



# Interface

DESIGN NEU BEGREIFEN

**Gui Bonsiepe**

**Bollmann**

Kommunikation & Neue Medien

# interface

DESIGN NEU BEGREIFEN

Gui Bonsiepe

Für Tomás Maldonado

---

L'umano è la traccia che l'uomo lascia nelle cose, è l'opera, sia essa capolavoro illustre o prodotto anonimo d'un'epoca. È la disseminazione continua d'opere e oggetti e segni che fa la civiltà, l'habitat della nostra specie, sua seconda natura.

... ogni uomo è uomo-più-cose, è uomo in quanto si riconosce in un numero di cose, riconosce l'umano investito in cose, il se stesso che ha preso forma di cose.

Italo Calvino

*La redenzione degli oggetti*

(1981)

Alguma coisa está fora da ordem

Fora da nova ordem mundial

Caetano Veloso

*Circuladô*

(1991)

## Inhaltsverzeichnis

Vorwort	13
Design: von Material zu Digital – und zurück	17
Design und Management als Design	29
Die Kette der Innovation	43
Interfacedesign von Computerprogrammen	49
Die Rolle der Visualität	61
Infodesign in Hypermedien	71
Semantische Typographie	79
Visuell-verbale Rhetorik	85
Industrialisierung ohne Projekt	105
Umwelt vor der Folie des Nord/Süd Konflikts	127
Perspektiven des Design am Rande	135
Verteidigung der Differenz	143
Kulturelle Identität als Anti-Wesen	149
Das ulmer Modell in der Peripherie	153
Die unsichtbare Facette der hfg ulm	159
Über Goldene Dinge und andere Bedeutungen	169
Kartographie des Projekts der Modernität	175
Formen und ihr Um-zu	181
Durch Sprache zum Design	189
Memo für die Designausbildung der 90er Jahre	195
Ästhetische Mikrostrukturen	201
Die kognitive Dimension des Design	211
Exotik und Interesse	221
Nomadismus, Design und Politik	231
Coda: Wozu Designtheorie?	237

## Vorwort

Die hier vorgelegten Texte bezeugen eine Wandlung des Designbegriffs, die sich unter dem Einfluß der Informatik während des vergangenen Jahrzehnts vollzogen hat. Sie rekurrieren auf zwei Erfahrungsbereiche; auf der einen Seite die praktische und theoretische Arbeit in Lateinamerika, also Ländern, für die einst der wie immer vage Ausdruck 'Dritte Welt' benutzt wurde; auf der anderen Seite, ein mehrjähriger Aufenthalt in den Vereinigten Staaten und seit 1993 wieder in Europa.

Vor dem Hintergrund dieser beiden konträren Kontexte werden folgende Thematiken behandelt:

- Re-interpretation des Design als Interfacedesign
- Hypermedien als neue kognitive Technologien
- Diskursivität und Visualität
- Design und Sprache
- Design als Instrument des Management
- Designausbildung
- Die Rolle des Entwurfs in der Rand-Welt (oder peripheren Welt)
- Entwicklung, Industrialisierung und Umweltkrise.

Im Spannungsfeld zwischen Zentrum und Peripherie, oder –die Begriffe Braudels nutzend– zwischen den verschiedenen Polen und Randgebieten ist es möglich, das jeweils andere Design gleichsam von Außen zu betrachten und somit Gemeinsamkeiten, aber auch Ver-

schiedenheiten aufzudecken. Unvermeidlich werden damit auch sozio-politische Probleme angesprochen, womit sich diese Arbeiten dezidiert in die Tradition des Projekts der Moderne stellen.

Bei den Texten handelt es sich zum Teil um gründlich überarbeitete Vorträge, Artikel und Interviews, die in verschiedenen Fachzeitschriften vor allem in Lateinamerika, aber auch in den USA, in Deutschland und in Italien seit Mitte der achtziger Jahre veröffentlicht worden sind, die aber in der Regel nicht leicht zugänglich sind – sei es wegen Sprachbarrieren, sei es auf Grund der weitgehend in einer Richtung (vom Zentrum in die Peripherie) verlaufenden Kommunikationskanäle. Die Drucknachweise der Erstveröffentlichungen sind jeweils aufgeführt. Ich habe die bis auf wenige Ausnahmen zunächst auf argentinischem Spanisch, brasilianischem Portugiesisch und Englisch verfaßten Versionen ins Deutsche übertragen und diese Gelegenheit benutzt, einige Korrekturen einzufügen, die Texte zu straffen oder zu ergänzen. Die deutsche Ausgabe deckt sich mit Ausnahme des letzten Kapitels mit der Erstausgabe, die 1995 im Feltrinelli Verlag, Mailand, erschienen ist.

In den Originalfassungen habe ich in der Regel den zunächst neutralen Anglizismus 'Design' als Synonym für Entwurf/Gestaltung gebraucht, der allerdings in den 80er Jahren eine eigentümliche Verengung erfuhr, und zwar auf den Bereich der Produkte des persönlichen Micro-Ambiente des Wohnens. Außerdem wird im Alltagsverständnis das Wort 'Design' oftmals in Verbindung gebracht mit 'teuer', 'unprak-

tisch', 'kurzlebig' und 'individuell aufgespreizt'. Der Tenor des Buches dürfte klarmachen, daß ich mich dieser Interpretation nicht anschließe. Der Begriff 'Design' mag verschlissen sein, die Thematik und Relevanz des Design sind es hingegen durchaus nicht.

Der Begriff 'Interface' ist bislang nicht in die deutsche Alltagssprache eingegliedert. Im Fachdeutsch wird dafür der holprige Ausdruck 'Benutzerschnittstelle' verwendet, wenn man von der hier behandelten Dimension redet, die zwischen Handelnden und Artefakten vermittelt. Es war keine Willkür, diesen Terminus als Ausgangspunkt für eine ontologische Rekonstruktion des Design zu wählen. Die Verwendung dieses Begriffs erwuchs nicht aus distanzierter Lehnstuhlspekulation, vielmehr aus den beruflichen Lehren, die ich aus der Zusammenarbeit mit Computerwissenschaftlern und Programmierern zog, denen Design –durchaus verständlich– zunächst als eine Tapeziererei zur ästhetischen Aufbesserung von Softwarekonstrukten erschien –ein niedliches Ikon hier, ein begradigtes *screen* Layout da, eine behutsam angebrachte Korrektur einer schrillen Farbpalette eines Operationssystems dort. Dann aber wurde Schritt für Schritt klar –das geschah im Zeitraum 1988/89 in Berkeley–, daß Interface als zentrale Kategorie des Design interpretiert werden kann. Interface erlaubte es, eine Brücke zu schlagen zwischen der Erfahrung mit dem Entwurf materieller Artefakte –von Kinderspielzeug zu Landwirtschaftsmaschinen– bis hin zu den immateriellen Werkzeugen in Form von Computer-



programmen. Interface brachte diese zunächst disparaten Bereiche unter einen überdachenden Begriff. So belegen die nachfolgenden Texte auch ein Stück Begriffsgeschichte des Design, die von Entwurfspraxis ihren Ausgangspunkt genommen hat. Die in den folgenden Jahren präzisierten Überlegungen zum Thema 'Design und Interface' wurden zum erstenmal 1992 auf einem Symposium in Mexiko vorge-  
tragen.

Die Texte sind nach thematischer Verwandtschaft, jedoch unverbindlich locker angeordnet. Einige Überschneidungen wurden beibehalten, da die Textfolge keine lineare Lesefolge voraussetzt.

Das Buch zielt über die fachspezifische Erörterung hinaus und wendet sich nicht nur an das Fachpublikum der Entwurfsdisziplinen –Industrial Designer, Graphikdesigner, Architekten und Ingenieure–, sondern an einen breiteren Leserkreis, der sich für die Thematik des Design, insbesondere des Industrial Design und des Graphikdesign, sowie des materiellen und immateriellen Substrats moderner Gesellschaften interessiert.

Gui Bonsiepe

Florianópolis, August 1994

Köln, Mai 1996