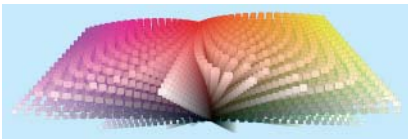


## Gerhard M. Buurman (Ed.): Total Interaction. Theory and practice of a new paradigm for the design disciplines

Endlich – so möchte man sagen – gibt es ein Buch zum Interaktionsdesign, das von der visuellen und gestalterischen Kultur des 20. Jahrhunderts geprägt ist, und nicht von den unsäglichen DIN- oder ISO-Normen, mittels derer vermeintlicherweise Softwarequalität zu erreichen versucht wurde und wird. Ein Buch also, das inhaltlich hoch spannend ist und gestalterisch so viel Spaß macht, dass man gerne – und mit viel Gewinn – darin lesen kann.



Mit dem Rekurs auf die Tradition des Design geht es um drei große Themenkreise: die pragmatische Dimension, durch die die Kontexte der sozialen Interaktion beschrieben werden, die semantische Dimension, der Konstruktion bedeutungsvoller Interaktion sowie der zeichenhaften Dimension, also um Bilder, Sprachen, Gesten, Musik, Moden – also das Gesamtsystem von (Produkt) Design und (Software) Architektur.

Das Buch enthält zwanzig sorgfältig recherchierte und gleichermaßen klug geschriebene Essays, die allesamt von AutorInnen aus und dem Umfeld der HGKZ (Hochschule für Gestaltung und Kunst Zürich) verfasst worden sind. Sorgfältig moderiert von Gerhard M. Buurman, der dort selbst Interaktionsdesign lehrt und 2003 den Studiengang „Game Design“ begründete. Um die Inhalte und Kontexte der einzelnen Essays einleitend zu veranschaulichen, wurden „visuelle Metaphern“ entwickelt, die jeweils an deren Anfang stehen und die inhaltlichen Vernetzungen für die Leser anschaulich machen.

Michael Friedewald erzählt die durchaus geläufige Geschichte der Computertechnik, von Vannevar Bush über Douglas

Englebart, Alan Kay, Marshall McLuhan, Star Interface bis zu Microsoft dümmlicher „Bob“ Studie und macht damit anschaulich, was es in den vergangenen fünfzig Jahren alles für Ansätze gab.

Buurman selbst expliziert das Themenfeld „Interaktionsdesign“ zwischen Technologie, Artefakten und angewandter Ästhetik. Er transzendiert damit alle jene linearen Ansätze, die von der vermeintlichen Mensch-Maschine-Interaktion und deren Optimierung sprechen. Diese ingenieurwissenschaftliche Betrachtung hat letztlich auch nur in Sackgassen geführt, denn ganzheitliches Denken ist eben schon etwas designspezifisches. Und so führt er die Medientechnologie auch dahin, wo sie heute angekommen ist: als ein wahrnehmungsgeprägtes, systemtheoretisches und symbolisches Beziehungsgeflecht, das sich in diversen Ausprägungen manifestiert, sei es die Mass Customization, die Robotik oder das Ubiquitous Computing und Ambient Interface. Man spürt, der Herausgeber ist mit seiner Einschätzung absolut auf der Höhe der Zeit.

Jürgen Späth, Grafiker (u. a. des Buches selbst) in Stuttgart und Lehrender in Zürich beschreibt jene visuellen Prinzipien, die zu den didaktischen Grundlagen visuellen Designs gehören. Abgeleitet aus den semiologischen Überlegungen Ferdinand des Sausurres zu Beginn des 20. Jahrhunderts, den Arbeiten von William Huff zu den Grundkursen an der HfG Ulm (in den 1960er-Jahren), Otl Aichers oder des jüngst verstorbenen Herbert W. Kapitzki, es gibt so etwas wie eine visuelle Rhetorik, die zum Handwerkszeug ganzer Gestaltergenerationen wurde und nicht zuletzt auch über weite Strecken unsere alltägliche visuelle Umwelt prägt.

Bernd Kersten, Psychologe in Bern und Zürich schlägt sodann die Brücke zwischen den wahr-

nehmungspsychologischen Grundlagen hin zu den Interfaces: „*Optimally designed 'interfaces' consider the limits of conscious perception and also assign a key role to beauty perception, which largely controls attention. Through the focused control of perceptual impressions in virtual worlds, we endeavor not only to adequately present information to people (usability), but also to create successful designs that delight the users who are staying the information we present (emotion)*“. Genau dies ist der Spagat, den erfolgreiche Interface-Gestaltung praktizieren muss: Usability und Emotion – Funktion und Fun.

Nadia Gisler (Absolventin der HGKZ) und Adrian Müller (ein theoretischer Physiker) beschreiben wichtige Elemente interaktiver Systeme: die Nichtlinearität und die Potenzialität, das Vertrauen und das Material. Gerade das Vertrauen ist es ja, das uns bei zahlreichen Anwendungen verloren gegangen ist: die alte Metapher des „lost in hyperspace“ hat noch immer ihre Gültigkeit. Und die seit dem 19. Jahrhundert hochgehaltene „Materialgerechtigkeit“, sie scheint doch durch



die Immaterialisierung endgültig verschwunden zu sein. Ihre Ausführungen zur Systemtheorie sind anschaulich und verständlich – auch wenn ich mich nicht gerne wiederhole: aber so macht Interaktionsdesign wirklich Spaß.

Einer der vielleicht innovativsten Essays ist Daniel Hugs (Sound-Experte in Basel) Beitrag „Hear me interact“. Seine Ausgangsthese: westliche Gesellschaften haben das Sehen in den Vordergrund ihrer Wahrnehmung gestellt, aber das Hören begleitet uns auf Schritt und Tritt, sei es bewusst oder allermeistens unbewusst, auch „Moozak“ genannt, also jenes Hintergrundrauschen in den Straßen, den Bahnhöfen, Schwimmbädern, Restaurants etc. etc. Damit wird der Sound aber auch bedeutungslos, was einen drastischen Verlust in unserer Wahrnehmung darstellt. Aber gerade in den interaktiven Medien wächst dem Sound wieder eine immense Bedeutung zu. Töne sind wichtig für unsere Orientie-

rung, für die Navigation und Kommunikation, aber auch für soziale Interaktion spielen Töne eine bedeutsame Rolle, diese können archetypisch sein (Wind, Regen, das Schreien eines Kindes etc.), aber auch symbolisch aufgeladen: sie werden gar zu Mitteln der kulturellen Konnotation. Dies alles führt er verständlich und anschaulich aus – ein Gewinn auf ganzer Strecke.

Und dies gilt auch für die weiteren Beiträge wie z. B. über „Wearable Computers“, die Übergänge vom Mensch zur Maschine – Stichwort „Cyborgs“, Fragen des generativen Designs, interaktiver Simulationen, „Tangible User Interfaces“ u. a. m., auf die hier gar nicht im Einzelnen eingegangen werden kann. Gemeinsam ist ihnen allesamt eine große Verständlichkeit, und auch komplexe Sachverhalte werden anschaulich visualisiert, was sich eigentlich von selbst versteht – aber eben doch die große Ausnahme ist.

In ihrem Ausblick beschreibt Caroline Schubinger (Medien-Journalistin) noch einmal die wichtigsten Begriffe und thematischen Felder, um die es im Umfeld von Interaktionsdesign geht, wie beispielsweise die Designmodelle, -prinzipien und -prozesse, die Nutzergruppen, die Evaluation usw. Aber sie verweist auch auf die Themen, die in der Zukunft anstehen: die Durchdringung unseres Lebens durch Mikroelektronik wird immer mehr zunehmen, die Verschmelzung des Menschen mit der Maschine sei nur noch eine Frage der Zeit. Die Interaktionsdesigner werden zu den Gestaltern neuer sozialer Welten, ja sie werden gar zu den Entwerfern von Identität.

**Prof. Bernhard E. Bürdek**, Universität Frankfurt, E-Mail: buerdek@em.uni-frankfurt.de

**“Total Interaction. Theory and practice of a new paradigm for the design disciplines”.** Gerhard M. Buurman (Ed.) Basel - Boston - Berlin: Birkhäuser Verlag, 2005. ISBN 3-7643-7076-9.

