Lucerne University of Applied Sciences and Arts
HOCHSCHULE LUZERN
Technik & Architektur
Design & Kunst

PUBLIK

DESIGN UND GESELLSCHAFT

EIN PROJEKT DER «OPEN BOX» DES LUZERNER THEATERS IN ZUSAMMENARBEIT MIT DER HOCHSCHULE LUZERN

FH Zentralschweiz

Oft sehen wir im Design einen technischen Problemlöser. Doch wird unser Alltag durch den Einsatz von Design tatsächlich einfach praktischer oder nur schöner? Oder werden nicht auch Situationen, Handlungen, soziale Gefüge und Atmosphären und schliesslich unser ganzer Alltag durch Design gestaltet?

Solche Fragen, die auf die gesellschaftliche Rolle von Design zielen und ein aktuelles Verständnis von Gestaltung voraussetzen, haben sich Studierende im transdisziplinären Herbstsemester-Projekt 2016 im Rahmen ganz unterschiedlicher Entwürfe für eine temporäre Möblierung der Lounge «Open Box» des Luzerner Theaters gestellt.

Wahrscheinlich lassen sich die grossen Fragen zu Design nicht im Rahmen eines Semesters beantworten und wahrscheinlich würde eine Antwort nicht eindeutig ausfallen. Sicher jedoch ist, dass unsere Lebensumgebung, unsere Städte und Parks und unsere Schulen und Einkaufszentren durch Design bestimmt sind. Design führt uns immer ein bestimmtes Leben und Handeln vor Augen. In diesem Punkt ist es dem Theater ähnlich. Indem Atmosphären gestaltet werden, in die wir für eine bestimmte Zeit, möglicherweise für die Zeit der Nutzung von Gebrauchsgegenständen, eintreten, kommt auch das Design zur Aufführung. Sei es in einem Restaurant, einem Café, einer Hotellobby oder wie hier in der Lounge der «Open Box».

Ein herzlicher Dank gilt den Studentinnen und Studenten für ihr Engagement in diesem Projekt und ein besonderer Dank gilt dem Luzerner Theater für die Kooperation und die Freude am Projekt.

Das Dozierendenteam der Hochschule Luzern

L T

VERNISSAGE: PUBLIK – EIN DASEIN IN DEN GÄRTEN DER ANDEREN

Freitag, 19. Mai 2017, 17 Uhr,
in der «Open Box» des Luzerner Theaters

Alle von den Studierenden des Bachelor-Studiengangs Innenarchitektur entworfenen Objekte und Möbel können im Rahmen von «Open Box» vom 19. Mai bis am 18. Juni 2017 öffentlich genutzt werden.

WORKSHOP: MÖBEL BAUEN AUS PAPIER – MIT STUDIERENDEN DER HOCHSCHULE LUZERN

Samstag, 20. Mai 2017, 10 bis 14 Uhr
in der «Open Box» des Luzerner Theaters

FINISSAGE & VERSTEIGERUNG

Samstag, 17. Juni 2017, 10 bis 11 Uhr
in der «Open Box» des Luzerner Theaters

Ausgewählte Objekte und Möbel können im Rahmen einer Versteigerung gekauft werden.

Impressum

Publik ist eine Kooperation der Hochschule Luzern mit dem Luzerner Theater

Studierende: Bachelor-Studiengang Innenarchitektur, 3. Semester, Herbstsemester 2016 der Hochschule Luzern; Redaktion: Fiurina Lanicca und Tido von Oppeln; Bildredaktion: Elvira Mühlebach; Gestaltung: Claudio Baranduh; Fotos: fotosolar, Luzern

Dank an: Alex Gertschen, Katrin Guntrer, Dominic Haag, Sarah Hossli, Peter Kiemm, Fiurina Lanicca, Felix Meier, Rolf Michel, Adrian von Niederhäusern, Mundy Nussbaumer, René Odermatt, Hannes Oppermann, Benedikt von Peter, Thomas Pluss, André Schuler, Roman Sonderegger

Die Dozierenden: Christoph Jenni, Elvira Mühlebach, Tido von Oppeln, Christof Sigerist, Fabian Weber, Tris Weber

RADIOLAR
WINZIG KLEIN WIRD GROSS
Sabrina Eggimann

Radio was? Radiolarien (Strahlentierchen) sind mikroskopisch kleine, in den Weltmeeren lebende Einzeller. Ihr Exoskelett folgt einer exakten geometrischen Form und bildet ein geschlossenes Volumen. Es ist ein tragendes System und ein schönes Ornament zugleich.
Sie sind eingeladen, im Zentrum dieses faszinierenden Mikrokosmos Platz zu nehmen.

SETZER
SPUREN HINTERLASSEN
Angela Manser

Eine Wiese mit blühenden Blumen ist Merkmal einer gesunden Natur. Das Pflanzen hingegen ist ein bewusster Akt. Dieser Akt macht uns zu Kollaborateuren der Natur. Mit dem *Setzer* generiert jeder Benutzer ein Loch in der Wiese, das er bepflanzen kann. Die zurückgelassene sichtbare Spur jedes einzelnen Besuchers ergibt ein Muster auf dem Rasen. Ein situatives Bild, das vielleicht schon nach dem nächsten Rasenmähen wieder verschwunden sein wird.

CIRCUMCURSARE
AKTION UND REAKTION
Eva Burkhalter

Jeder Illusion, die durchschaut wird, folgt ein Moment des Begreifens, des Realisierens, ein Moment, in dem man sich über die Täuschung freut. Fast kindlich freuen wir uns darüber, dass wir ein Rätsel gelöst haben oder überrascht worden sind. Solch ein Rätsel ist auch *Circumcursare*.
Wie eine Schale steht das Objekt da und verrät erst durch Berührung seine leichtläufige Beweglichkeit. Die Freude über diese Entdeckung äussert sich in einem ungebremsten Spieltrieb. Ein Moment kindlicher Freude im Erwachsenenalltag.

METEOR
SPIEGELUNG UND REFLEXION
Felix Liebi

Wie von einem anderen Stern auf der Erde gelandet erscheint uns *Meteor.* Ein Volumen mit transparenten Flächen. Ein sich spiegelnder Körper wie ein dreidimensionales Kaleidoskop. Durch ein komplexes Spiel mit sich spiegelnden Innen- und Aussenflächen wird ein Körper gebildet, der mit der Umgebung verschmilzt, als wäre er im selben Moment an- und abwesend. Material, Raum und Illusion.

MRIO
DIE ILLUSION EINES STUHLS
Franziska Scheuber

Jede Wahrnehmung wird durch die Sinnesorgane verarbeitet. Unser Gehirn vergleicht unentwegt Gesehenes mit Bekanntem. Studien zufolge erkennt unser Auge beispielsweise ein Wort auch dann, wenn nur der erste und der letzte Buchstabe stimmen. Deiser Tcrik fukntiorint am betsen bei Gstegenädnen und Ojbetken, wlehce usnreem Grehin baeknnt snid und oft vewernedt wreden. Funktioniert das auch bei einem Stuhl? Durch das Abformen von bestehenden Aussen- und Innenflächen sowie die Ergänzung von imaginären Flächen wird die Form des Stuhlklassikers Miro lückenhaft nachgebildet. Das Auge ergänzt fehlende Flächen, Miro erscheint – obwohl er nicht da ist.

ES LIEGT IN DER NATUR
INMITTEN VON GRÜN
Jennifer Bänziger

Die Natur ist in Form von Gärten und Parks in unsere Städte integriert. Wir erhalten uns damit das Gefühl, die Natur unmittelbar um uns zu haben. *Es liegt in der Natur* holt das lebendige Grün noch etwas näher an uns heran. Der Entwurf nimmt den Begriff Gartenstuhl wörtlich und macht den Stuhl zu einem Garten, indem auf dessen Flanken Kresse wächst, die den Besucher umgibt.

NEWSPAPER SYSTEM
MÖBEL AUS ZEITUNGEN
Adrian Müller

Sammle Zeitungen, versammle deine Freunde und schmeiss eine Zeitungsparty! Das System ermöglicht dir, günstig und ökologisch Möbel herzustellen. Die Produktion der Möbel lässt sich als Unterhaltungsabend oder als Teambildungsevent gestalten. Ein Youtube-Video umreisst das Projekt in rund vier Minuten und enthält eine Konstruktionsanleitung sowie Sequenzen einer Zeitungsparty, während der eine Zeitungsbank entstand.
Youtube: Newspaper-Party: DIY-Furniture out of Newspaper

NAHE WEITE
EIN ENTWURF SOZIALER RÄUME
Michaela Wolf

Wie nah oder fern sind sich zwei Personen? Sympathie, Klassenschichten und Kultur bestimmen empfundene soziale Distanzen. Das Ziel des Entwurfs *Nahe Weite* ist es, anhand einer Bank dieses Phänomen erfahrbar zu machen. Im Gegensatz zur Parkbank bietet die Bank nur so viel Sitzfläche wie notwendig, damit zwei Akteure die Nähe und Distanz zum Fremden oder Bekannten selber festlegen können.

VERNETZUNG
DIE VERBINDUNG ZWISCHEN MENSCHEN
Tiziana Odermatt

Es gibt Strassennetze, Mobilfunknetze – der öffentliche Nahverkehr vernetzt die Stadt mit dem ländlichen Raum. Auch das Theater und die «Open Box» sind institutionell mit der Stadt verknüpft. Die Vernetzung ist vielfältig und überall, sie ist eine Verbindung zwischen Menschen, Institutionen, Kontexten und Dingen. Soziale Netzwerke zum Beispiel bieten uns Sichtbarkeit und erleichtern die Herstellung von Verbindungen, sie führen aber gleichzeitig in die Isolation, weil ein direkter sozialer Austausch weniger stattfindet. Die Sitzgruppe *Vernetzung* holt das Thema Vernetzung ins Hier und Jetzt.

ZWEIBEINER
HEUSCHRECKE FEDERVIEH ERDMÄNNCHEN
Petra Wyss

Ohne Benutzer sind Heuschrecke, Federvieh und Erdmännchen nur Objekte, keine Möbel. Erst in der Interaktion wird der Nutzer zur stabilisierenden Komponente und aus dem funktionslosen, starren *Zweibeiner* wird eine Sitzgelegenheit, eine Kooperation zwischen Objekt und Subjekt. Ein besonderer Dialog, der nur in der Verwendung – oder besser in der Verschmelzung – zu einem Fabelwesen zum Tragen kommt.

INTERSTELLAR
ORBIT CAPSULE
Ramona Kroker

Das Raumgefühl einer kosmischen, abgeschotteten Atmosphäre steht im Mittelpunkt von *Interstellar.* Anwesend im Hier und Jetzt, aber unbeteiligt, befindet man sich in einem Zustand der Konzentration. Beobachtend – unsichtbar, abgehoben.

LEVITHRON
DIE GESPANNTE VERBLÜFFUNG
Gian-A. Sgier

Levitation ist die Eigenschaft, schwerelos zu schweben. *Levithron* erzeugt diese Illusion durch ein Wechselspiel aus Zug- und Druckkraft Elementen. Durch die Erfahrung mit statischen Begebenheiten haben wir ein Gefühl dafür, ab welcher Neigung beispielsweise ein Gegenstand kippt. Zugkräfte hingegen sind seltener und wir unterschätzen eine auf dieser Kraft basierende Konstruktion. *Levithron* hängt in zwei Rahmen, welche getrennt voneinander stehen. Zusammen mit der Sitzfläche sind es drei Ringe, die ineinander verschlungen sind. Keines der Teile berührt das andere. Alle Elemente werden lediglich durch gespannte Seile in ihrer Position gehalten. Verblüffend, nicht wahr?

COOPERARI
EIN OBJEKT, DAS KOMMUNIKATION VORAUSSETZT
Tanja Küpfer

Unter Kooperation versteht man das gemeinsame zweckmässige Handeln zweier oder mehrerer Personen. Sie ist eine Arbeitsteilung, um ein gemeinsames Ziel zu erreichen. In *Cooperari* ist die Kooperation keine Option, sie ist ein Muss.

LITHROBA
DREI SEITEN – DREI FUNKTIONEN
Alessandro Schneider

Im Spiel Tetris wird der Tetrisblock um seine eigene Achse gedreht, bis er in eine Lücke passt und diese schliesst. Genau dieses Prinzip wird auf verschiedene Funktionen für einen L-Tetrisblock angewendet. Der Benutzer kann entscheiden, wie er sitzen möchte. Dazu dreht er den L-Tetrisblock um die eigene Achse und hat entweder eine Liege, einen Stuhl oder eine Sitzbank mit einem Tisch.

DER ARMFLOSSER
EIN SCHEINBAR BESEELTER SESSEL
Annina Trümpler

Die Vorstellung von beseelten Dingen erscheint paradox. Gilt doch die Seele als Metapher für das Leben. Dinge dagegen sind leblos. Die Vorstellung einer beseelten Dingwelt oder des lebendigen Verhaltens lebloser Gegenstände wirkt beunruhigend. Der *Armflosser* steht für den Versuch, die Körperlichkeit eines Gegenstands erfahrbar zu machen. Auf seiner Oberfläche kann man leichte Erhebungen ertasten, welche befremdlich wirken und wie die Hautstruktur eines Fisches wirken. Auch andere charakteristische Merkmale eines Tiefseefisches wurden auf den Sessel übertragen, um den Sessel so unvertraut wie einen Tiefseefisch erscheinen zu lassen.

FREMDLINGE
FREMDES VERTRAUTES
Leonie Häner

Im Design gilt seit rund 150 Jahren das Credo «form follows function». Moderne Gebrauchsgegenstände sollen vor allem der Funktion dienen. Sie sind dadurch Zeugen unserer Handlungen. Bei den *Fremdlingen* ist mit dem Stuhl auch der Zusammenhang aus Funktion und Form dekonstruiert worden. Wir begegnen einem Objekt und müssen den Gebrauch erst bestimmen. Das Credo der *Fremdlinge* lautet folglich «function follows form».

GERTRUD
GROSSMUTTERS ERSTARRTES WERK
Céline Leist

Was passiert, wenn ein Material in eine andere Haptik, Optik und Funktion gebracht wird? Was, wenn Gestricktes, das wir bunt, weich und wärmend kennen, unbeweglich, schwarz und in tragender Funktion auftritt? Wir werden dann unseres Gefühls von Heimeligkeit beraubt. Gewohntes wirkt fremd – vielleicht unheimlich. *Gertrud*, benannt nach meiner Grossmutter, einer Strickmeisterin, ist der Versuch, unsere geistige Flexibilität zu überprüfen. Auch ein Objekt, das Befremden auslöst, können wir uns letztlich wieder vertraut machen.

RÜCKZUG
DAS LIEGEN IM GRAS
Linda Michel

In der täglichen Hektik des städtischen Lebens versuchen wir zurück zu Grundwerten und Sehnsüchten zu finden. Die Form des *Rückzugs* ist die abstrakte Darstellung des Stücks einer Wiese, die sich als Rückzugsort im Stadtbild anbietet. Wie ein Stadtpark oder Garten, der auch nicht Natur ist, sondern eine künstlich angelegte Fläche. In *Rückzug* ist die Grenze zwischen Natur und Stadt, zwischen der Natürlichkeit und Künstlichkeit durch das Material markiert.

BEWEGUNG
MENSCH-NATUR-BEZIEHUNG
Alessandra Di Santo

Ein Stein dient als Sinnbild für die vom Menschen geformte Stadt. Ein Ast bildet seinen natürlichen Gegenspieler. Im Entwurf ist der Stein in Holz ausgeführt, der Ast hingegen aus Beton abgegossen. Diese Umkehrung der Materialität verändert die Haptik und schlägt implizit vor, das Denken in den Gegensätzen aus Natur und Stadt aufzugeben. So wie wir immer auch Leib (Natur) und Psyche (Kultur) sind, sollte auch ein Miteinander in unserer gebauten Umgebung entstehen können. Setzen wir uns also in *Bewegung*!

NI
ZWEI ZU EINS
Ricardo Burkard

Die unterschiedlichen Trapezformen haben keine parallele Linienführung und keine rechten Winkel, ermöglichen aber dennoch zwei Personen das Sitzen in verschiedenen Positionen. Das hölzerne Zwischenelement dient als Tisch und definiert die Distanz zwischen zwei Personen.

VISUALITÄT
EIN OBJEKT, DAS MIT UNSERER WAHRNEHMUNG SPIELT
Sarah Ineichen

Zwei identische Muster sind leicht verdreht übereinander gelegt. Das statische Muster scheint sich zu bewegen. Durch Verschieben oder Drehen der Oberflächen fängt das Bild an, sich zu verwässern. Eine weich erscheinende Oberfläche entsteht, vergleichbar mit einem Wellenspiel. Diese optische Täuschung wird als Moiré-Effekt bezeichnet. In *Visualität* ist der Effekt in den dreidimensionalen Raum übersetzt. Die interferierenden Flächen sind als Körper ausgebildet, so dass der Effekt durch die Bewegung des Betrachters ausgelöst wird. Die Nutzer interagieren mit *Visualität*.

EIN ANFLUG VON ...
... FANTASIE ... LEBENSFREUDE ... ÜBERRASCHUNG ... TRÄUMEN ... SPIELEN ... ÜBERMUT
Vera Hodel

Wir kennen das Gefühl, im Alltag gefangen zu sein und nur Pflichten zu erfüllen. Wir empfinden uns dann als mechanische Version unserer selbst. Im Funktionieren wird unser Leben zu einem blossen Überleben. Klapphocker sind schlichte Sitzgelegenheiten in unauffälliger Erscheinung, fast langweilig. Beim Hinsetzen jedoch schnellen die Seitenteile dieses Hockers mit einem Schellengeläut nach oben. Überrascht und amüsiert, ist unser Spieltrieb geweckt. Die goldenen Schellen unterstützten diesen Effekt der Überraschung und erinnern an einen Harlekin. Ein Anflug von ... Lebensfreude!

SCHEINBAR VIRTUELL
FLOATING STOOL
Benjamin Sennhauser

Scheinbar ist ein Synonym für virtuell. Es beschreibt den Eindruck, dass etwas anders in Erscheinung tritt, als es in Wahrheit ist. Auf *scheinbar virtuell* übertragen, bedeutet dies, dass es in seiner Form virtuell und gewissermassen unwirklich erscheint. In der Nutzung jedoch realisiert sich die Sitzgelegenheit und wird konkret und fassbar. Doch das Sitzerlebnis weicht vom Gewohnten ab. Manch einer würde es mit einem Gefühl von Schweben in Verbindung bringen. Indem *scheinbar virtuell* von üblichen Sitzhöhen abweicht, ist es in seiner Typologie zwischen Hocker und Barhocker angesiedelt.

L4
LASAGNE REZEPT FÜR EIN MÖBEL
Jonathan Eckert

Man nehme:
120 Korkzapfen
10 m^2 Sperrholzplatten
8 Meter Seil
Für die Zubereitung benötigen wir eine Handsäge, einen Schleifklotz und einen 20-Millimeter-Astlochbohrer. Die Sperrholzplatten sollten in der Proportion von Lasagne-Blättern geschnitten und in einem Raster perforiert werden. Die Positionierung des Rasters ist von Element zu Element frei wählbar, dadurch ist es möglich, dem Objekt eine ganz eigene Dynamik und Erscheinung zu geben. Durchstechen Sie nun die Löcher mit den Korkzapfen, stapeln Sie die Sperrholzplatten und verbinden Sie alles mit dem Seil.
Und nun – setzen Sie sich; die Lasagne ist fertig!

FS2.1
VIRTUALITÄT, VERTRAUEN & VERNETZUNG
Fabian Scandella

Virtualität – ist Abwesenheit. Eine gedachte Form, die Zeichnung eines abwesenden Gegenstands im dreidimensionalen Raum. Als Schatten des *FS2.1* dient der LC2 von Le Corbusier. Dieser Stuhl aus dem Jahr 1928 ist zu einem Möbelklassiker avanciert. Der vertraute Entwurf wird allerdings mit einer Prise Misstrauen versehen. Nicht schwere Lederposter, sondern fragile Kunststoffbänder halten das Gewicht des Benutzers. Misstrauen wird den Akt des Sich-Setzens begleiten. Sich auf Virtualität und damit auf fragile und manipulierbare Strukturen zu verlassen, wird zunehmend unumgänglich. Wir geben intime Daten ohne Bedenken weiter. Ein gesundes Misstrauen in nur scheinbar Vertrautes bringt uns etwas Sicherheit zurück.

PERSÖNLICHKEITS-KORROSION
BIST DU NOCH DU SELBST?
Flavio Lauber

Identitäten werden nicht nur gebildet, sondern stark von aussen beeinflusst. Eltern vermitteln gesellschaftliche Normen, Lehrer unterrichten nach einem Bildungsplan. Zwar treffen wir bewusst Entscheidungen, aber wir müssen uns auch fügen und anpassen, damit Gesellschaft möglich wird. *Persönlichkeitskorrosion* thematisiert diesen Zwiespalt. Der Stahl symbolisiert das Innere, Ungezwungene. Der Beton versinnbildlicht das Äussere, Normative. Wenn sich das Innere gegen aussen öffnet, verändert sich der unbehandelte Stahl. Bei aller Härte ist er den äusseren Einflüssen ausgesetzt und rostet. Wie stehst du zu deinem Umfeld? Bist auch du angreifbar?

RICHTIG-FALSCH-HERUM
DIE KONVENTION HINTER SICH LASSEN ...
Alessa Mona Rehmann

Die Form eines Stuhls zwingt uns in eine bestimmte Position. Jeder weiss, wie man auf einem Stuhl sitzt, oder etwa nicht? *Richtig-Falsch-Herum* ist eine Einladung, diese Konventionen über Bord zu werfen und ein seelenloses Ding zu umarmen. Es ist die Einladung zu einer körperlichen Erfahrung. Sie werden sehen, falsch herum fühlt sich richtig an.

ANPASSUNG UND REDUKTION
DIE RAUMLINIE
Philippe Winiker

Die Diskrepanz zwischen gesellschaftlichen Normen und individueller Freiheit muss täglich ausbalanciert werden. An wie viele Richtlinien muss sich ein Individuum halten? Wie frei dürfen wir unser Leben gestalten? Sinnbildich für den normativen Aufbau der Gesellschaft steht die Form des Stuhls *Anpassung und Reduktion.* Ist diese Linie im Raum noch ein Stuhl? Ein Stuhl unter Millionen, ein Mitglied der Stühle und ein Kommentar über die pluralistische Gesellschaft, in der wir leben möchten.

KUBIST
EIN SPIEL MIT FLÄCHEN
Timothy Spillmann

Im Kubismus werden organische Formen in geometrischen Flächen aufgelöst. Der *Kubist* bedient sich dieses Gestaltungsmittels, allerdings nicht, um eine organische Form dazustellen, sondern als Folge einer Stauchung. Ihr Ursprung ist die Z-Form aus einem Tetrisspiel. Die Flächen, die zur Nutzung vorgesehen sind, folgen den Winkeln der abgekanteten Seiten und sind mit der Aussenform bündig. Der daraus resultierende Charakter ruft seine voluminöse Ursprungsform in Erinnerung.

M3
ELEMENTARE MATERIALIEN
Yves Niederberger

Im Zeitalter der Digitalisierung und der industriellen Massenproduktion stehen wir vielerlei Produkten und Materialien entfremdet gegenüber. Es fehlt ein Bewusstsein für die investierte Zeit und Energie. Mit *M3* steht der Prozess der Herstellung von Dingen wieder im Zentrum. Mit den drei Materialien Holz, Metall und Beton und einer bewussten Reduktion der Gestaltung auf Grundformen funktioniert *M3* wie ein Baukasten. Das Handeln wird spielerisch erprobt, indem der Benutzer die Möglichkeit erhält, die Zusammensetzung des Möbels zu bestimmen. Er nimmt Teil an der Entwicklung der Form.

PAPERBALL
EIN MÖBEL ZUM SELBERBAUEN
Patricia Amstutz

Nur mit einer Anleitung und mit wenigen Materialien, die jeder zuhause hat, kannst du ganz einfach einen ganz persönlichen *Paperball* anfertigen. Dadurch, dass du ihn selbst angefertigt hast, steigt der ideelle Wert deines *Paperballs* – er ist deine Kreation. Du brauchst nur eine Idee, Zeitung, Schnur, Kreativität und Tatendrang. Den *Paperball* kannst du zuhause bauen und dort einsetzen, wo dir eine Sitzgelegenheit fehlt.

CSONT
UNBEHAGEN ÜBERWINDEN
Julia Salamon

Der Tod ist der Inbegriff des Unheimeligen. Das Lebendige ist uns vertraut, der Tod hingegen ist uns fremd. Skelette und Knochen verbinden wir mit dem Tod. Anhand von Csont, der eine leblose Knochenstruktur darstellt, soll das Unheimelige vermittelt werden. Wagt man es, sich hineinzusetzen, fühlt es sich bequem und geborgen an. Das Fremde zu überwinden, führt in vertraute Geborgenheit.