



Sieht aus wie eine Vision, ist aber ein Gesicht – und am Ende: Interface Design. Tanja Diezmann ist die zweitjüngste deutsche Professorin. Foto: Marco Limberg

Mittlerweile kann man am Bauhaus wieder studieren: zum Beispiel „Interface Design“

An der Benutzeroberfläche des Seins

Das Ideale und das Digitale: Tanja Diezmann lehrt in Dessau, dass man Computer auch menschenfreundlich gestalten kann

Im Internet gibt es nur eine Gewissheit – dass es keine letzten Gewissheiten gibt, jedenfalls heute und morgen und wohl auch im nächsten Monat noch. Und doch werden immer wieder Sätze verkündet, die so etwas wie Gesetzeskraft vorspiegeln: Der Schnelle frisst den Langsamen. Oder: Die Computer und die darin arbeitenden Systeme lassen sich immer einfacher bedienen. Oder: Das Internet hebt die Zeit auf und vor allem den Raum, weil es dem Netz egal ist, ob es in San Francisco angezapft und betankt wird oder in, nun ja, Dessau.

Die das sagt mit der Ortsunabhängigkeit, heißt Tanja Diezmann. Sie ist 30 Jahre alt und Professorin für Interface Design an der Hochschule Anhalt (FH) in Dessau. Sie lehrt in einem Gebäude, das für viele die heilige Geburtsstätte der streng rationalen Architektur ist: das Bauhaus, entworfen von Walter Gropius. Führende Denker und Entwerfer der Moderne gründeten hier ein Netzwerk, das ausstrahlte in die ganze Welt und diese sichtbar verändert hat. Das ist die große Geschichte, die spürbar auf dem Bau lastet. Der weiße Gebäudekörper mit seinem filigranen Glasvorhang hält dies spielend aus.

Aber die Studenten und die Lehrer? Im Nordflügel, in dessen Räumen ohne die Zustimmung des Denkmalschutzes kein einziger Nagel in die Wand geschlagen werden darf, unterrichtet Tanja Diezmann ihre Studenten. Sie sagt: „Das ist ein schwieriger Ort“ und meint nicht einmal das gleißende Licht, das in die Räu-

me fällt und die Computerbildschirme auslöscht, oder die fehlenden Kabelschächte.

Auf der zweitjüngsten Professorin in diesem Land lastet die schleichende Musealisierung. Das körperliche Alte droht das virtuelle Neue zuzudecken, das es ohnehin schon schwer genug hat in Dessau, der tristen Kleinstadt, deren prächtige industrielle Vergangenheit zerfallen ist. Das Internet erreicht zwar jeden beliebigen Ort der Welt. Die für alle verbindlichen Regeln, die Bedienungstechniken, die Inhalte, von Ökonomen auch Wertschöpfung genannt, werden jedoch nur an vergleichsweise wenigen Plätzen ausgedacht, entwickelt und marktfähig für das World Wide Web gemacht. Dessau wird wohl niemals mehr dazu gehören.

Tanja Diezmann lebt in Berlin. Ihren schweren Apple Laptop hat sie immer dabei, weshalb sie etwas vornüber gebeugt geht, wenn ihr der Computer mal nicht über der Schulter hängt. Professorin ist sie seit Mai 1998. Damals hat sie die Findungskommission so sehr beeindruckt können mit ihren Kenntnissen und ihren Vorstellungen, dass der akademische Rat sich hinreißen ließ zu einer Sonderregelung. Die gebürtige Münchnerin hatte, rein formal, zu wenig Lehrererfahrung. Anfang der neunziger Jahre studierte sie Visuelle Kommunikation in Schwäbisch Gmünd, arbeitete danach unter anderem in der Abteilung Bühnenbild am Münchner Staatstheater am Gärtnerplatz und war Creative Director bei Pixelpark in Berlin. Da hatte die virtuelle Welt sie

zwar schon längst eingefangen, aber nicht gefangen genommen. Diezmann interessiert sich nicht für die Virtual Reality, sondern für die Real Virtuality. Was wie ein Wortspiel der Cyber-Generation klingt, beschreibt die Suche nach einem anderen Weg.

Es geht um die Schnittstelle Mensch-Maschine. Ohne die exakten Befehle seines Nutzers ist jeder Computer ein potenzielles Stück Sondermüll und jedes Programm eine diffuse, unnütze Datenflut. Für Tanja Diezmann gibt es die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine nicht wirklich. Sie spricht von der Kommunikation zwischen Menschen; der Rechner, das Internet und die Online-Dienste liegen lediglich als neuzeitliches Hilfs- und Beschleunigungskonstrukte dazwischen. Da der Alltag der Menschen zunehmend digitalisiert wird, Arbeitszeit und Freizeit immer mehr im Cyberspace stattfinden, wird das Interface Design, also die Darstellung der Bildschirmoberfläche, zum entscheidenden Faktor.

Diezmann verfolgt einen universellen Gedanken: Es gelte, dem Digitalen die eigenen Gestaltungs- und Systemmechanismen zu entlocken und sie brauchbar zu machen für die Kommunikation, Information und Transaktion. Gutes Interface Design sei im Idealfall ein kurzer Weg zum Ziel und lasse sich stets daran erkennen, dass es sich nach den Verhaltensweisen der Menschen in der realen Welt ausrichtet und nicht umgekehrt. Dramaturgie, Dynamik und Rhythmik gehörten dazu. „Ein Interface darf nicht

terrorisieren“, sagt sie und hält dabei ihr neu erworbenes Handy in die Höhe. Das Bedienungs Menü, findet sie, sei eine echte Notigung.

Es stört die Professorin, die kaum älter wirkt als die meisten ihrer Studenten, keineswegs, wenn man sie als Idealistin sieht. Natürlich stößt sie sich nicht an den unzähligen Unternehmensgründungen in der Online-Wirtschaft oder am Boom des Digitalen, der seinen vorläufigen Höhepunkt gefunden hat in der Übernahme des klassischen Medienkonzerns Time Warner durch AOL. Es sind vielmehr die Produkte dieser Industrie und deren Struktur, die offenbar antiquierter sind, als viele wahrhaben wollen.

Die Software- und Computerfirmen, seien zu technisch orientiert, erklärt sie. Die Firmengründer hätten nicht die Qualität der Interfaces, die digitale Parallelwelt und deren sich entwickelnde Gesellschaftsmuster im Blick, sondern allein den raschen Geschäftserfolg, das first-to-market. Die Schlussfolgerung: Es sind die ökonomischen Verwertungsgesetze, die den Fortschritt verzögern und blockieren. Und es sind faktische Monopole wie etwa das von Microsoft, die dazu geführt haben, dass die ganze Welt sich arrangiert hat mit eigentlich untauglichen Interfaces.

Noch so eine Gewissheit: Den perfekten Computer, der nach dem Einschalten alles alleine macht, wird es nie geben. Tanja Diezmans Begründung: „Die Realität lässt sich nicht in den Rechner stellen.“

ULF BRYCHCY