

# Die Maschine soll dienen

Die 31-jährige Professorin Tanja Diezmann verbessert Benutzeroberflächen

VON CHRISTINE BOLDT

■ Bielefeld. „Warum eigentlich ‚bedienen‘ wir den PC offenbar immer noch lieber, als dass wir ihn ‚benutzen‘?“ Und: „Wir sollten uns nicht länger von schlechten Interfaces tyrannisieren lassen!“ Nicht gerade mit erhobener Faust, aber deswegen nicht weniger kämpfelig und selbstbewusst rüttelt Tanja Diezmann an konventionellen Softwarestandards.

Über Xerox etwa, die das Muster für den Desktop entworfen haben, jenes Startbild, das heute unter dem Namen Windows auf inzwischen fast allen PCs einen digitalen Schreibtisch vorgaukelt, ärgert sich die 31-jährige Interface-Designerin immer wieder. „Gute Interfaces sind komplex und trotzdem nachvollziehbar.“

Die junge Professorin unterrichtet seit zwei Jahren am Fachbereich Design an der Hochschule Anhalt in Dessau. Ihr Lehrgebiet: Interfacedesign. Interfaces sind die Schnittstellen zwischen Mensch und Maschine, wie Maus, Tastatur oder Bildschirmoberfläche.

Interface-Design – im Sinne Tanja Diezmanns – befasst sich mit der möglichst benutzerfreundlichen Gestaltung dieser Schnittstellen. Nach der Maxime: Nicht „Virtual Reality“, sondern „Real Virtuality“ schaffen – eine digitale Parallelwelt, deren Organisation und Navigierbarkeit sich nach den Handlungsmustern und Bedürfnissen des Menschen richtet und nicht die Maschine bestimmen lässt.

## Das Prinzip und die intelligente Grafik überzeugen

„Bei den heutigen Dateimeinen funktioniert die Übertragung der Metaphern aus der realen Welt in die digitale nicht mehr“, erklärt Tanja Diezmann ihre Suche nach ganz neuen, dem Digitalen eigenen Gestaltungs- und Systemmechanismen.

Was professoral klingt, mit einem geradezu idealistischen Anspruch an die Reformierbarkeit bewährter Produkte, verblüfft in der Praxis durch intelligente Grafik und ein überzeugendes Prinzip: Nämlich das Ganze (die Datenmenge) hinter dem Einzelnen (der Einzelinformation) sichtbar zu machen und es so in Beziehung zueinander zu setzen.

Zur Alternative der Windows-Oberfläche wurde unter Tanja Diezmanns Anleitung beispielsweise ein Entwurf für die Oberfläche eines Betriebssystems ersonnen, das als größte und dennoch möglichst viele User ansprechende Einteilung die Kriterien Zeit, Eigenschaft, Thema und Dokumentart anbietet.

Jeder Auswahlschritt wird nun dergestalt visualisiert, daß etwa beim Anklicken der thematischen Ebene diese in ihrer Gesamtheit optisch dargestellt



Visionär: Die in Dessau lehrende Professorin Tanja Diezmann meint, dass sich die Technik an den Bedürfnissen der Menschen zu orientieren hat. FOTO: DEJAN PATICE

wird: durch eine farblich markierte Fläche etwa oder durch aneinandergereihte Striche. Beim Auswählen einer Einzelinformation aus dem Menüpunkt „Thema“ hebt sich diese dann vor dem Hintergrund ab und zeigt so gleichzeitig, was gerade nicht aktiviert ist, aber unter der Oberfläche verborgen. Je mehr zur Verfügung stehende Informationen nun abgefragt werden, desto mehr wird dies entweder durch farbliche Veränderung einer Fläche sichtbar gemacht oder durch Verringerung der Striche. Schärfere oder unschärfere Annäherungen an das Thema entsprechen der Mausebewegung hin zum Suchbegriff oder aber weg von ihm: „Wichtig ist, dass man sieht, was

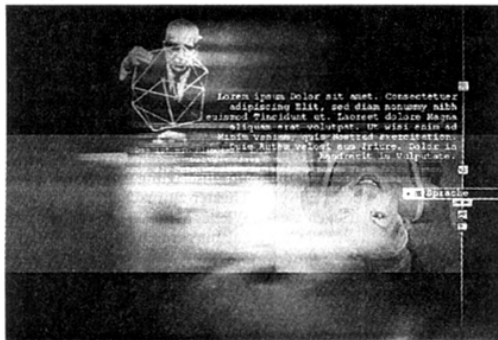
man bewegt.“ Der Vorteil: Der Nutzer könne so zu jeder Zeit optisch nachvollziehen, wo er sich im Datenraum befindet und wie er seinen aktuellen Standort erreicht hat. „Kognitiv“ nennt die Professorin dieses Modell und erläutert gleich noch ein Konzept, das das interaktive Fernsehen der Zukunft als wirklich innovatives Medium betrachte und nicht nur als Web im TV.

Aus drei Ebenen – Präsentation (TV), Information (Nachrichten), Kommunikation (Email) – kann der Zuschauer mittels der einem Kameraobjektiv nachempfundenen Fernbedienung auswählen (s. Abbildung). Der Bildschirm wird mit diesem Objektiv über Laserpoint abgetastet und

bewegt sich entsprechend der Armbewegungen des Users. Die der Fotografie entlehnte Technik des Heranzoomens (Vergrößern) und Wegzoomens (Sich entfernen) – je nachdem, ob ein Thema näher beleuchtet werden soll oder nicht – entspricht der Vorstellung, daß wir auch im realen Leben mit den Augen auf bestimmte Bereiche „scharf stellen“, während andere zeitweise „ausgeblendet“ werden – wobei auch in diesem Beispiel wiederum die im Hintergrund ruhenden „ausgeblendeten“ Daten grafisch angedeutet sind.

Dass gerade in der Wirtschaft (noch) nur Wenige bereit sind, für derart visionäre Konzepte Geld auszugeben, quittiert Tanja Diezmann mit einem gelassenen Schulterzucken. „Noch gilt eben das ‚First-to-market-Prinzip‘, auch wenn die Produkte nicht ausgereift und für den Benutzer geradezu eine Zumutung sind.“

Die Kundenakquise hat noch nicht begonnen, missionieren allerdings will Tanja Diezmann niemanden. Die ehemalige Kreativdirektorin von Pixelpark jedenfalls glaubt fest an die Überzeugungs- und wohl auch Durchsetzungskraft der von ihr und ihrem noch in der Gründung steckenden Designbüro „pReview“ gestalteten Interfaces.



Web TV: Dieses Interface ist horizontal-vertikal aufgebaut. Alle verfügbaren Daten werden unscharf im Hintergrund dargestellt und können mittels der Navigationsachse aktiviert und sichtbar gemacht werden.

Mehr zum Thema im Internet:  
[www.pre-view.de](http://www.pre-view.de)