

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 7 (1994)
Heft: 3

Artikel: Das Interface im Design-Dreieck : Gui Bonsiepe stellt Bausteine einer Designtheorie vor
Autor: Bonsiepe, Gui
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-119941>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 13.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Das Interface im Design

Wenn man vor zwei Jahrzehnten in einer Buchhandlung nach der Rubrik «Design» suchte, war dies ein vergebliches Unterfangen. Man musste unter Architektur, Kunsthandwerk und Basteltätigkeiten nachschauen, was die kategoriale Unbestimmtheit des Designs belegte. Heute hat sich das Design zu einer eigenständigen und zentralen Sparte entwickelt, was man als positives Indiz werten darf. Hingegen darf man fragen, ob Klarheit mit der Ausweitung der Publikationen Schritt gehalten hat. Im Gegensatz zu seiner publizistischen Ausweitung ist das Design untertheoretisiert. Es fehlt der grosse Diskurs, der für dieses Gebiet menschlicher Praxis das leistet, was Newton für die Physik, Lavoisier für die Chemie, Reuleaux für den Maschinenbau, Gauss für die Mathematik, Freud für die Psychoanalyse, Wölfflin für die Kunstgeschichte erreichten, insofern sie diese Gebiete menschlicher Kenntnis und Praxis konstituierten.

Grosse Persönlichkeiten sind insofern bedeutsam, als sie Diskurse schaffen; bekanntlich ist es die Sprache, durch die und in der sich Diskurse entfalten. Auch das ist hinlänglich bekannt: Es gibt indes keine stringente Designsprache, in der sich verbindlich über Design reden lässt. Wenn man sich die herkömmlichen Deutungen von Design anschaut, stellt man fest, dass alle wiederholt um eine Konstellation von Begriffen kreisen: Form, Funktion, Funktionalität, symbolische Funktion, ästhetische Qualität, formale Kohärenz, Wirtschaftlichkeit, Differenzierung auf dem Markt. Neuerdings gesellt sich zu diesem Begriffsarsenal auch die ökologische Kategorie «Umweltverträglichkeit». Diese Deutungsmöglichkeiten, mit Ausnahme der

ökologisch fundierten, dürften weitgehend ausgeschöpft sein. Seit fast 30 Jahren hält der internationale Dachverband der Industriedesigner, ICSID, an der 1964 von Tomás Maldonado geprägten Formulierung des Industriedesigns fest, was man entweder als Anzeichen dafür nehmen kann, dass sich Maldonados Formulierung als weitsichtig erwiesen hat – was sie ohne Zweifel war – oder aber, dass die Designer gemeinhin nicht dazu tendieren, ihre Tätigkeit zu thematisieren – was auch ausser Zweifel steht. Das kann mit der recht weit verbreiteten Intellektunsicherheit der Designer zu tun haben sowie der ominösen Dichotomie zwischen Theorie und Praxis.

Das Design als eigenständige Domäne neben Wissenschaft, Technologie und Kunst lässt sich mittels eines trichotomischen Diagramms instrumentellen und kommunikativen Handelns fassen.

Zum ersten ist da ein Nutzer oder sozialer Agent, der eine Handlung effektiv realisieren will.

Zum zweiten ist da eine Aufgabe, die er bewältigen will, z.B. Brot schneiden, Lippen schminken, Rockmusik anhören, ein Bier trinken oder einen Zahnkanal öffnen.

Zum dritten ist da ein Werkzeug oder Artefakt, das der Handelnde zur effektiven Ausführung der Handlung benötigt – ein Brotmesser, einen Lippenstift, einen Walkman, ein Bierglas, eine hoctourige Präzisionsturbine mit Bohrer und Kühlung.

Hier stellt sich die Frage, wie diese drei heterogenen Bereiche miteinander gekoppelt werden können – ein Körper, ein Handlungsziel, ein Instrument oder Artefakt beziehungsweise eine Information beim kommunikativen Handeln. Die

Verknüpfung dieser drei Bereiche geschieht durch Interface. Dabei ist zu bedenken, dass Interface nicht eine Sache ist, sondern der Raum, indem die Interaktion zwischen Körper, Werkzeug (Artefakt, sowohl dingliches wie zeichengebundenes Artefakt) und Handlungsziel gegliedert wird. Genau das ist die unverzichtbare Domäne des Designs. Design konzentriert sich auf Interface, wodurch effektives Handeln überhaupt ermöglicht wird. Diese von einer sozialen Handlungstheorie ausgehende Deutung liefert ein verlässlicheres Fundament als das aus der architekturtheoretischen Debatte stammende Begriffspaar «Form und Funktion» sowie die vom Marketingdiskurs geprägten Begriffe «Produktdifferenzierung» und «Unternehmenspositionierung».

An einem einfachen Beispiel lässt sich die Leistung von Interface veranschaulichen, und zwar am Reissnagel. Da der menschliche Körper aus einer weichmassigen Substanz besteht, die mit einer empfindlichen Membrane geringen Durchstosswiderstandes umhüllt ist, wird eine abgeplattete, glatte Oberfläche gebraucht wie die des unscheinbaren Alltagsgegenstands Reissnagel. Ohne dieses Interface würde die Nutzung von Reissnägeln nicht nur schmerzliche Folgen haben, sondern schlichtweg nicht möglich sein. Ein anderes Beispiel: der Hammer. Erst der Hammergriff macht in Verbindung mit dem Hammerkopf das in Frage stehende Objekt zu einem Hammer. Interface konstituiert das Werkzeug. Eine Forscherin im Gebiet des Cyberspace und der virtuellen Realität formulierte die These, dass im Cyberspace, in der virtuellen Realität, das Interface verschwindet,

dass man es also mit interfacelosen Artefakten zu tun hätte oder den menschlichen Körper gleichsam mit diesem Medium kurzschliessen könne. Wenn man das ontologische Diagramm des Designs heranzieht, gelangt man genau zu dem gegenläufigen Schluss: In der virtuellen Realität ist alles Interface, alles ist Design – der Rest ist verdampft. Cyberspace und virtuelle Realität sind die Klimax des Designs, weil Interface allumfassend geworden ist. Das ontologische Diagramm des Designs lässt sich – zumindest versuchsweise – auf den Bereich dessen übertragen, was traditionell unter Graphikdesign verstanden wird, womit die Brücke zum Mediendesign geschlagen wird. Anstelle des materiellen Artefakts träte das immaterielle Artefakt, genannt «Information». Ein Typograph, der ein Buchlayout gestaltet, macht durch die Arbeit am Interface den Text nicht nur sichtbar und lesbar, sondern interpretierbar, und zwar dadurch, dass er visuelle Distinktionen einsetzt, in deren Anwendung er kompetent ist: Schriftgrößen, Schrifttypen, Negativraum, Positivraum, Kontraste, Orientierung, Farbe, Gliederung in semantische Einheiten.

Die heutige Lage des Designs kann auf folgende Weise gedeutet werden: Nach nun über 80 Jahren Designgeschichte in diesem Jahrhundert befinden wir uns an einer Zäsur. Sie ist unter anderem technologisch bedingt, und zwar durch die Digitalisierung der Welt. Design war bislang an die Fähigkeit des Zeichnenkönnens gebunden – ein Prozess voller Fragen hinsichtlich der motorischen Koordination von Handbewegungen und Vorstellungsvermögen. Deshalb fühlt sich im Alltag die Mehrheit der Personen vom Design ausgeschlossen.

Dreieck

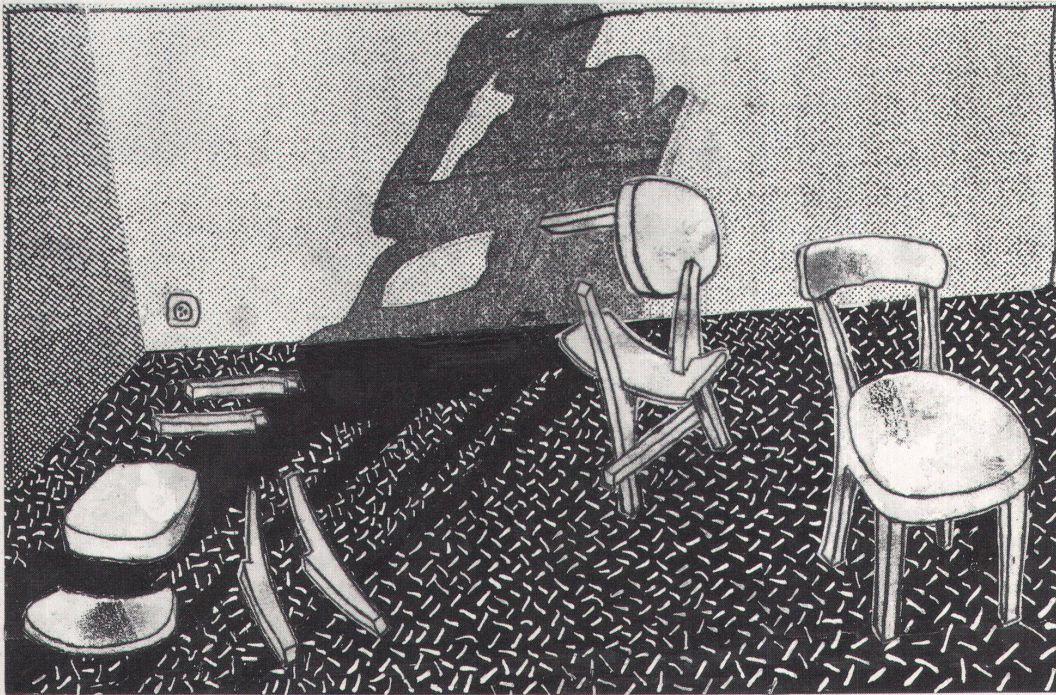


Illustration: Markus Fessler

Dank der Verbreitung des personal computers hat sich diese Bindung gelockert. Durch den personal computer und die medialen Werkzeuge hat heute eine Menge von Personen Zugang zum Beispiel zu typographischen und graphischen Variablen, mittels derer sie ihre Aussagen auf je eigene Weise gestalten können. Der personal computer ist ein politisches Instrument: Er ermöglicht die Demokratisierung des Designs. Den Publizisten wissenschaftlicher oder literarischer Texte eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten, auf die Erscheinungsform der Sprache im retinalen Raum Einfluss zu nehmen. Man darf annehmen, dass sich die Produktion von Texten wie auch deren Rezeption erheblich ändern wird. Für diese neuen medialen Artefakte fehlt es noch an entsprechenden Fachausdrücken; so wird dann behelfsweise von elektroni-

schon «Büchern» geredet. Aber das sind eben keine elektronischen Äquivalente gedruckter Bücher. Das sind neue mediale Artefakte mit je eigenen immanenten Gestaltungsmöglichkeiten. Die Digitalisierung der Welt kreist um den Begriff des Netzes in zweierlei Hinsicht. Zum einen treten an die Stelle linearer Textstrukturen neue Formen vernetzter Textstrukturen, die mit den Begriffen Hypermedien und Hypertexte bezeichnet werden. Zum anderen entfaltet sich das Potential des digitalen Werkzeugs «Computer» erst im Netz. Nicht umsonst stand – und steht wohl noch – in der Eingangshalle einer bekannten Computerfirma im Silicon Valley: The Computer is the Network.

Ob diese Möglichkeiten ausgeschöpft werden, liegt in erster Linie an der Qualität des Interface.

Es ist ein Medium, das frustrieren und verärgern, das Lernen erleichtern oder erschweren kann, das Spass und Gelassenheit im Umgang mit Informationen oder Langeweile und Stress erzeugen kann, das Zusammenhänge erhellen oder milchig-opak belassen kann, das Möglichkeiten effektiven instrumentellen und kommunikativen Handelns eröffnen oder vereiteln kann. Darum ist es legitim zu behaupten: Interface is where the action is. Unter Verweis auf das ontologische Dreieck des Designs mit Interface als der neuralgischen Domäne, in der Benutzer, Handlung und Artefakt strukturell gekoppelt werden, lässt sich diese Behauptung gewiss auch argumentativ untermauern. Mehr noch: An Interfaces werden die traditionellen Scheidungen zwischen Industriedesign und Graphikdesign inhärent. Vom Standpunkt der

Theorie aus betrachtet ist diese berufsspezifische Gliederung sowieso nebensächlich. Nicht nebensächlich ist, dass Design wesentlich Interface Design ist, weil eben im Zentrum des designmotivierten Ansatzes der Nutzer im Alltag steht. Während die Arbeit des Wissenschaftlers auf kognitive Innovation und die Arbeit des Ingenieurs auf operationelle Innovation abzielt, steht im Zentrum der Arbeit des Designers die soziokulturelle Innovation. Design bindet das Fremde und Befremdliche der Technologie in die gesellschaftliche Alltagspraxis mittels der sozialen Institution, genannt Unternehmen. Aus diesem Grunde kann und muss in Zukunft das Design zu einer Grundlagendisziplin werden. Aus diesem Grunde kann im nächsten Jahrhundert das Design der Zersplitterung der Wissensbereiche entgegenwirken und zu einer der unerlässlichen Grundlagen aller Hochschulausbildung werden.

Gui Bonsiepe

Gui Bonsiepe war in den Sechzigerjahren Professor an der «hochschule für gestaltung» in Ulm und wanderte, nachdem diese renommierte Designschule geschlossen worden war, nach Lateinamerika aus. Nach dreissig Jahren kehrte er kürzlich zurück und lehrt an der Fachhochschule Köln im Fachbereich Design «Interface Design und Hypermedien». Dieser Text ist die gekürzte Version eines Vortrags für die Organisation «Leonardo», gehalten an den Kölner Medientagen 1993.