

## **AG2: Metaphorisches Interface**

### **Metaphorisches Interfacedesign – gibt's denn auch ein anderes?**

Wir sind, zumindest bei elektronischen Geräten und deren Inhalten aus in Codezeilen gegossenen Ideen (Software), umzingelt von sogenannten Oberflächen, Interfaces, Schnittstellen. Ursprünglich kommt das Wort „Interface“ oder „Schnittstelle“ aus den Naturwissenschaften, laut Wikipedia bezeichnet es die Phasengrenze als Fläche zwischen zwei Phasen, beispielsweise zwischen nicht mischbaren Flüssigkeiten. Im engeren Sinne werden Flächen zwischen flüssigen und flüssigen, festen und flüssigen oder festen und festen Phasen Grenzflächen genannt, zwischen festen und gasförmigen Phasen spricht man von Oberflächen. Und da wären wir wieder zurück bei der Mensch-Maschine-Interaktion und der Frage, was denn da fest und was gasförmig sein soll. Und vor allem sind wir mitten drin in der Problematik, dass in der Benennung und Beschreibung informationstechnischer Sachverhalte auf Begrifflichkeiten anderer Domänen zurückgegriffen wird (werden muss?). Und dass das seine Grenzen hat.

Die Oberflächen wollen die Benutzung der Geräte möglichst einfach, rund und aus einem Guss bestehend anbieten. Dazu verwenden sie (auch) Metaphern, die durch Übertragung von Erfahrungen aus einem anderen, oft auch nicht-elektronischen Bereich Schwellen in der Nutzung der Geräte verringern und Bekanntes in neue Zusammenhänge bringen soll, wie das der Metapher als bildhafte Begriffs-Projektion von einem Bedeutungsbereich in den anderen zukommt. Dadurch wird ein Fremdheitsgefühl in der Begegnung mit neuen Technologien vermindert oder es kommt gar nicht erst auf, und im besten Fall entsteht in der Nutzung des Geräts oder der Software ein positives Gefühl mit einer hedonischen Qualität (Hassenzahl), wie das beispielsweise Software und Geräten vom Hersteller mit dem angebissenen Obst<sup>1</sup> nachgesagt wird.

Tja, aber: stimmt das auch? Der vorige Abschnitt klingt doch eher wie die Werbung der interfaceproduzierenden Industrie, die Erfahrungen im Alltag mit Computern und deren Software, mit den allgegenwärtigen „Phones“ und den vielfältigen anderen Elektronik-(Spiel-

---

<sup>1</sup> das übrigens schnell faul und schlecht wird, bei diesem Logo geht also die Metapher nach hinten los.

Sachen<sup>2</sup> sieht doch oftmals ganz anders aus. Brüche und Grenzen in den verwendeten Metaphern, kein rundes, sondern eher ein chaotisches Nutzungs-Erlebnis, die Erfahrungen aus dem „echten Leben“ nutzen nichts oder führen schlimmstenfalls in die Irre, Metaphern sind völlig falsch („Start“, um Windows zu beenden) oder nur in einer schon lächerlichen Weise rudimentär, siehe z.B. den sogenannten Pinsel in Photoshop. Wie ich darauf komme? Aus eigenen Erfahrungen in der Erwachsenenbildung z.B.: da wird etwas „Desktop“ genannt, die zu beschulende Person fragt, was das heißt, und man übersetzt das mit „Schreibtischoberfläche“. Die nächste Frage besteht nur aus einem Wort: „Senkrecht?“

Das neueste Ding, und die Entgegnung auf die Ein-Wort-Frage oben, ist das 3D-Interface: kurz nach der Renaissance entdeckt die IT-Welt die dritte Dimension in der zweiten mittels der sogenannten Zentralperspektive, z.B. als Compiz unter den Betriebssystemen mit x. Wohin das führt? In eine flache Tiefe vielleicht...

Was Metaphern in der Informationstechnologie angeht, findet sich mangels eigener auch eine Orientierung an bekannten, bewährten und eingeführten Bedienkonzepten.

Kippschalter, Drehschalter<sup>3</sup>, Hebel... und das wird lustigerweise als neue, richtungsweisende Möglichkeit für Bedienoberflächen betrachtet, solche entlehnten Bedienkonzepte, die z.B. in Computerspielen oftmals eingesetzt werden, via „serious games“ in „ernsthafte“ Anwendungen zu übernehmen.

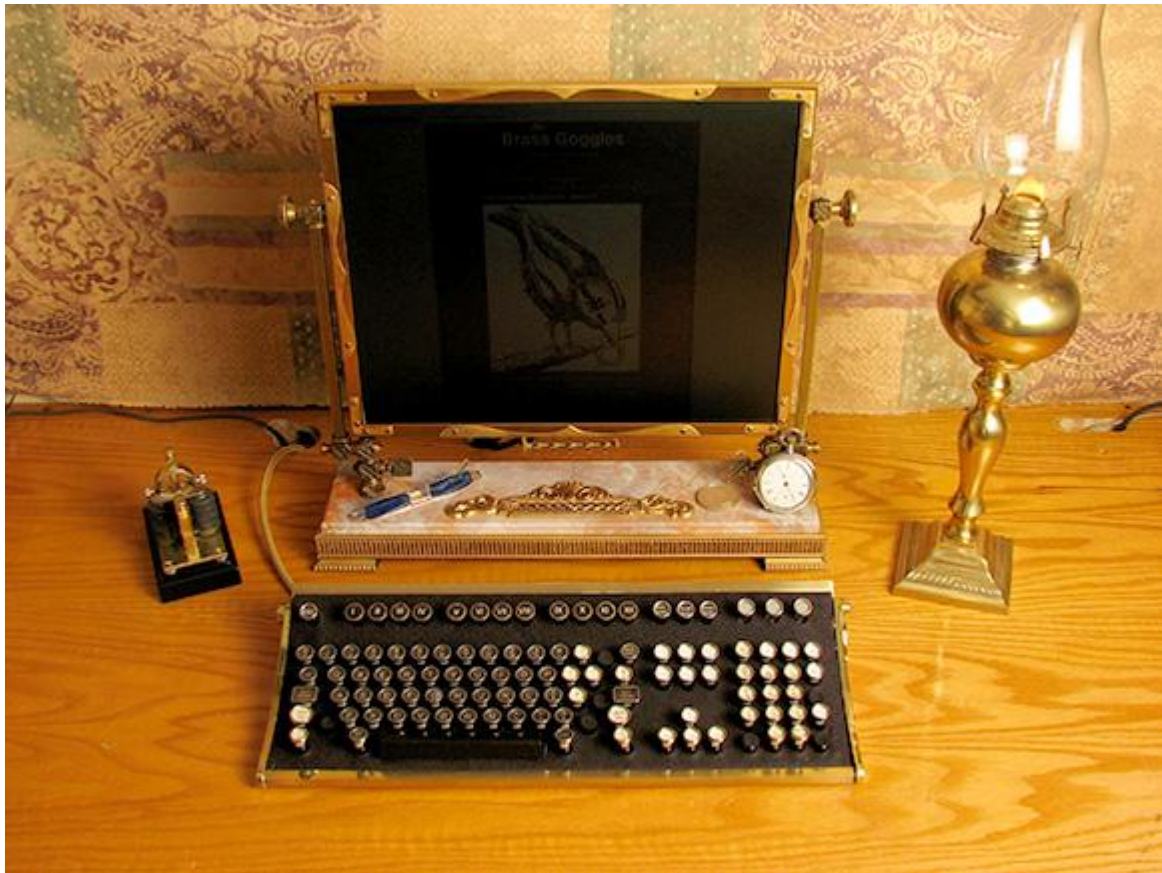
Andererseits könnte man die Spieldesigns (Mittelalter, selbsterfundenes Mittelalter, Science Fiction, nur noch Fiction etc.) auch als Eskapismus in Metaphern sehen, die sich auch in so manchen Hardware-Ausprägungen findet: Elektro-/Steampunk, Casemodding etc.



---

<sup>2</sup> ein schönes Beispiel dafür, wie die automatische Trennung der Textverarbeitung trotz mehrerer Versuche meinerseits nicht dazu zu bringen ist, dieses „Kunstwort“ ordentlich zu trennen

<sup>3</sup> die übrigens als „Lichtandreher“ selber wieder entlehnt sind aus dem früheren Gas-Gebrauch: um Licht zu machen, wurde das Gas angedreht



Interessant ist auch zu beobachten, dass die Begrifflichkeiten der IT auch wieder auf die Realität zurückfallen können: da kriegt der Prügelknabe im Actionfilm „eins auf die Festplatte“, die ars electronica 2010 (REPAIR) hat die Frage aufgeworfen, ob die Welt nicht „rebootet“ werden müsste und manchmal wird eine Benutzeroberfläche auch in die reale Hardware übernommen, siehe oben.



Weitere Fragen, die noch zu klären wären:

- *Metaphorisches Interfacedesign: Fluch und/oder Segen?*

Neal Stephenson hat versucht, auf graphische Benutzeroberflächen und damit auch auf die ihnen innewohnende Metaphorik zu verzichten (In The Beginning

Was The Command Line, dt.: Die Diktatur des schönen Scheins), sein Diktum allerdings, dass die ultimative Hackermaschine ein Linuxrechner sei und die Bedienung über die Kommandozeile erfolgen sollte, scheint nicht nur unpraktikabel, sondern vor den vorgetragenen Hintergründen auch reichlich elitär, beispielsweise im Abwenden vom ehemals exklusiven (was sich v.a. in den aufzubringenden Kosten ausdrückt) Apple-Mac-Umfeld zu den „anarchischen“ Betriebssystemen.

- *Haben sich die Metaphern verselbständigt?*

Die Bilder, die im Gebrauch von Maschinen uns speziell Computern aus anderen Bereichen entlehnt sind, haben oftmals mit ihrer ursprünglichen Bedeutung nicht mehr viel zu tun. Ist das nun gut oder schlecht oder beides oder egal?

- *Brauchen wir neue Metaphern?*

Wenn die gegenwärtigen Metaphern an ihre Grenzen stoßen, sind vielleicht neue Sprachbilder nötig. Wahrscheinlich werden auch ständig neue Begrifflichkeiten übernommen oder gebildet. Führt das zu mehr Präzision im Gebrauch der Begriffe? Werden damit nicht wieder Hürden aufgebaut, die durch die Computernutzung „für alle“ nicht schon überwunden schienen?

- *Brauchen wir neue Interfaces?*

Diese Frage hängt eng mit der Frage nach neuen Metaphern zusammen: wenn der Begriffsvorrat erneuert wird, führt das wohl zwangsläufig zu neuen Interfaces bzw. zu modifiziertem Gebrauch. Und umgekehrt: entstehen neue Benutzerschnittstellen, beispielsweise 3D-Interfaces oder Maschinensteuerung durch neuronale Muster, müsste der momentan gebräuchliche Metaphernvorrat erweitert bzw. ersetzt werden. Kann das überhaupt klappen?

- ...

Als Gruppe könnten wir diesen Fragen nachgehen, möglicherweise wäre aber zuerst grundsätzlich zu klären, warum sich die Beschäftigung mit den Metaphern der Interfaces lohnen soll und könnte. Also, gehen wir's an...