

Fragen zur Gestaltung eines be-greifbaren Interfaces

Was wollen wir und wie fangen wir es an? Wollen wir transparente oder interessante Schnittstellen schaffen? Oder greifbare und anfaßbare und alles andere kommt sowieso später?

Ich nehme an, wir wollen auf irgendeinem Weg unsere Handlungen in den Computer hineinbringen auf eine Art, daß er darauf reagieren kann. Was stört uns nun daran, einfach Kommandos einzutippen? Das muß man lernen, aber dies ist nichts neues, machbar und trifft auf vieles zu. Es gibt noch einige andere Punkte, die uns da im Weg stehen mögen. Ich vermute, das, was stört, ist die weitgehende und in unseren Augen überflüssige Codierung oder Formalisierung unserer Handlungen. Wir wollen nicht eintippen oder beschreiben, was wir gerne tun würden oder was die Maschine für uns tun soll, sondern wir wollen es eben selbst erledigen.

Was uns mühelos und direkt vorkommt, hängt wesentlich von uns, d. h. von unserer Übung, Vorkenntnissen und Erfahrungen ab. Jede Schnittstelle wird im einigermaßen kompetenten Gebrauch transparent. Alles, was wir in dieser Hinsicht anstreben können, ist also, Schnittstellen-Geräte zu entwerfen und womöglich zu bauen, die besonders schnell und leicht und mühelos funktionieren, indem sie den Handlungen angemessen sind, die wir mit ihnen auszuführen vorhaben. Oder wir finden die Schnittstelle so interessant, daß sie selbst Aufmerksamkeit verdient, etwa in der Kunst.

Also konstruieren wir jetzt neue Geräte für die Eingabe und gar auch für die Ausgabe, die gegenständlich und greifbar sind, die dadurch anderen Schnittstellen, die genauso gegenständlich sind, auf irgendeine Weise überlegen sind. Was unterscheidet die einen von den anderen? Sind die existierenden Geräte universell und wollen wir spezielle Geräte für bestimmte Anwendungen? Oder haben unsere Geräte Sensoren, die andere nicht haben? Oder fangen wir es von der Anwendung her an, vom Kontext, von der Situation, für die andere Geräte nicht geeignet sind? Zielen wir auf ein bestimmtes Erlebnis, Ergebnis, Effizienz, Stückzahl, *high score*?

(Daniel Cermak-Sassenrath, 24.1.2009)