

1. Interaction Design Lab Bern

«Wir spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander»

Das 1. Interaction Design Lab war ein Publikumsmagnet: Über 300 Interessierte folgten der Einladung des Vereins Swiss Interactiv Media Design und der Schule für Gestaltung Bern und Biel. Auf sie warteten ein pfiffiges Streitgespräch zum Thema «Design vs. Technology» und interessante Workshops.

Bern, 11. September 2015: Die Aula der Schule für Gestaltung Bern und Biel war zum Bersten voll. Viel zu klein für den Publikumsandrang. Die Veranstaltung wurde deshalb live in einen grossen Ausstellungsraum der Schule übertragen. Auf dem Programm standen zwei Ansprachen, ein Streitgespräch und acht Workshops. Das Streitgespräch drehte sich um die zentrale Frage: Wer hat beim Interaction Design den Lead – die Technik oder das Design? Roger Spindler, Leiter Höhere Berufsbildung und Weiterbildung an der Schule für Gestaltung Bern und Biel, hatte dazu zwei illustre Gäste aus Deutschland eingeladen: Stephan Wörner, Creativ Director von 21torr aus Stuttgart, sowie Harry Keller, Creativ Technologist von A Color Bright aus Berlin.

Der Positionsbezug

In seinem Eintrittsreferat machte Stephan Wörner klar: Design kommt vor Technologie. Seine Sicht unterlegte er mit fünf Thesen. «Erstens: Der Mensch ist ein visuelles Wesen. Sehen ist der wichtigste der fünf Sinne. Zweitens: Design hat die längere Halbwertszeit als Technik. Drittens: Ohne Design bleibt Technik unsichtbar und damit wirkungslos. Viertens: Design macht aus abstrakter Technik sensitive Erlebnisse. Fünftens: Design sells. Es ebnet einer technischen Innovation den Weg vom Labor ins Verkaufsregal.»

Sein Antipode Harry Keller zog in seinem Eintrittsreferat keine scharfe Trennlinie zwischen Technologie und Design. «In Disziplinen denken ist out. Als Entwickler schreibe ich in erster Linie Codes – aber ich denke dabei Design immer mit. Das Design beeinflusst die Technik und umgekehrt. Entwickler sollten daher von Anfang an in die Konzeption und in den Austausch mit dem Kunden eingebunden werden. Das setzt Designer voraus, die dies zulassen. Aber viele beanspruchen den Lead für sich alleine.»

Die Diskussion

In der anschliessenden Diskussionsrunde griff Moderator Roger Spindler die Metapher auf, mit der Stephan Wörner seine fünf Thesen illustriert hatte – Szenen aus einer Schachpartie. Spindler: «Stimmt diese Metapher? Stehen sich Schwarz und Weiss, Design und Technik als Gegner gegenüber?» «Nein», meinte Harry Keller. «Wir spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander.» Stephan Wörner, der sein Bild als provokativen Beitrag zu einer

angeregten Diskussion verstanden wissen wollte, kam Harry Keller entgegen – wenn auch nicht ganz: «Wir spielen eine Mannschaftssportart, ganz klar. Aber das Design muss die Leadpositionen besetzen». Harry Kellers Konter: «Das ist eine ‹verkopfte› Diskussion. Wenn man gemeinsam arbeiten will, sollten Entwickler Designverständnis haben und Designer etwas von Codes verstehen. Nur gemeinsam gelingen gute Projekte.»

Das Publikum brachte sich via Twitter in die Diskussion ein, die Tweets konnten auf den Grossbildschirmen mitverfolgt werden. Diese Möglichkeit wurde intensiv genutzt (#iadlab15 war in jener Woche gemäss Twitter Ranking ‹trending topic in Switzerland›). Die eine oder andere Publikumsfrage brachte Roger Spindler in die Diskussion ein. Mitreden durften auch zwei Fachexperten, welche die Runde mit einem ‹Warn-Buzzer› unterbrechen und durch ihre Zwischenrufe die Diskussion in eine neue Richtung lenken konnten.

Die Konklusion

Gab es eine schlüssige Antwort auf die Frage ‹Wer hat beim Interaction Design den Lead – die Technik oder das Design›? Nicht wirklich. Die Diskussion wogte hin und her, immer wohlwollend und doch nie ganz versöhnlich, mit einem Stephan Wörner, der zwar Konzessionen an die Technik machte, letztlich aber auf der Führungsrolle des Designs beharrte, und einem Harry Keller, der für die Gleichberechtigung der beiden Disziplinen einstand. Und so konnte Moderator Roger Spindler treffend resümieren: ‹Es war kein wirkliches Streitgespräch. Ihr habt euch immer noch ein bisschen lieb ...›.

Der Ausklang

In der anschliessenden Kaffeepause ging die Diskussion unter den Anwesenden weiter – bevor sich diese in den acht angebotenen Workshops bzw. Labs in die einzelnen Thesen und Herausforderungen zum Interaction Design vertieften. Die Labs waren überaus vielfältig gestaltet: eine gelungene Mischung aus kompetenten Dozierenden, richtigen Inhalten und kreativen Arbeitsmethoden. Die Tagung klang mit einem Schlusspodium, einem Apéro und dem Sound von DJBaby Val aus.