

Einfaches Design für eine komplizierte Welt



von / by
Prof. Oliver Grabes
grabes@uni-wuppertal.de

Wie kann Technik so gestaltet werden, dass sie unser Leben lebenswerter macht, anstatt es zunehmend zu verkomplizieren? Design wird immer mehr zum entscheidenden Vermittler zwischen Mensch und Technik, und eine eingängige Bedienbarkeit von Produkten entscheidet zunehmend über den Erfolg von neuen konkurrierenden Technologien. Die Möglichkeiten, technische Innovation in sinnvolle Anwendungen zu übersetzen und diese einfach und verständlich im Umgang zu machen, ist heute zu einer der wichtigsten Aufgaben im Design geworden.



Abb. 1: Braun Design inspiriert Apple: Das von Dieter Rams 1958 entworfene Taschenradio T3 von Braun hat Einfluss auf die Gestaltung des iPods von Apple gehabt.

Fig. 1: Apple design inspired by Braun. Dieter Rams' 1958 pocket radio (Braun T3) inspired Apple's iPod.

{ Simple design for a complicated world }

How can technology be shaped to enhance our lives rather than complicating them? Design is increasingly becoming the decisive interface mediating between the human and the technological, and the competition between new technologies is increasingly decided by the user-friendliness of their products. One of the prime tasks of modern design is to translate the frontiers of technical innovation into meaningful applications and to make the use of these as simple and clear as possible. ☉

Universitäten lehren und forschen. Designer gestalten und vereinfachen – auch an der Universität. Als praxisorientiertes Fach stellt sich Designforschung dabei oft weniger wissenschaftlich dar – es ist vielmehr die Forschung an der Verständlichkeit und Wirkung der Dinge, die Designer heute besonders beschäftigt. „Die Menschen sind langsam, die moderne Welt aber ist schnell. Wer die moderne Welt negiert, verzichtet auf lebenswichtige Überlebensmittel der Menschen, wer den langsamen Menschen negiert, verzichtet auf den Menschen.“ Die Situation, die der Philosoph Odo Marquard so treffend benennt, beschreibt zugleich eine der aktuellsten und wichtigsten Aufgaben für das Design: Den Umgang mit Technik und den damit einhergehenden Fortschritt für uns alle so einfach, verständlich und sinnvoll wie möglich zu gestalten. Denn statt das Leben zu erleichtern, sind technische Geräte in vielen Fällen immer noch zu kompliziert und überfordern uns.

In einer sich immer schneller entwickelnden Gesellschaft, in der scheinbar alles von überall virtuell zu regeln sein wird, und dies zu jeder Zeit, kommt der Gestaltung der modernen Technik eine enorme Bedeutung zu. Besonders in Bezug auf ihre Erreichbarkeit, aber auch die symbolischen und zeichenhaften Werte, die mit Technikprodukten verbunden sind, hat Design einen großen Einfluss auf die Wahrnehmung von Technik. Der Zugang zu neuen Technologien und den dadurch erreichbaren Informationen wird immer überlebenswichtiger, die Anzahl der Berufe, die ganz ohne digitale Informationstechnologie auskommen, immer geringer. Gute, verständliche Gestaltung von technischen Geräten und Systemen reduziert die Angst davor und verhindert die Ausgrenzung von Menschen, denen der Umgang mit Technik nicht leicht fällt.

Dabei hat sich in den letzten Jahren viel getan: Galt die Bedienung von Computern noch vor zwei Jahrzehnten als etwas für Spezialisten, da sich Computertechnik jenseits logischer Verständlichkeit für den Normalmenschen bewegte, wird inzwischen erwartet, dass Laptops, Mobiltelefone und Tablet-Computer sich selbst erklären und schnell und intuitiv bedienbar sind. Was in der Fachsprache als „Universal Design“ bezeichnet wird, die einfache Bedienbarkeit eines Produktes für eine möglichst breite, altersunabhängige Öffentlichkeit, steht heute in fast allen Projektvorgaben für Interaction Designer. Die daraus resultierende Bedienvereinfachung bei gleichzeitiger Verbesserung von Technik und der explosionsartigen Vervielfachung von Anwendungen haben die Akzeptanz von neuen, technischen Geräten nach oben schnellen lassen. Nach Angaben des Statistischen Bundesamtes surfen in Deutschland inzwischen 98 % der 16- bis 24-Jährigen im Internet, und auch die Zahl der älteren Bevölkerungsgruppe im Netz steigt stetig und hat die stärksten Zuwachsraten: 43 % der Generation 65+ sind inzwischen online. Gleichzeitig wird das Internet immer mobiler, 16 % der Internetnutzer wählten sich 2010 bereits über das Handy ein, 78 % mehr als im Vorjahr.

Die durch die Technologieentwicklung möglichen neuen Nutzungsformen werden dabei aber erst wirklich massentauglich, wenn eine intuitive und überzeugende Bedienbarkeit der Geräte und der damit verknüpften Systeme zur Verfügung steht. Der wirtschaftliche Erfolg technischer Innovation steht damit in direktem Zusammenhang mit deren Einfachheit im Umgang und der Qualität der Gestaltung: Ist die Bedienung zu umständlich, bleibt die Nutzergruppe beschränkt.

Musste man vor einigen Jahren noch komplizierte Tastaturkürzel für den Eintritt in die digitale Welt er- »



lernen, so hat sich dies inzwischen radikal vereinfacht. Intuitive Bedienbarkeit moderner Smartphones und Tablet-Computer eröffnen ganzen Scharen neuer Nutzergruppen den Zugang – gutes, verständliches Design wird zum Erfolgsfaktor, die Großmutter chattet jetzt mit ihren Enkeln über Facetime.

Belege für diese direkte Koppelung von durchdachtem Design und wirtschaftlichem Erfolg gibt es genügend: Ob Musikplayer, Mobiltelefone oder Tablet-Computer – in allen Fällen existierte bereits eine Vielzahl von Negativ-Beispielen, die aufgrund der oft umständlichen Bedienung nur zögerlich vom Markt angenommen wurden. Erst mit dem kalifornischen Computerhersteller Apple sollte sich dies ändern: Unter der Führung von Steve Jobs, schon zu Lebzeiten eine Legende, wurde Einfachheit im Umgang und Qualität in der Gestaltung zum obersten Gebot erklärt, und die digitale Welt öffnete

sich plötzlich auch für alle weniger technikbegeisterten Menschen. Welche Bedeutung der Faktor Design auch wirtschaftlich haben sollte, wurde dem Wettbewerb erst spät klar, zu sicher schien der gewohnte Erfolg durch schnellere Prozessoren und mehr Speicherplatz. Apple dagegen ist inzwischen mit einer auf Userzentrierung und Ästhetik ausgerichteten Markenstrategie zum weltweit wertvollsten Unternehmen avanciert. Die Apple-Aktie hat ihren Wert seit 2002 versechzigfacht, Produkte mit dem Apfel-Logo beherrschen den Markt für mobile Computergeräte, allein für das vierte Quartal 2011 rechnet man mit einem Absatz von über 13 Millionen iPads.

Dass dieses Streben nach Einfachheit und Klarheit im Umgang mit Produkten aber viel älter ist als Apple, zeigt ein Blick auf die besondere Geschichte der deutschen Firma Braun. Vom Bauhaus-Gedanken inspiriert, entstanden bereits 1955 gemeinsam mit Lehrenden der

(radikalen) Ulmer Hochschule für Gestaltung Produkte, deren moderne, ungewohnt einfache Gestaltung mit den für die Zeit typischen Dekorationen damaliger Radios und den technisch anmutenden Gehäusen von Küchengeräten brach. Eine Pionierleistung, die mit hohem unternehmerischen Risiko und einer konsequenten gestalterischen Haltung über Jahrzehnte eine Marke prägte und nicht nur den Designchef von Apple, Jonathan Ive, inspirieren sollte.

Der „Less is more“ Gedanke von Dieter Rams, der als langjähriger Braun-Designchef das gute, einfache Design der Braun-Geräte bis in die 1990-er Jahre prägte, ist heute wieder so aktuell wie damals, das Bedürfnis nach Einfachheit von Produkten so groß wie nie. Entsprechend liegt das Geheimnis des Erfolgs von Apple in der konsequenten Bedienungseinfachheit nicht nur der Produkte selbst, sondern des gesamten Systems, in dem sich die Geräte per Software vernetzen. Perfekt auf intuitiven Umgang gestaltet, beschert es jedem, der sich innerhalb dessen bewegt, die Beherrschung modernster Technik ohne besondere Technologiekenntnisse. Eine geniale Idee, die das Grundbedürfnis des Menschen nach Sicherheit und Bedeutung nutzt, und es damit so einfach wie möglich macht, mit dem Fortschritt mitzuhalten. Die Übertragung der von Dieter Rams entwickelten Werte in den Bereich der grundsätzlich zu komplizierten Computer durch Apple hätte nicht passender sein können. Entsprechend lassen sich nicht nur Gedankengut, sondern auch gestalterische Elemente von Braun-Produkten bei Apple-Computern finden.

So sehr gutes Design Apple zum Erfolg geführt hat, so hilfreich ist dieser Erfolg wiederum für das Design. Eine ganze Industrie hat erkannt, dass heute technische Innovation allein kein Erfolgsgarant mehr ist. Konsumenten sind zunehmend sensibilisiert, eine Rückbesinnung auf gut gemachte, langlebige und sinnvolle Produkte, die das

Leben wirklich verbessern, ist im Markt klar erkennbar. Es gibt zu viel von allem, und man sucht nach Dingen, die den eigenen hohen Ansprüchen und Werten entsprechen und damit Orientierung bieten. Technischer Fortschritt wird dabei zunehmend durch sich selbst entlarvt: In einer Zeit, in der sich jeder jederzeit vor dem Kauf eines Produktes die Bewertungen anderer Nutzer oder der Stiftung Warentest schnell auf dem Smartphone ansehen kann, sind haltlose Marketingversprechungen anders als früher bereits vor dem Kauf aufgedeckt: Es entscheidet wieder zunehmend die tatsächliche Qualität des Produktes im Gebrauch. Nur wer also sowohl in Technik als auch in Design investiert, hat als Technologiemarke langfristig Erfolg. Viele deutsche Markenhersteller haben dies frühzeitig erkannt, was die derzeitigen Exporterfolge deutscher Markenprodukte erklärt.

Immer bessere Geräte mit bedienungsfreundlichen Displays machen den Umgang zunehmend komfortabler und einfacher. Der Siegeszug der Touchscreen-technologie verschiebt aber auch den Anteil der Gestaltungsarbeit weg vom klassischen Industrial Design hin zum Interaction- und Interfacedesign. Entsprechend bieten sich hier große Chancen für Berufseinsteiger und Absolventen aus den Designstudiengängen. Smartphones mit großen Displays ersetzen zunehmend die auch als Mausklavier bekannten, bislang physisch vorhandenen Tastaturen mit zweidimensionaler Grafik. Wer sich hier als moderner Industriedesigner nicht mehr zuständig sieht, positioniert sich selbst abseits eines rasant wachsenden, neuen Aufgabenfeldes im Design.

Trotz dieser Verschiebung kommt auch in Zukunft dem Gerätedesign selbst weiterhin eine hohe Bedeutung zu, repräsentieren die Produkte doch Werte und Positionierung der jeweiligen Marke. Deren Gestaltungs- und Herstellungsqualität wird zum schnellen Bewertungsmaßstab des Käufers für das ganze System und »

Abb. 2: Eine Kamera, mehrere Bedienungsflächen: In der Designstudie „VIDEO“ von Jonas Buck passt sich die Software dem Nutzer an. Je nach Wissensstand und Interesse werden Funktionen verschieden angezeigt.

Fig. 2: One camera, many user interfaces. Jonas Buck's design study VIDEO has user-adaptive software that displays functions differently to match user knowledge and interests.

das Produkt zugleich Statussymbol und Eintrittskarte zum „Club“ – dem Technikersystem seiner Wahl und Überzeugung.

Flexiblere Displayformen dieser Geräte werden zukünftig deren Erscheinungsbild prägen und Produktoberfläche und Display miteinander verschmelzen. Zudem wird sich Technik immer besser an den jeweiligen Nutzer anpassen und sich dadurch auch einfacher bedienen lassen. Bereits 2007 wurde im Rahmen eines Forschungsprojektes an der Bergischen Universität zum Thema Komplexität von Technikprodukten (Studierende des Studiengangs Industrial Design, Prof. Martin Topel, der Autor und das Institut ASER, siehe Abbildung Designstudie von Jonas Buck) aufgezeigt, wie technische Produkte für verschiedene Zielgruppen unterschiedliche Bedienungs-Oberflächen darstellen können, um den Umgang zu erleichtern.

Das Interface passt sich dabei dem Wissens- und Erfahrungsstand des Nutzers an: Vom einfachen Lernprogramm, das Anfänger Schritt für Schritt durch neue Anwendungen begleitet, über die zunehmende Einbindung fortgeschrittener Funktionen hin zur Bedienungsfläche für den Profi – alles mit dem gleichen Gerät. Technikangst lässt sich auf diese Weise reduzieren, zukünftige Geräte denken dabei durch künstliche Intelligenz zunehmend mit, erlernen individuelle Prioritäten des Nutzers und passen sich entsprechend an. Sprachen, Schriften und Symbole können zum Beispiel je nach Umgebung oder Sehkraft des Nutzers verändert und optimiert werden, eine Chance nicht nur für zusätzlichen Bedienungskomfort und Schnelligkeit, sondern auch für gutes Universal-Design. Weniger technikversierte Käufer müssen ihre Unkenntnis nicht mehr mit einfachen Anfängermodellen oder speziell gestalteten Geräten für Senioren entblößen, die durch ihr Aussehen alleine

schon ausgrenzen, sondern die speziellen Anforderungen lassen sich auf den zukünftigen normalen Geräten entsprechend einstellen.

Noch einfacher wird die Bedienung von Technik, wenn diese nicht mehr ausschließlich durch Touchscreens oder Tasten erfolgen muss, sondern auch durch Bewegung, Optik und Sprache gesteuert werden kann. Ansätze dazu lassen sich bei Kommunikationssystemen im Auto finden oder beim Apple iPhone mit Bewegungssensoren und dem Spracherkennungssystem SIRI. Bis zum wirklich bedienerfreundlichen Assistenten mit künstlicher Intelligenz gibt es für Techniker und Designer noch einiges zu tun, aber die Zukunft verspricht eine immer natürlicher wirkende, bedienerfreundliche Integration von Technik in unseren Alltag.

Einfaches Design für eine komplizierte Welt – Fortschritt, der von vielen Menschen genutzt werden soll, verbindet komplexe Technik mit eingängigem Design. Je komfortabler und selbstverständlicher neue Anwendungen für uns werden sollen, desto mehr muss Technik in den Hintergrund treten und umso weniger darf der Umgang mit Geräten den eigentlichen Nutzen stören. Gutes Design soll Sinn und darf Spaß machen, aber bitte so bedienerfreundlich gemacht sein, dass wir es kaum wahrnehmen.

www.uwid.uni-wuppertal.de

Abb. 3: Aufnehmen und Archivieren: Als verknüpftes Produktsystem vereinfacht „VIDEO“ Aufnahme, Bearbeitung und Archivierung von Bildern und Videofilmen.

Fig. 3: Shoot and save. The VIDEO system simplifies shooting, editing and storing photos and videos.

