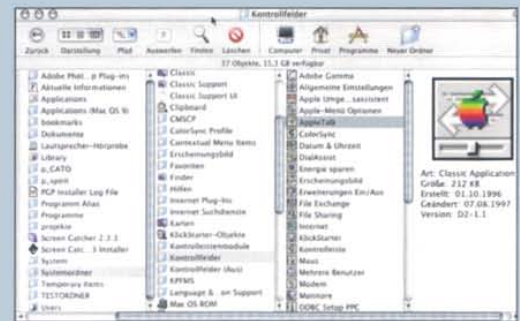
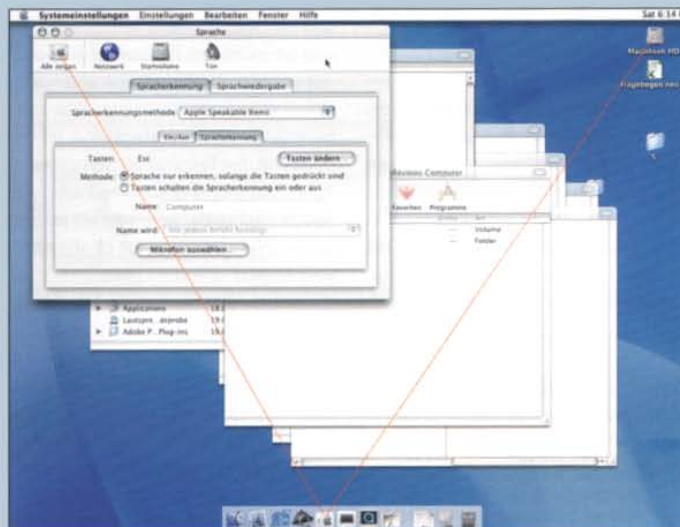
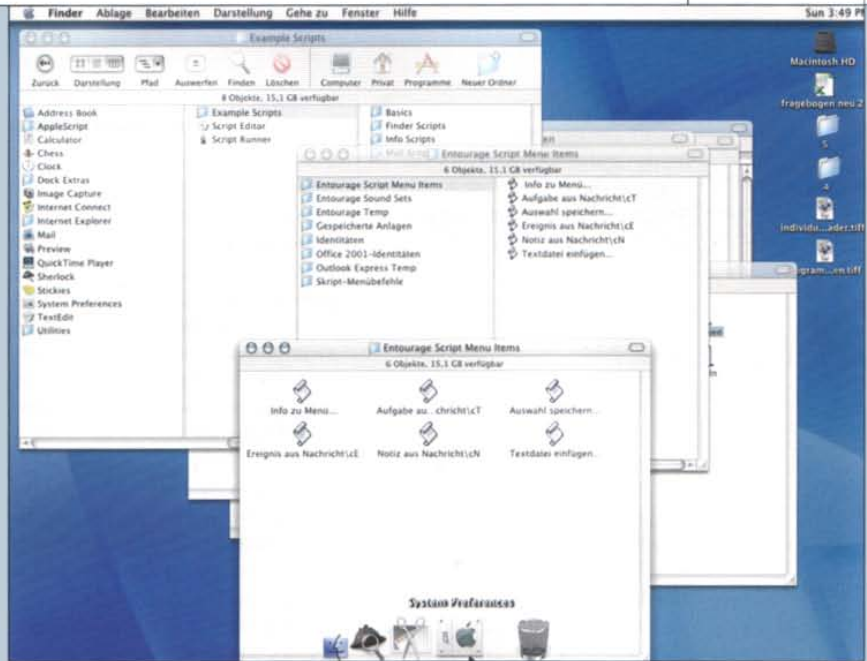




Tanja Diezmann, Geschäftsführerin der Agentur pReview in Berlin und Professorin für Interface-Design an der Fachhochschule Dessau



Ganz oben: Mac-OS-X-Fenster in diversen Darstellungsmodi. Darunter: Verzeichnisdarstellung in Listen: Die Hierarchie ist nicht mehr nachvollziehbar, da das Startverzeichnis links aus dem Bild ragt und der User so oft scrollen muss. Links: Das Auswählen von Funktionen via Dock führt zu langen Mauswegen, da sich die Verzeichnisse stets am oberen Screenrand öffnen und sie mit der Menüleiste oben korrespondieren

Windows im Taucheranzug

Mac OS X wurde in der Presse vielfach gerühmt und gefeiert. Doch so innovativ die Verknüpfung von Unix-System und Mac-OS-Oberfläche auch ist – muss sie so aussehen? Tanja Diezmann unterzieht das Interface einer kritischen Betrachtung

■ Die grundsätzliche Intention, den Nutzern den Umgang mit dem Computer zu erleichtern, ist stets zu begrüßen. Und keine Firma der Welt steht mehr für die Vereinfachung der Kommunikation zwischen Maschine und Mensch als Apple. Bei der Gestaltung der Mac-OS-X-Oberfläche hat sich das Unternehmen allerdings die Chance entgehen lassen, den nächsten sinnvollen Schritt in Sachen Interface-De-

sign zu tun – stattdessen hat es die altbekannte Desktop-Metapher frisch gestylt und die Funktionsweise etwas weiter in Richtung Windows verschoben. Gerade das allerdings führt zum Widerspruch von Form und Funktion: Soll der Aqua-Look der intuitiven Bedienung auf die Sprünge helfen, darf das Interface nicht gleichzeitig deutlich technischer und verzeichnisorientierter werden.

Schließlich war es die Schreibtisch-Metapher, die den Durchbruch der Personal Computer beschleunigte, und nicht das verzeichnisorientierte Ablegen und Aufrufen von Dateien. Das gab's bereits unter DOS, und, wie die Geschichte zeigt, hatte ein Großteil der Menschheit erhebliche Probleme damit. Wir denken und handeln eben nicht in Verzeichnissen, denn wir verarbeiten Informationen nicht hier- →

→ archisch und lediglich einfach verknüpft, sondern mehrfach. Jede Information steht mit unendlich vielen anderen in Verbindung – bloß nicht am Computer. Hier müssen wir uns entscheiden, ob wir ein Dokument in diesem oder jenem Ordner sichern. Die Relationen der Daten untereinander bildete das System nicht ab. Aber genau das hätten wir nun gebraucht, wo wir inzwischen unzählige Arbeitsvorgänge und -schritte über den Rechner abwickeln. Es wäre sehr schön gewesen, wenn das System endlich etwas an Intelligenz hinzugewonnen hätte, um uns beim Sichern und Wiederfinden zur Seite zu stehen.

Das Mac-OS-X-Interface zeigt hingegen mal wieder, dass Design bei Apple zum Marketinginstrument geworden ist und nicht etwa die Aufgabe hat, Funktion möglichst direkt zu kommunizieren. Zu gerne erinnert man sich beim ersten Betrachten der neuen Oberfläche an die gute alte 1-Bit-Darstellung der ersten Mac-Desktops. Diese existiert jedoch schon seit der Version 8.5 nicht mehr. Seitdem bleibt uns nichts anderes übrig, als im Platin-3-D-Look die *themes*, also die optische Füllung der Schreibtisch-Metapher, selbst zu bestimmen.

Auf dem Dock kann der User individuell Programme und Fensteransichten sichern, um sofort darauf zugeifen zu können. Hier liegt das Dock über dem Fenster: Selbst die kräftig umrandete Schrift lässt sich jetzt nicht mehr besonders gut lesen

Apples klassische Klientel sind die Kreativen. Warum das Unternehmen ihnen nun eine derartige Oberfläche zumutet, bleibt rätselhaft. Fest steht, dass es sich damit an die Semiprofessionellen, die Home-Video-Dreher und Möchtegern-Kreativen wendet, nicht jedoch an seine jahre-, gar jahrzehntelangen, intelligenten und selbstbestimmten Kunden. So dient die Oberflächengestaltung bei Mac OS X nur dazu, Altbekanntes neu zu verpacken und bestehende Strukturen visuell zu variieren.

Die Aufgabe von Interface-Design besteht primär darin, intelligente Zugriffsstrukturen zu gestalten, Prozesse zu optimieren, Handlungsabläufe zu verkürzen, letztlich den Nutzer bei seiner täglichen Arbeit zu unterstützen. Die formale Gestaltung der Oberflächenkomponenten und -elemente spielt dabei eine sehr kleine, aber äußerst wichtige Rolle.

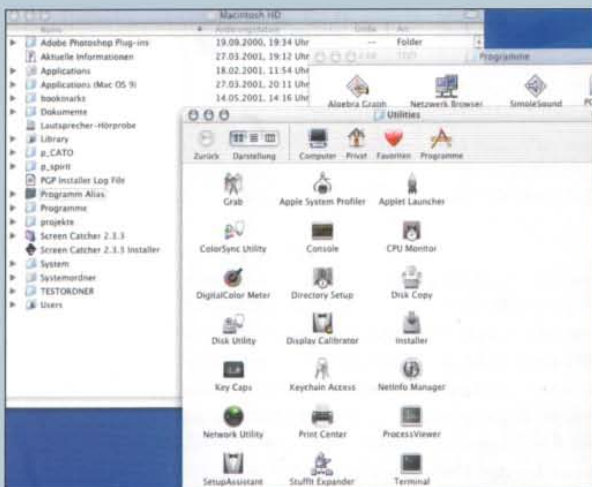
Die fahrlässige Modifizierung der Desktop-Metapher in Richtung Windows erzeugt weniger Ordnung als Chaos. So öffnet sich zum Beispiel unter Mac OS X nicht immer ein neues Fenster, wenn der User auf einen Ordner klickt. Das hängt davon ab, ob dieser sich in einem Verzeichnis mit oder

ohne Symbolleiste befindet. Ist diese eingeblendet, bedeutet das eine Darstellung wie in Windows, wo Subverzeichnisse entweder im selben Fenster erscheinen oder aber in Form von nebeneinander platzierten Verzeichnissen. Andernfalls öffnet sich wie gewohnt ein neues Fenster.

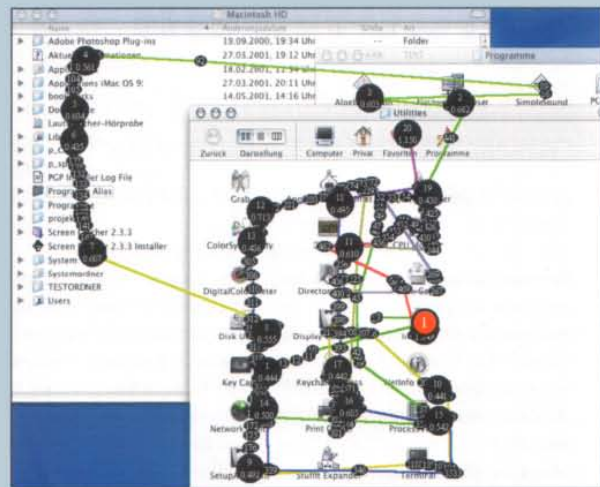
Prinzipiell kann der Mac-OS-X-Nutzer zwischen einer Vielfalt an Darstellungsmöglichkeiten wählen, keine allerdings sorgt davon für mehr Orientierung als bislang. Im Gegenteil: Die Verzeichnisstruktur, die dann wiederum nur linear abgebildet wird, ermöglicht nur bedingt Übersicht. Das zeigt sich, wenn man mehr als drei Hierarchien innerhalb eines Fensters öffnet. Ob das die richtige Darstellungsform für die neue Zielgruppe der Plug'n'-Play-User ist?

Das alte Apple-Menü heißt jetzt Dock und befindet sich horizontal angeordnet am unteren Bildschirmrand – prinzipiell eine gute Neuerung. Wie man bereits vor Jahren herausfand, ist ein Blick von der Tastatur an den unteren Rand (wie man sich denken kann) wesentlich schneller gemacht als an den oberen. Grundsätzlich ist es also sinnvoll, Menüs unten zu platzieren – jedoch nur, wenn der User nicht sehr viele, sehr lange Wege mit der Maus zu bewältigen hat, da es eine Aufteilung der Menüs in oben und unten gibt. Auch der Papierkorb lässt sich – mal ganz abgesehen von seiner Gestalt – nicht mehr frei auf dem Desktop platzieren, was einen dazu zwingt, zwischen dem Dock unten und den Menüleisten oben hin- und herzuklicken.

Die Möglichkeit, direkt zwischen den Anwendungen rechts oben zu →



Bei einem Test des Mac-OS-X-Interface im Usability-Labor von pReview sollte ein Nutzer unter anderem den Installer finden



Obwohl der Blick des Users mehrfach über das Installer-Icon ging, registrierte er es nicht. Links beachtete er die Texte, nicht die Icons



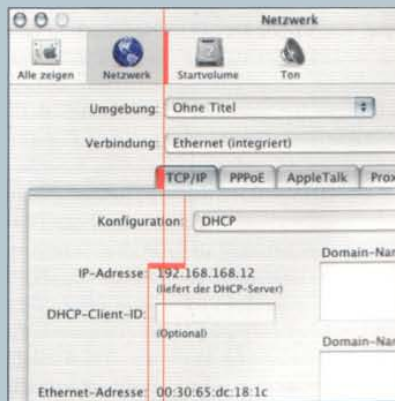
Ein Icon-Vergleich von Mac OS 9 und X zeigt, dass die neuen im kleineren Darstellungsmodus kaum erkennbar und unterscheidbar sind

→ wechseln, gibt's nicht mehr, dafür kann der Nutzer auf dem Dock selbst Ordner, Programme und Fenster unterbringen – was früher oder später zu Durcheinander führt. Zur Unübersichtlichkeit trägt darüber hinaus der Aqua-Look bei, also die ästhetische Gestaltung der Oberfläche. Die transparenten Fenster hat man mit Schatten und deren Hintergrund mit Streifen versehen – dies alles funktional unbegründet und mit Sicherheit weder der Übersichtlichkeit noch der Lesbarkeit noch der schnelleren Erfassbarkeit dienlich.

Angesichts der Dock-Icons packt einen das kalte Grausen. Haben die Designer von Apple ihren Kindern zu lange beim Basteln von Collagen zugesehen? Da gibt es Zeichen, fotografische Abbildungen, 3-D-Renderings, Screen-

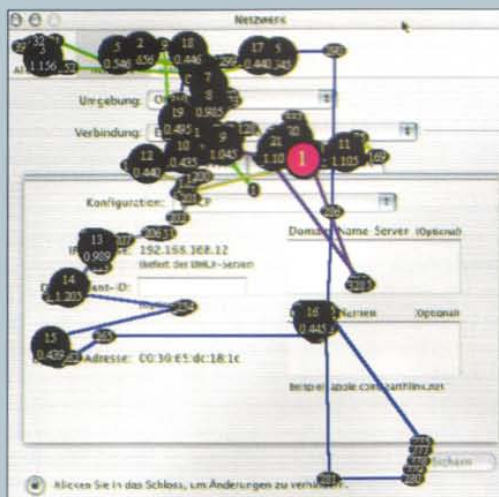
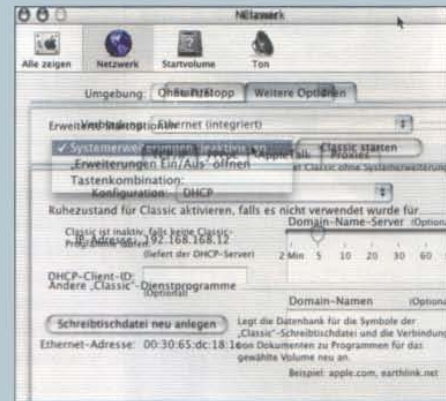


Die Symbolleiste kann wegen der großen Schrift und der individuellen Platzierbarkeit der Icons kein Raster einhalten



Auf Bündigkeit haben die Interface-Designer ebenso verzichtet wie auf ein einheitliches Raster

Das Übereinanderlegen zweier Dialogfenster verdeutlicht, dass kein festes Raster existiert



Blickverlaufsanalyse aus dem Usability-Labor von pReview: Ein User konnte den Reiter mit dem Begriff AppleTalk (der dritte von links) nicht finden

shots, Wortmarken sowie Piktogramme – alles in einer Reihe! Es wurde viel geschrieben über die stufenlose Skalierbarkeit der Icons – offenbar taugen sie aber lediglich für eine 500-Prozent-Darstellung, denn in einer kleineren sind sie nicht erkennbar, das heißt unbrauchbar, da der User doch die einzelnen Namen der Dateien lesen können muss, um etwas zu finden.

Wer einmal die Icons von Mac OS 9 und X vergleicht, wird feststellen, wie wenig eindeutig, erkennbar und erinnerbar die neuen sind – vor allem im kleineren Darstellungsmodus. Aber genau darauf kommt es bei der Entwicklung von Bildzeichen doch an. Eigentlich gibt es dazu feste Gestaltungsregeln, wie beispielsweise durchgängig ein Raster zu verwenden sowie eine einheitliche visuelle Sprache und Codierung. Nicht nur beim Layout, son-

dern auch beim Entwurf der Icons haben es Apples Interface-Designer am nötigen Feingefühl fehlen lassen, ja, nicht mal die Grundlagen der Gestaltung haben sie berücksichtigt.

Ein Raster scheint völlig zu fehlen, sowohl im Layout der Fenster als auch in diversen Menüs können Pull-downs, Checkboxes und Eingabefelder nicht die Zeile halten. Ganz zu schweigen von der Verteilung der Aufmerksamkeit und dem Lesefluss, der durch das zentrierte Anordnen der 3-D-Reiter innerhalb der Dialogfenster ständig einen neuen Startpunkt bekommt. Dabei beginnt man im Interface-Design schon seit Jahren mit der Anordnung der Reiter links oben, um dem Nutzer immer den gleichen Einstieg beim Erfassen der Funktionen zu bieten.

Über die grobe und brachiale Gestaltung der Scroll-Bars, Buttons und Standardelemente braucht man nicht viele Worte zu verlieren. Denn offensichtlich kommt selbst das Aqua-Styling nicht wirklich gut an, sonst gäbe es nicht so zahlreiche Drittfirmen, die eine individuelle Gestaltung der Oberfläche anbieten. Insgesamt wirkt es so, als hätten die Designer alles daran gesetzt, das Ganze so unübersichtlich und undurchsichtig wie nur möglich zu gestalten – Hauptsache schön bunt und bobbelig.

Ein bisschen mehr Mühe hätte sich Apple schon geben können. Denn so wird man die Softwareindustrie zwar in eine völlig neue Richtung stoßen – wie in USA prophezeit wurde –, aber: Ist es eine bessere? Bleibt nur zu hoffen, dass wir nicht auch bald von Kai Krause designte Start-Buttons klicken müssen, um unseren Rechner auszuschalten!