

Andrea Krajewski

Der große Graben

Im Licht der fachinternen Selbstbetrachtung erhält Design schnell den schönen Glanz holistischer Lehre. Bei einem Streifzug durch die Publikationen bekannter Designtheoretiker lesen sich die Stellungnahmen über die Aufgaben von Gestaltung für Designer wie Selbstverständlichkeiten. Für mich als Ehemalige der HfG Offenbach, einer Design-Hochschule, die sich bereits in den beginnenden 80er-Jahren mit dem Thema Interface-Design beschäftigte, ist die unlängst in **i-com** (Heft 1 (2002) 43–46) publizierte Design-Definition von Prof. B.E. Bürdek nur zu vertraut. „Erst die Strukturen und Prozesse, dann die Oberflächen [...] also zunächst Interaction Design und dann die Interfaces.“, heißt es dort und auch, dass die Benutzer „im Mittelpunkt der Arbeit“ stehen, „nicht die grafischen Effekte, die heute ohnehin mit diversen Software-Tools nahezu spielerisch generiert werden können“.

Wer aber nickt bei diesen Worten verständnisvoll mit dem Kopf? Gestalter vermutlich. So oder ähnlich versuchen viele der Kolleginnen und Kollegen im Bereich der Forschung und noch mehr in der Praxis, Design unermüdlich immer und immer wieder zu erklären. Der Nebeneffekt: Jeder Designer, der sich nicht dem allgemein anerkannten Klischee vom Designer als ästhetisch begabten Menschen ergeben hat, ist auch ein geübter Designtheoretiker.

Designer werden in der Regel mit dem distanzierten Respekt, den man denjenigen Menschen zollt, die entweder eine seltene Krankheit oder aber eine logisch nicht zu durchdringende Begabung haben, im Projektprozess am liebsten in Ruhe gelassen. Die Ausnahme bilden natürlich Projektteilnehmer, die selber gerne Designer wären – aber das ist eine ganz andere Geschichte. Die ihnen offensichtlich eigene Kreativität verleiht Designern in den Augen der meisten Nicht-Designer eine faszinieren-

de Aura, wie sie nur der Schöpfung angedeihen kann. Ein gefährliches Angebot der Unberührbarkeit, dem sich der ein oder andere Designer gerne ergeben haben mag. Alleine die mir so locker über die Lippen gehende Unterteilung in Designer und Nicht-Designer spricht Bände. Unterteilen wir die Welt in Bäcker und Nicht-Bäcker, Zahnärzte und Nicht-Zahnärzte? Wohl kaum. Die gerne zur Erläuterung herangezogene Unterscheidung zwischen Menschen mit unterschiedlicher Auslastungsneigung der rechten (irrationalen) und linken (rationalen) Hirnhemisphäre dürfte die betroffenen, derart kategorisierten Menschen wohl kaum überzeugen.

Der große Graben wird ironischerweise immer dann offenbar, wenn die Kooperation mit Nicht-Designern Not tut, eben die viel zitierte interdisziplinäre Zusammenarbeit, die Designer als Grundvoraussetzung ihrer Arbeit betrachten. Die notwendigen Schnittstellen sind zahlreich. Dabei war und ist man innerhalb der Gestaltungsdisziplin stets um Fortentwicklung bemüht. Längst ist das Tätigkeitsspektrum von Designern so breit geworden, dass auch die Ausbildungsstätten, wie beispielsweise die FH Schwäbisch Gmünd, zunehmend auf modulare Konzepte setzen, die zu übergreifenden Kompetenzen auf den Gebieten der Visuellen Kommunikation, dem System und Prozess Design und der Produkt- und Umweltgestaltung führen. So mag die Definition von Gestaltung heute seltsam fachfremd klingen:

„Design ist die strategische, strukturelle und visuelle Umsetzung einer Produkt-, System- und/oder Service-Lösung.“ Unter Produkt sind dabei sowohl Hard- als auch Software-Lösungen oder ihr kombinierter Einsatz zu verstehen.

Vielleicht geht es dem ein oder anderen, der sich nicht zu den Designern zählt, beim Lesen dieser Definition ähn-

lich wie einem Projektmanager, an dem ich unlängst die Wirkung des oben stehenden Statements getestet habe. Mein Auftrag war es, einen Text zur Einführung von Design für Projektmanager zu schreiben. Schließlich ist ein Projektmanager ja bekanntlich derjenige, der die Geschicke von Projekten lenkt, sich fachkundig in die diversen Projektstadien einbringt und als Moderator zwischen Auftraggeber und ausführenden Experten wirkt. Wie er reagiert hat, der Manager?

Sein Feedback war schlichtweg höflich interessiert Unverständnis – und eine Gegenfrage: „Hört sich an, als ob Design so ziemlich alles sei: Hardware, Software, Struktur, Strategie usw. Was machen denn dann eigentlich noch ITler, Hardware-Architekten, Business- und Strategie-Consultants?“ Hmmm. Da wurde wohl versehentlich ein schön sortierter Setzkasten umgeworfen.

Das Verständigungsproblem soll aber nicht an den so oft gescholtenen Projektmanagern festgemacht werden. Für den gleichen Moment der inneren Einkehr hat im letzten Jahr die auf dem Deutschen Multimedia Kongress (dmmk) von einer vortragenden Software-Ergonomin gestellte Frage an die anwesenden Designer gesorgt: „Würden Sie mit einem Software-Ergonomen zusammenarbeiten?“ „Aber ja doch, sofort!“, war die einhellige Antwort nach der Sekunde der Stille. Wobei ich mir die Frage verkneifen musste, wie viele der anwesenden Damen und Herren denn eine Kooperation mit Software-Ergonomen bereits erfahren haben. Wenn die von Designern fachintern entwickelte Definition von Design aufgrund der bereits dargelegten Erwartungsverschiebungen nicht realisiert wird und demzufolge in der Praxis im interdisziplinären Prozess keine Anwendung findet, muss zur Kooperationsanbahnung zwischen den Experten ein anderer Weg gefunden

werden. Meine Gegenfrage zum dmmk-Beitrag wäre also heute: Wozu würde ein Software-Ergonom einen Designer in einem Projekt zur Software-Gestaltung denn benötigen? Verfolgt man die Artikel der i-com, lässt sich keine Kooperation feststellen. Über die zahlreichen interessanten Projekte wurde – jedenfalls was die Zusammenarbeit zwischen Software-Ergonom und Designer angeht – in bester Disziplinentrennung referiert.

Die interessantesten Ansätze zur Zusammenführung zweier Parteien liegen oft nicht in ihren lexikonreifen Definitionen, sondern in den Vorurteilen in der Einordnung des Gegenübers. In diesem Falle lauten sie:

1. „Designer schießen mit ihrem Innovationswillen und dem Anspruch an die visuelle Originalität des von ihnen gestalteten Produktes gerne am Ziel der Verständlichkeit der Anwendung vorbei.“

2. „Software-Ergonom wollen alles möglichst vereinheitlichen – die emotionale Komponente bleibt dabei auf der Strecke und am Puls der Zeit sind sie mit den so entstandenen genormten Interfaces damit ohnehin nicht.“

Designer, so die Meinung vieler Usability-Experten, sehen durch Normwerke die Kreativität im Designprozess gefährdet. Da ist sie wieder, die Vorstellung vom kreativen Designer. Bleiben wir doch einen Moment dabei und gestatten in diesem Zusammenhang eine brennende Frage von Gestaltern:

Warum bloß scheint sich in den Augen aller Nicht-Designer der Begriff der Kreativität auf die Gestaltung von Äußerlichkeiten zu beschränken?

Längst haben sich Designer dank der Kombination von „create“ und „analysis“ im Designprozess vom „Schöpfer“ visueller Unterhaltung zu einem zielgruppenorientierten Dienstleister entwickelt. Die Vereinfachung komplexer technischer Prozesse an der Benutzungsschnittstelle liegt im Fokus des Design-Interesses. Der Transfer von der Analyse zur Kreation ist dabei der Faktor, der die Qualität von Designern ausmacht. Gleichwohl mag sich die von Designern gern präsentierte non konformistische Seite kokett und scheinbar Image fördernd gegen die „typisch Deutsch“ anmutende Tugend sträuben, alles in Normen fassen zu müssen. Neil Gershenfeld, Physiker und Leiter des Center für Bits and Atoms am MIT, sieht das deutsche Phänomen übrigens ähnlich. Seinen Aussagen nach, macht er sich „in vielerlei Hinsicht um Indien weniger Sorgen als um Deutschland“. Gerne erzählt er von „den deutschen Studenten, die zwar blitzschlau aber zu wenig kreativ seien und im MIT-Labor erst einmal „deprogrammiert“ werden müssen.“ Den nun vielleicht breit lächelnden Designern möchte ich an der Stelle mitteilen, dass bei Licht betrachtet auch für den Designer der Nutzer die normative Größe ist. Ein Blick auf den Designprozess für die Gestaltung interaktiver Me-

dien zeigt ähnliche Vorgehensweisen wie in der Software-Ergonomie. So ist auch hier der „User (Experience) Research“ Grundlage eines (in Vereinbarung mit dem vereinbarten Zeit- und Budget-Rahmen) iterativen Designprozesses, in dem bereits im Stadium der Informationsarchitektur mit Nutzern kooperiert wird. Und sind es nicht wir Designer, die sich vom Auftraggeber das Budget für Usability Tests wünschen, damit die Zweifel über die Gebrauchstauglichkeit der entwickelten Anwendung nicht bei jedem kritischen Leserbriefbeitrag zur Navigation neu auflodern?

Nun, meine Damen und Herren Gestalter und Software-Ergonom, warum „deprogrammieren“ wir uns nicht gegenseitig?

Literatur

- Bürdek, B. E.: Vom analogen zum digitalen Design. i-com. Zeitschrift für interaktive und kooperative Medien **1** (2002) 43–46.
- Daldrup, U.: *Dialog-Design/Software Ergonomie – Der Dialog zwischen Ergonomie und Design*. Vortrag anlässlich des 10. Deutschen Multimedia Kongress Stuttgart vom 17.–18.04.2002
- Drösser, C.: Rückkehr des Realen. *Die Zeit* **45**, 31.10.2002
- Zebner, F.: FH Schwäbisch Gmünd – Hochschule für Gestaltung. i-com. Zeitschrift für interaktive und kooperative Medien **2** (2002) 38–39.

Andrea Krajewski, Designerin und Mitbegründerin des Büros 360°, Frankfurt am Main, Professorin am Fachbereich Gestaltung der FH Darmstadt. E-Mail: andrea.krajewski@360grad.com