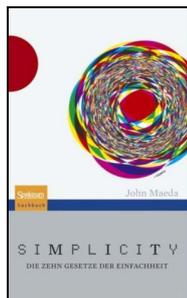


# Die Gesetze der Einfachheit. Eine Buchbesprechung von John Maedas Laws of Simplicity

THOMAS WINKLER

*Institut für Multimediale und Interaktive Systeme, Universität zu Lübeck*



John Maeda

*The Laws of Simplicity: Design, Technology, Business, Life*  
Cambridge, MA: The MIT Press, 2006  
ISBN: 0-262-13472-1

*Simplicity: Die zehn Gesetze der Einfachheit*  
Heidelberg: Spektrum Akademischer Verlag, 2007  
ISBN: 3-8274-1869-0

## 1. Einfachheit = Gesunder Menschenverstand?

Wenn etwa technologische Geräte immer komplizierter werden und die Vielzahl der Bedienelemente die Bedienbarkeit zunehmend erschweren, dann sehen wir ein, dass Einfachheit die einzig vernünftige Lösung des Problems darstellt, schreibt John Maeda über die zehn *Gesetze der Einfachheit*. Auch wenn das Buch wenig wissenschaftlich ist, stattdessen gespickt mit einer Vielzahl von Anekdoten und voll von Wortspielen, die einer Übersetzung etwa ins Deutsche nicht standhalten, so macht es dennoch Freude wesentliche Momente aus der Wahrnehmungspsychologie, Designtheorie und anderen Bereichen, in dieser wilden Mischung mit solcher Leichtigkeit geschrieben zu lesen.

Beispiele und inhaltliche Bezüge beziehen sich oftmals auf Situationen aus seinem eher privaten Lebensalltag. Bezüge zu technologischen Produkten lassen eine Abneigung zu Produkten von Microsoft zugunsten von Apple, Google oder Linux erkennen. In Letzteren findet Maeda Beispiele gesunden Menschenverstandes bzw. Einfachheit. So ist beispielsweise seines Erachtens der Erfolg des iPod maßgeblich auf dessen einfache Gestaltung zurückzuführen. Doch die Reduzierung eines Interface wie etwa des iPod stößt schnell an seine Grenzen und Editionen mit besonderen

Farben oder Zusätze wie dekorative Hüllen zeigen die Notwendigkeit hin zu einer Personalisierung der elektronischen Geräte.

Um das Buch auch mit Freude lesen zu können, muss der Leserin oder dem Leser bewusst sein, dass es Maeda nicht um die Beantwortung der Frage zur bestmöglichen Realisierung von Einfachheit geht, sondern um den Anstoß zur Auseinandersetzung mit Einfachheit. So stellt er etwa die Frage nach der Reduzierung von Vorgängen (beispielsweise bezüglich digitaler Geräte) in den Kontext zur Frage der Steuerbarkeit zunehmend komplexerer Vorgänge.

Maeda nähert sich der Problematik der Einfachheit, indem er zehn, unabhängig voneinander Geltung beanspruchende Gesetze beschreibt, die sowohl alleine als auch gemeinsam Anwendung finden sollten. Sie bestehen aus drei mal drei Gruppen, zunehmend komplexerer Zustände von Einfachheit. Die Gesetze 1-3 (Reduzieren, Organisieren und Zeit) beschreiben eine basale Einfachheit. Die Gesetze 4-6 (Lernen, Gegensätze<sup>1</sup> und Kontext) eine mittlere Einfachheit und die Gesetze 7-9 (Emotion, Vertrauen und Fehlschläge) starke (*deep*) Einfachheit. Das zehnte Gesetz (Das Eine) ist als Komprimierung der Gesetze 1-9 zu verstehen und beinhaltet drei Schlüssel (etwas *peripher werden lassen*, *Offenheit* im Sinne von Open Source und schließlich *Energie* im Sinne des Minimierens des Verbrauchs derselben) zum Erreichen von Einfachheit. Wichtig sind ihm auf diesem Weg die Vielzahl von Visualisierungen der einzelnen Gesetze in Form von Bild-Icons oder diverser Prozesse in Form von Skizzen. Während erstere weniger der inhaltlichen Klärung dienen, vielmehr einer Würdigung der Singularität eines jeden Gesetzes, sind letztere Visualisierungen von Ideen.

Ein jeder Abschnitt des Buches ist in Unterabschnitte unterteilt, die Aspekte der jeweiligen Gesetzes illustrieren. Dass die Aspekte von Einfachheit, die Maeda anspricht, eher zur eigenen Auseinandersetzung als zur wissenschaftlichen Definition gedacht sind, zeigt sich auch an der das Buch begleitenden Webpräsenz [lawsofsimplicity.com](http://lawsofsimplicity.com), auf der die Gesetze von den Lesern diskutiert werden oder die Icons für den persönlichen Gebrauch herunter geladen werden können.

Auch wenn Maeda offensichtlich stolz darauf ist, sein Buch auf 100 Seiten beschränkt zu haben, so erscheinen mir die Vielzahl und Weitschweifigkeit der Anekdoten zu ausschweifend. Aber vielleicht ist ja so das 5. Gesetz (Einfachheit und Komplexität bedingen einander) zu verstehen.

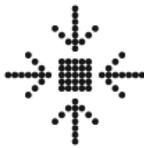
## 2. Die 10 Gesetze

Schauen wir uns nun am besten einmal die 10 Gesetze an, die Designer bei der Entwicklung vor allem von technischen Geräten dienen sollen, damit sie diese so gestalten, dass diese einfacher zu verstehen und zu benutzen sind und mehr Freude bereiten.

---

<sup>1</sup> Im Rahmen dieser Rezession wird für das englische *difference* – entgegen dem in der deutschen Übersetzung gewählten Begriff *Unterschied* – der besser passende Begriff *Gegensatz* verwendet.

**1. Gesetz: Reduktion.** Die einfachste Weise Einfachheit zu erzielen ist durch wohlüberlegte Reduktion.<sup>2</sup>



Die Entfernung von Funktionalität macht beispielsweise die Bedienung eines Gerätes, wie etwa eines DVD-Players einfacher, doch gleichzeitig schränkt dies die Verwendungsmöglichkeit ein. So gilt es einen Mittelweg zu finden, der möglichst die Bedienbarkeit vereinfacht und dennoch eine möglichst hohe Funktionalität erlaubt.

**2. Gesetz: Organisieren.** Aufräumen lässt eine Vielzahl geringer erscheinen.



Das Zuordnen zu Kategorien erleichtert den Zugriff auf eine ansonsten unübersehbare Vielzahl. Doch im Laufe der Sortierung entstehen Probleme: Was gehört zu welcher Kategorie? Wann soll etwas unter einem Stapel versteckt werden und was muss unbedingt sichtbar bleiben?

**3. Gesetz: Zeit.** Zeitersparnis empfinden wir als Vereinfachung.



Wenn beispielsweise ein PC lange braucht, bis er gebootet ist; wenn eine Website lange benötigt, bis sie sich öffnet, etc., dann wird Warten als unangenehm empfunden. Ist ein Rechner dagegen sofort betriebsbereit oder öffnet sich unmittelbar die gewünschte Anwendung, dann wird dies als einfach empfunden.

**4. Gesetz: Lernen.** Wissen macht alles einfacher.



Wir alle kennen dies: „Lass es uns erst mal ausprobieren“ oder „Wozu die Zeit verschwenden, um eine Anleitung/Gebrauchsanweisung zu studieren?“ Doch die Handhabung eines komplexen technischen Gerätes durch Ausprobieren zu erlernen verschlingt oft mehr Zeit, als vorher die Anleitung/Gebrauchsanweisung zu lesen.

**5. Gesetz: Gegensätze.** Einfachheit und Komplexität bedingen einander.



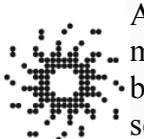
Umso mehr alles um mich herum komplex ist, umso mehr sticht das Einfache hervor. Und weil Technologie ständig an Komplexität gewinnt, ergibt sich ein ökonomischer Vorteil für die Übernahme der Strategie der Einfachheit, die ein Produkt von anderen absetzt.

**6. Gesetz: Kontext.** Das Umfeld von Einfachheit ist zweifellos nicht unbedeutend.



Die bloße Fokussierung auf einen Gegenstand hilft weniger zu dessen Verständnis, als die Einbeziehung des Hintergrundes vor dem sich (bzw. des Umfelds in dem sich) dieser Gegenstand befindet. Eine zu starke Fokussierung auf das bloße Objekt im Designprozess lässt das Wichtige außer Acht.

**7. Gesetz: Emotion.** Mehr Emotionen sind besser als weniger Emotionen.



Auch wenn es dem ersten Gesetz scheinbar widerspricht, so sind manchmal ornamentale Elemente notwendig, um Emotionen mit ins Spiel zu bringen. Eine zu reduzierte Form kann etwas als hässlich erscheinen lassen.

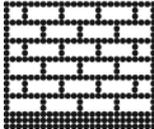
<sup>2</sup> Die Übersetzung vom Englischen ins Deutsche wurde vom Autor selber vorgenommen.

**8. Gesetz: Vertrauen.** *Wir vertrauen der Einfachheit.*



Ein System, welches schon weiß, was es zu tun hat, wenn eine spezifische Person sich ihm zuwendet, erscheint dieser Person als besonders einfach. Es kann aber auch das Gefühl der Bevormundung eintreten. Aus diesem Grunde ist es wichtig, dass wir einem System vertrauen.

**9. Gesetz: Fehlschläge.** *Manche Dinge können niemals einfach gemacht werden.*



Kann ich etwa einen Text nicht mehr vernünftig lesen, weil ich zu viele Akronyme verwendet habe, so gilt es die Vereinfachung rückgängig zu machen.

**10. Gesetz: Das Eine.** *Einfachheit entsteht durch Fortlassen des Offensichtlichen und dem Hinzufügen von Bedeutunghaftem.*



Hier fasst Maeda die Gesetze 1-9 zusammen und schildert drei Schlüssel zur Einfachheit:

(1) *Entfernt (away)*: Mehr sieht nach weniger aus, wenn dies weit, weit entfernt wird. Am Beispiel Google wird hier der Paradigmenwechsel hin zur Implementierung von Software als Dienste angeführt. (2) *Offen (open)*: Offenheit vereinfacht Komplexität. Dieses Prinzip verdeutlicht Maeda einerseits am Beispiel Linux (*Open Source*) und andererseits in offenen Schnittstellen (beispielsweise Amazon-API). (3) *Energie (power)*. Verwende weniger, erreiche mehr. Hier bricht Maeda eine Lanze für den Einsatz stromsparender Geräte.<sup>3</sup>

Nach der Schilderung seiner zehn Gesetze und vor einer summarischen Auflistung derselben und der drei Schlüssel des 10. Gesetzes folgt in Maedas Buch noch ein letztes Kapitel:

**Leben: Technologie und unser Leben wird nur komplexer, wenn wir dies zulassen.**

Hier gibt der Autor seinen Lesern den guten Rat mit auf den Weg, dass viele Dinge, die heute technologisch gelöst werden, nicht technologischer Lösungen bedürfen. So sei es beispielsweise oftmals besser einen Vortrag ohne begleitende Präsentation mit Laptop und Beamer zu halten. Überhaupt benötigen wir oftmals gar nicht all die vielen Dinge, mit denen wir uns umgeben. Und so könnten wir unser Leben schnell einfacher machen.

### 3. Fazit

*The Laws of Simplicity* vom auch japanisch erzogenen John Maeda ist ein nur scheinbar oberflächliches Buch eines erfolgreichen Designers, geschrieben vor allem für Designer. Dies wird am folgendem Beispiel Maedas, dessen künstlerisch-gestalterische Arbeiten in Kunstgalerien und Museen von Tokio über New York bis London und Paris ausgestellt werden, besonders deutlich: Einfachheit bedeutet auch deshalb nicht bloße Reduktion, da diese einer emotionalen Beziehung zum Objekt entgegen stehen würde, wie Maeda es im 7. Gesetz verdeutlicht. Hier operiert Maeda mit dem Begriff *Aichaku*, der traditionell in Japan das Gefühl für die Zuneigung zu einem Objekt bezeichnet. Er verweist darauf, dass die Schönheit durch Reduktion nur durch ein zusätzliches, unreduziertes Element zum Tragen kommt. Die Klarheit

<sup>3</sup> Alle verwendeten Grafiken stammen von der Seite: <http://lawsofsimplicity.com/>.

des japanischen Designs unterscheidet sich von ähnlichen Vereinfachungen in der Form in der westlichen Moderne dadurch, dass im Japanischen bewusst eine natürliche Brechung der reinen Reduktion vorgenommen wird, wie etwa der individuell liebevoll lackierten Bento Box (einem japanischen Behälter zum Transport und/oder Darreichen von Speisen). Bezogen auf das Design heißt dies, dass ein individuelles Gefühl zu einem stark in seiner Form reduzierten Objekt wie etwa dem iPod erst mittels spezifischer Accessoires, die in einer unglaublichen Vielfalt angeboten werden, hergestellt wird. Eine Argumentation, die in der westlichen Designtradition mit ihren Wurzeln in der Moderne, etwa des Bauhaus oder der Hochschule für Gestaltung in Ulm, so nicht vorkommt.

Das kompakte Buch von Maeda dient vor allem Designern von technischen Geräten aller Art als Anstoß zur eigenen Reflexion beim Entwicklungsprozess. Dabei wird Einfachheit nicht auf bloße Vereinfachung reduziert, vielmehr wird auf das komplexe Gefüge aufmerksam gemacht, das allererst zu Freude bei der Handhabung von Artefakten führt.