thematik sensibilisieren. Darin eingeschlossen sind Menschen mit und ohne Rollstuhl.

Demografisch

- Sprache: Deutsch
- Alter: ab 16 Jahren

Fussgängerinnen und Fussgänger:

Psychografisch

- Interessen: Mobilität in Bern
- Einstellungen: schenken barrierefreien Spots und Menschen im Rollstuhl wenig Achtsamkeit
- Bedürfnisse: schnelles Verschieben zum Ziel

Menschen im Rollstuhl:

Psychografisch

- Interessen: barrierefreie Spots, Mobilität und Hindernisse in Bern
- Einstellungen: achten sich auf barrierefreie Spots und Städte
- Bedürfnisse: mögliche Strecken zum Ziel

2.6 Format und Kanal

Das Endprodukt ist ein Onepager, eine Webseite mit «Scrollytelling». Diese dient als einziger Kanal. Der Nutzer oder die Nutzerin navigiert sich mittels Scrollen durch die lineare Handlung. Die Geschichte handelt vom erlebten Selbstexperiment in der Stadt Bern. Der zurückgelegte Weg wird als Handlungsstrang verwendet. Das Erlebte wird mit Text, Bild und Video erzählt. Beim Herunterscrollen verändern sich die verschiedenen Erzählelemente je nach Situation und Erlebnissen. So wird Stück für Stück durch die Webseite geführt.



3. Umsetzung

3.1 Selbstexperiment

Empathie gehört zu einer solidarischen Gesellschaft. Um andere Menschen zu verstehen, muss man sich in sie hineinversetzen können und das Leben auch aus ihrer Perspektive ansehen. Aus diesem Grund wird ein Selbstexperiment durchgeführt: Eine Person setzt sich in den Rollstuhl, die sich sonst ohne Gehhilfe fortbewegen kann. Die Testperson erhält ein Programm, welches sie absolvieren soll. Unterstützt wird sie dabei von Simon Hitzinger, einem freischaffenden Fotografen, der seit einem Unfall 2011 querschnittgelähmt ist und im Rollstuhl sitzt. Der Austausch mit Simon soll das Verständnis der Testperson für das Leben im Rollstuhl weiter vertiefen.

3.1.1 Programm

Der Versuch startet um 10 Uhr beim Bahnhof Bern. Die Testperson erhält eine Liste mit verschiedenen Aufgaben, welche sie zu erledigen hat. Diese sind in eine kleine Geschichte eingebettet:

“Um 14 Uhr triffst du dich mit deiner Freundin im Tramdepot beim Bärengaben, um mit ihr auf ihren Geburtstag anzustossen. Bis dahin musst du aber noch eine Kleinigkeit fürs Abendessen einkaufen. Dafür brauchst du Bargeld, welches du abheben gehen musst. Zudem benötigst du noch ein Geschenk für deine Freundin. Falls du vor dem Treffen noch eine Toilette aufsuchen musst, wäre das auch nicht schlecht. Für den Weg zum Tramdepot musst du mindestens einmal den Öv benutzen. Da deine Freundin nicht so oft in Bern ist, wäre ein anschliessender Ausflug ans Aareufer schön.”

Der Selbstexperiment findet voraussichtlich am 12. November 2020 statt.

3.1.2. Material

Rollstuhl

Da die Miete eines Rollstuhls relativ teuer ist, war es anzustreben, gratis einen Rollstuhl ausleihen zu können. Angefragt wurde die ORTHO-TEAM Gruppe in Bern, sie sind Marktführer in der Herstellung von Hilfsmitteln der Orthopädie- und Rehathechnik. Sie stellen für den Selbstexperiment gratis einen Rollstuhl zur Verfügung.

Um die Dokumentierung des Versuchs diskret zu halten, wird mit dem Handy gefilmt. Weiter verwenden wir eine Insta 360, welche hinten an den Rollstuhl angemacht wird. Zusätzlich ist eine Person mit einer guten Fotokamera dabei. Mit einem Audio-Aufnahmegerät wird die Geräuschkulisse der verschiedenen Orte aufgefangen.

3.2 Website

Als Aufhänger wird die Ausgangslage des Projekts beschrieben, um die User auf die Story neugierig zu machen. In Folge wird der Selbstexperiment als "Scrollytelling-Page" erzählt. Rechts wird eine Karte von Bern abgebildet, auf welcher beim Runterscrollen der Weg nachgefahren wird, welcher während dem Versuch zurückgelegt wurde. Links werden verschiedene Erlebnisse des Versuch als Spotlights dargestellt. Ein kurzer Textabschnitt, der der Nutzerin das Erlebte nahe bringt, wird ergänzt mit unterschiedlichen Medien wie Zeichnungen, kurze Videos, Fotos oder Audio, um die Situation möglichst authentisch und erlebbar nachzuerzählen. Am Ende der Seite wird die Botschaft noch einmal deutlich herausgestrichen und auf weiterführende Links verwiesen.

3.2.1 Moodboard

Das Moodboard gibt einen Überblick über die Idee und zeigt Farben, Schriften und Formen, die auf der Webseite und weiteren Kommunikationsmitteln verwendet werden.

Für Überschriften wird jeweils die Schrift «Special Elite Regular» verwendet. Für Fliesstext wird «Montserrat Light» gebraucht. Neben schwarz (#000000) und weiss (#ffffff) wird ein hellgrau (#dfdfdf) und ein neonblau (#0000ff) eingesetzt. Die Geschehnisse werden über Kurzvideos und Bilder in schwarzweiss abgebildet und mit hellgrauem Rand hinterlegt. Dies, da das Farbkonzept so besser eingehalten werden kann und es einheitlicher ist. Da schwarzweiss häufig etwas trist wirkt und mit Traurigem in Verbindung gebracht wird, soll mit einem Neonblau entgegengewirkt werden. Einfache Scibbles in schwarzweiss unterstützen die Bilder und Texte. Als Pinsel wird eine Monolinie verwendet.



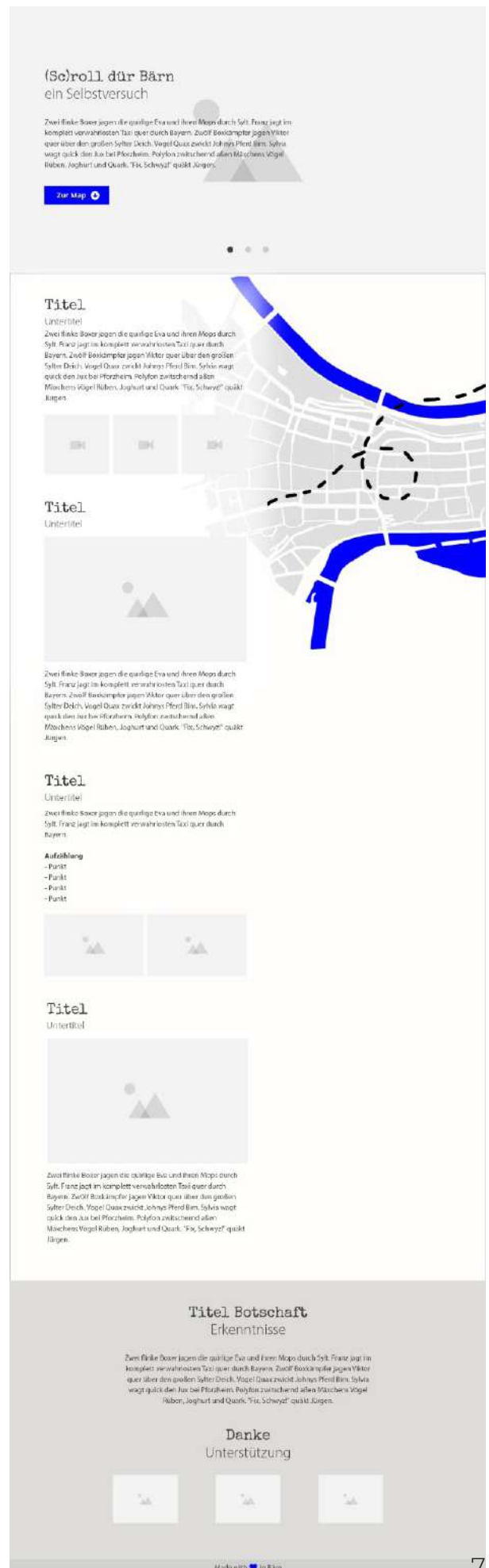
3.2.2 Mockup

Die Startpage beinhaltet als Aufhänger einen Bildschirm-ausfüllenden Slider mit den besten Impressionen des Selbstexperiments. Es wird darauf geachtet, dass der Text einen hohen Kontrast zu den Bildern aufweist, damit er gut lesbar ist. Weiter gibt es einen Button als Call to Action, falls die User nicht begreifen, dass sie scrollen müssen.

Die React Web App (siehe Abschnitt Technologie) schränkt das Layout insofern ein, dass die Karte rechts angezeigt werden muss. Somit ergibt sich, dass die Karte rechts fixiert wird und der Fliesstext mit den weiteren Medien auf der linken Seite vorbeiscrollt. Der Text, die Scribbles und die Videos werden je nach Situation unterschiedlich dargestellt. Das im Moodboard definierte Design wird hier mit den schlichten Farben und der Akzentfarbe Blau so umgesetzt, dass die Seite nicht überladen wirkt.

Das Mockup wurde in Adobe XD erstellt und ist hier einzusehen:

<https://xd.adobe.com/view/4cc6992e-50dd-4e19-9786-42d40edecdd0-1995/>



3.2.3 Technologie

Um den zurückgelegten Weg in der Map mit dem Scrollen zu verbinden, wird im Hintergrund eine App mit der Websprache React umgesetzt. Damit die Verknüpfung im Code gemacht werden kann, muss beim Erstellen der Map auf die Ebenen und auf die Exporteinstellungen geachtet werden.

Wichtig ist, dass in Illustrator bei der Karte alles auf einer Ebene ist. In dieser Ebene benötigt es für die Kamerafahrt einen camera-path und für die Strecke einen trail-path. Zudem müssen die points für die Zwischenhalte definiert werden. Die Namen dieser Objekte werden am Ende in der Webapp angezeigt. Die drei Ebenen müssen jedoch vor dem Export ausgeblendet werden, da sie nur für die Webapp von Nutzen sind.

Beim Exportieren der SVG-Datei muss die Bildposition eingebettet sein und die CSS-Eigenschaften als Präsentationsattribute abgespeichert werden. Im Nachhinein muss manuell im Code dem SVG-Tag noch eine Höhe und eine Breite hinzugefügt werden, welche der Viewbox entnommen werden kann.

Der restliche Inhalt auf der Website kann mittels HTML, CSS und Javascript umgesetzt werden.

4. Projektplanung

Task	To Do	Verantwortung
Konzept	<ul style="list-style-type: none"> - Schreiben - Auf Englisch übersetzen - Strukturieren und Gegenlesen - Layout 	Alle Tobias Carole Céline
Planung Selbstexperiment	<ul style="list-style-type: none"> - Person im Rollstuhl anfragen - Rollstuhl organisieren - Route fixieren, Aufgabenblatt für Testperson vorbereiten - Technik organisieren - Merci für Hitzi organisieren 	Anna Anna / Tobias Carole Tobias Céline, Anna, Carole
Planung Website	<ul style="list-style-type: none"> - Moodboard und Design - Wireframes 	Céline, Anna, Carole Yanik
Abgabe auf Blog	<ul style="list-style-type: none"> - Keyvisual erstellen - Lead schreiben - Konzept auf Blog laden 	Anna Tobias Céline
Umsetzung Selbstexperiment	<ul style="list-style-type: none"> - Testperson - Versuch dokumentieren - Merci für Hitzi übergeben 	Céline Carole, Anna Céline, Anna, Carole
Umsetzung Website	<ul style="list-style-type: none"> - Scribbles - Videos - Texte - Coden 	Anna Carole Céline, Tobias Yanik
Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> - Präsentation vorbereiten 	Alle

5. Zeitplan

Datum	Task	Verantwortung
16.10.2020	Abgabe Konzept	Alle
12.11.2020	Durchführung Selbstexperiment	Anna, Carole, Céline
30.11.2020 - 04.12.2020	Umsetzung Website	Alle
04.12.2020	Präsentation Projekt	Alle
10.01.2021	Abgabe Projekt	Alle