

# Die Poesie des Interaction Designs

Autor(en): **Gerber, Eva**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design**

Band (Jahr): **15 (2002)**

Heft [7]: **Das Netz gestalten**

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-121930>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

«Die Welt ist nicht ausser Kontrolle», sagt der Designtheoretiker John Thackara. Gegen das Gefühl, den Entwicklungen ausgeliefert zu sein, kann man etwas tun, ist Thackara überzeugt. Und dieses Etwas heisst Design. In seinem Buch «In the Bubble. Designing for Lightness in a Complex World» entwickelt er seine Designdefinition. Eva Gerber resümiert seine wichtigsten Thesen.

John Thackara plädiert für ein Design, das Stellung bezieht und unser Zusammenleben mitgestalten will. Kommerzielles Produktdesign, oftmals geistlos und narzisstisch, interessiert ihn nicht: Es geht ihm um Prozesse statt Oberflächen. Mit Sprache und Kultur hätten

ckara in seinem Sammelband «Design after Modernism» gegen die so genannte postmoderne Beliebigkeit und die apolitische Haltung, Design sei ein neutrales Werkzeug.

Zentral für diesen Gestaltungsanspruch ist bei Thackara der Begriff Leichtigkeit,

starke kulturellen Antriebe werden, wie es die Geschwindigkeit im letzten Jahrhundert war. Im Industrie-Zeitalter war Technologie ein Ziel an sich. Neue Techniken und Geräte hatten Fetisch-Charakter. Die technologische Entwicklung wird auch künftig weiter gehen, doch

niger um Expertenlösungen als um kollektive Teilnahme.» Flow Design heisst gestalten, ohne von vornherein zu wissen, wie das Resultat aussieht. Thackara fragt etwa, welche Lernprozesse Design künftig ermöglichen soll und welche Rolle die Kommunikationstechno-

## 4 Die Poesie des Interaction Designs

wir die Mittel, um unser Wissen zu teilen und neue Lösungen hervorzubringen. Und mit dem Instrument Design könnten wir abstrakte Phänomene ordnen und gestalten.

Aus Sicht Thackaras nehmen viele Designer diese Aufgabe nicht wahr. Er macht zwei Gruppen aus: Die einen meiden die grossen Fragen und geben sich hemmungslos ihrem Narzissmus hin. Die andere Gruppe sei gefährlicher. Ihre Mitglieder beherrschten zwar die Rhetorik des Prozess- und Servicedesigns. In Tat und Wahrheit erlügen sie jedoch der Ideologie, dass gewisse Entwicklungen «out of control» seien und würden so zu willfährigen Dienern. Statt an sozialer Qualität sind sie an schnellen Zügen und Luxusprodukten interessiert: «Diese Designer schwimmen nicht nur mit dem Strom, sie helfen, ihn zu beschleunigen.»

### Gegen postmoderne Beliebigkeit

Dem stellt Thackara die Vision einer Designprofession gegenüber, die ihre Aufgabe darin sieht, gesellschaftlichen Wandel – flow – mitzugestalten und nicht nur auf ihm zu reiten. Flow Design heisst Verantwortung zu übernehmen für das, was man mit seiner Arbeit bewirkt. Bereits 1988 wandte sich Tha-

ckara als Leitbild zu verstehen ist, oder, wie Thackara es nennt, als «imaginativer Funke, der Kreativität und gestalteten Wandel ermöglicht.»

Unlängst haben uns die Verkünder der New Economy noch Leichtigkeit und Leichtigkeit versprochen. Das Gegenteil ist eingetreten, unser Leben ist schwerer geworden, physisch und psychisch. Wir reisen immer mehr statt weniger, wir verbrauchen mehr Material statt weniger. Die Produkte und Orte, die wir gestalten, verbrauchen Unmengen von Energie und Rohstoffen. Der leichte Laptop oder das Miniatur-Handy, beide tragen einen schweren ökologischen Rucksack mit. Wir produzieren immer mehr Güter, deren Entsorgung nicht gelöst ist. Der materielle Wohlstand ist gestiegen, die Lebensqualität gleichzeitig gesunken, wie Glücks-Umfragen immer wieder zeigen.

Die Ökorhetorik führt uns nach Ansicht von Thackara aber nicht weiter, denn sie gibt keinen Anstoss zu Entwicklung, sondern provoziert Ablehnung oder bestenfalls ein Gähnen. Es brauche eine neue Sprache der Leichtigkeit. Light Design heisst darum vor allem, mehr Prozesse und Dienstleistungen und weniger Produkte zu gestalten. Nach Thackara wird «Lightness» zum ebenso

sehen wir uns gemäss Thackara einem Innovations-Dilemma gegenüber: Wir füllen die Welt mit smarter Technologie, intelligenten Systemen und Netzwerken, aber es fällt uns schwer zu sagen, wozu das alles nützen soll, welchen Wert es für unser tägliches Leben hat. Für Thackara ist die Zeit der «Gänseleber-Technologie» vorbei: Wir werden uns künftig nicht mehr willig mit neuen Technologien stopfen lassen. Die Frage, wozu neue Technologien gut sein sollen, wem sie nützen, wird über den Erfolg von neuen Entwicklungen entscheiden. Es gehe darum, den Menschen ins Zentrum zu stellen. Erst dann komme die Frage nach der passenden Technologie.

### Flow Design

Die Herausforderung lautet: Mit statt für den Menschen gestalten. Diese «Collaborative Innovation» weist Designern eine neue Rolle zu. Sie werden von Autoren zu «Ermöglicern». Die Designhelden und ihre grossen Taten werden zu Auslaufmodellen. Denn im Flow Design werden alle zu aktiven Teilnehmern. Oder wie es in «Design after Modernism» heisst: «Design befasst sich nicht länger mit individuellen Produkten, sondern mit ganzen Systemen, es geht we-

logien dabei spielen. Wir wissen, dass das meiste Lernen im Austausch mit anderen geschieht: Lernen ist ein sozialer Vorgang. E-Learning heisst darum nicht Ersatz, sondern Erweiterung der direkten Kommunikation. Die Designaufgaben liegen nicht im technologischen, sondern im zwischenmenschlichen Bereich. Themen sind etwa die Gestaltung von sozialem Lernen oder die Definition von Arbeit. Es gehe eben nicht um Technik und Möblierung, wie Thackara in einer Kolumne kritisch gegenüber «Workspheres» vermerkt, einer Design-Ausstellung, die kürzlich im Museum of Modern Art stattgefunden hat. Wichtiger sei es z.B. zu fragen, wie Beziehungen und Kommunikationsflüsse gestaltet sein müssen, damit Menschen produktiv und kreativ arbeiten können. Interaction Design – nicht nur zwischen Apparaten und Menschen, sondern auch zwischen Menschen.

Bereits heute kommen auf jeden Menschen dreissig Computerchips, und in wenigen Jahren werden es Tausende sein. Die allgegenwärtige Computertechnologie («Pervasive Computing») wird unser Leben und Erleben massiv verändern. Interaction Design heisst für Thackara, diese künftigen Erfahrungen zu gestalten. Dabei seien nicht Techno-



logien und Infrastrukturen im Blickfeld, sondern Gemeinschaften, Kommunikation, Freude und Inspiration. Interaction Design sei näher bei der Poesie als beim Handwerk. Im Interaction Design Institute Ivrea ([www.interaction-ivrea.it](http://www.interaction-ivrea.it)), das Thackara mitgegründet hat und in dessen Steuerungskomitee er sitzt, soll diese Art Interaction Design vorangetrieben werden.

#### **Design statt Trend**

Thackara zu lesen, ist ein Vergnügen. Aus jedem Absatz springt einem sein Gestaltungswille entgegen. Dabei verwendet er den Designbegriff neu. Nicht unbedingt, weil er von Prozess- und Servicedesign schreibt. Das tun auch andere. Design heisst bei Thackara, absichtsvoll in die Welt einzugreifen, sie zu gestalten. Design ist «das erste Zeichen menschlicher Intention».

Für Thackara wird Design künftig die Rolle spielen, die der Philosophie in der Antike zukam: Die Art, wie wir die Welt sehen und verstehen, zu verändern. Denn bevor wir etwas ändern können, müssen wir es erst anders sehen. Thackara geht es nicht um Begriffe, sondern um Wirkungen. Er zeigt, dass in uns die Kraft steckt, zu gestalten, und er ruft dazu auf, sie zu nutzen. Da-

mit kontrastiert er mit einer Disziplin, die heute in der Öffentlichkeit die Rolle der Philosophie übernommen hat: die Trendforschung. Sie unterstellt, dass wir technologischen oder wirtschaftlichen Entwicklungen ausgeliefert seien. Das macht Thackara so erfrischend: Wir werden nicht von Entwicklungen überrollt, sondern wir können sie entweder selbst mitgestalten, oder andere tun es für uns. Erste Voraussetzung zum Mittun ist, einen Standpunkt, eine Haltung einzunehmen. Daher ist sein neuestes Werk ein politisches Buch.

Der Brite John Thackara wurde 1951 geboren, studierte Philosophie und arbeitete anschliessend als Journalist und Unternehmer. Von 1993 bis 1999 leitete er das Netherlands Design Institute.

Er ist der erste Direktor von Doors of Perception («Doors») in Amsterdam. Doors organisiert jährlich eine internationale Konferenz, alternierend in Europa und Indien («DoorsEast»). Daneben wirkt John Thackara in verschiedenen Institutionen und Gremien mit und berät die holländische Regierung in Fragen der Kultur- und Innovationspolitik.

#### **Publikationen:**

- John Thackara: *In the Bubble. Designing for Lightness in a Complex World.*

MIT-Press, erscheint diesen Herbst

- John Thackara: *Winners! How Today's Successful Companies Innovate by Design.*

Gower, London 1997

- John Thackara (Hrg): *Design after Modernism. Beyond the Object.*

Thames & Hudson, London 1988

- *In the Bubble*, Artikelserie auf [www.doorsofperception.com](http://www.doorsofperception.com)

- *Lost in Space. The Lumiance Lecture*, November 1994