

Bevor der Bildschirm zum Inbegriff des User Interface wurde, als es noch vielfältig Bedienfelder mit mechanischen Bedienelementen gab, war deren Gestaltung geprägt vom Bestreben, sie ihrer Plastizität zu berauben und in die Fläche zu bannen, ja die ganze Bedieneinheit in radikaler Reduktion zu entmaterialisieren und so die Vision der Bedienoberfläche real werden zu lassen. Seit aber diese absolute Flächigkeit in der Glasscheibe des Monitors endlich gegeben ist, frönen die graphischen Oberflächen der tiefenräumlichen Illusion und imitieren mechanische Bedienelemente aller Art. Die Kunst der Gestaltung reduziert sich auf die Kunstfertigkeit der Darstellung – das Design ist zu sehr mit sich selbst befasst, als dass noch eine Symbiose mit Usability gelingen kann.

Axel Platz

Von der Immaterialisation des Materiellen

In den Zeiten bevor der Bildschirm zum bei weitem prominentesten Medium der Kommunikation zwischen Mensch und Computer wurde, als es noch vielfältig Bedienfelder mit mechanischen Bedienelementen gab, war deren Gestaltung in euphorischem Vorgriff auf die Zeit der totalen Digitalität geprägt von einem Bestreben, sie ihrer Plastizität zu berauben und in die Fläche zu bannen, ja die ganze Bedieneinheit in radikaler Reduktion zu entmaterialisieren und so die Vision der Bedienoberfläche real werden zu lassen.

14

Die Geschichte einer paradoxen Metamorphose

Mit ernstem Blick und einer schwarzen scharfkantigen Glasscheibe in der Hand sind mir die Apologeten visionärer Gestaltung entgegengetreten, als ich vor zwanzig Jahren in der Designabteilung eines großen Unternehmens der Elektronik und Elektrotechnik anfang, mich mit der Gestaltung von Bedieneinheiten zu befassen.

Das Paradigma im Design war die entmaterialisierte Fläche, ein Objekt eher aus einer abstrakten denn der physikalischen Welt. Und in der Tat hat man – wo immer möglich – versucht, Drucktasten und Bedienknöpfe ihrer Dreidimensionalität zu berauben und in die Ebene zu zwingen; bekannt sind die berührungssensitiven metallenen Bedienflächen zum Beispiel in Aufzügen, bei

»Bei Apple und Microsoft
im GUI nun eine Optik
zwischen Bernstein
und angelutschten
Bonbons«

deren Tastflächen ohne haptisches Feedback es immer schwer ist, auszumachen, was vielleicht nur Bezeichnung und was Bedienelement sei, und letztendlich eine Bedienfunktion auszulösen, um in der richtigen Etage anzulangen.

Als mit dem Siegeszug digitaler Medien der Monitorbildschirm zum Inbegriff des User Interface wurde, war sie endlich da, die schwarze Mattscheibe der Visionären. Aber was war da hinter Glas zu sehen? Die ersten graphischen Bedienoberflächen stellten sich als ein Relief wie aus Gips modellierter Flächen dar. Mit zwei Pixel Fase ließ sich schon viel an räumlicher Illusion erreichen: Textfelder vertieft dargestellt wie herausgestanzt und Druckknöpfe erhaben mit Licht- und Schattenkante. Vergessen all das Bestre-

From the immaterialization of the material to materialization in the immaterial Before the screen became the epitome of an user interface, back in the days when there were control panels with mechanical operating controls, the goal was to dematerialize the whole operating unit in a process of drastic reduction and turn the vision of a flat user interface into reality. However, now that this radical flatness is at last readily available in the glass screen of the monitor, graphical user interfaces have switched their focus to creating the illusion of depth and imitating mechanical operating controls of all shapes and sizes. The art of design has been reduced to the craft of presentation. In the process, design is so preoccupied with its own representation that there is scant chance of a symbiosis with usability.

zur Materialisation im Immateriellen

ben um Flächigkeit. Galt es in der realen Welt, die Bedienelemente zu entmaterialisieren, gilt es nun in der virtuellen Realität, ihnen eine physikalische Präsenz zu geben.

Man hört, daß Microsoft bei der graphischen (!) Gestaltung der Media Player unter XP gar Modellbauer verpflichtet hat, um nämlich Designentwürfe zunächst als im Raum erlebbare dreidimensionale Objekte auszuformen, damit diese in einem zweiten Schritt als scheinbar räumliche Objekte wiederum bildlich umgesetzt werden können.

»Bedienknöpfe
raumgreifend in großer
Artenvielfalt, gar mit
schnarrender
Mechanik«

Die graphische Oberfläche des User Interface der nächsten Betriebssystemgeneration von Microsoft gab sich dann im Aluminiumprofil weicher modelliert noch plastischer und heute sind wir

bei Apple und Microsoft im graphischen User Interface endlich wieder beim Glas angelangt, im Ausdruck jedoch weit entfernt von der Ästhetik der scharfkantigen schwarzen Glasscheiben der Apologeten – eher eine Optik zwischen Bernstein und angelutschten Bonbons (je nachdem, ob man diese loben oder schmähen will). Für den gestandenen Ergonom insofern ein Kuriosum, als Glanzeffekte und Spiegelungen, die man in der realen Welt mit allerlei Mitteln zu vermeiden bemüht war, nun mit aller Raffinesse illusionistischer Darstellung eingebracht werden. Aber wie hat doch Roberto Longhi in »Kurze, aber wahre Geschichte der italienischen Malerei«: trefflich ironisch bemerkt: »... das Wunder des Chiaroscuro: mitanzusehen, wie ein kleines Türmchen mit etwas schwarzer Farbe am Rand daraufhin rund erscheint – wie könnte man sich einem solchen Effekt entziehen?«

In der Tradition klassischer Trompe l'oeil Malerei bringt das User Interface des iPhone von Apple endgültig die im Industrial Design mit aller Kraft entmaterialisierten Bedienknöpfe und Stellelemente raumgreifend in großer Artenvielfalt zurück, gar mit schnarrender Mechanik, was zumindest insofern konsequent ist, als den Bedienelementen auch eine wirklichkeitsnahe Handhabung eignet. Das schon seit einiger Zeit im Industrial Design auszumachende, zumindest aber postulierte Bestreben nach Authentizität und daher Materialechtheit und einer darauf basierenden »Wertigkeit« mutiert im Screen Design zum Fake par excellence. Die authentische Illusion von Authentizität.

Graphische
Bedienoberfläche
Ästhetik
Illusionismus
Trompe l'oeil Malerei
materielle Präsenz
Ambivalenz

15

»Scheinbild statt Sinnbild, der Trend zum Illusionismus als reine Technik- affirmation«

Was hat das nun mit Usability und Ästhetik zu tun?

Je konkreter graphische Oberflächen werden hinsichtlich einer vermeintlichen materiellen Präsenz, je mehr sie sich in einem beschreibenden Realismus ergehen, desto mehr scheint sich die Frage ästhetischer Gestaltung nur noch danach zu bemessen, wie illusionistisch eine Darstellung gelungen ist. Die Kunst der Gestaltung reduziert sich auf die Kunstfertigkeit der Darstellung. Übersehen und ungenutzt bleibt dabei die mit einer Abstraktion einhergehende Möglichkeit der Verdichtung und Anreicherung von Information und das Potential von Formen und Farben, eine eigene Sprachebene zu etablieren als sie Bedeutung per se tragen.

Die visuelle Appetenz der Betrachter wird durch die Art der Gestaltung konditioniert: Je realistischer und konkreter die Darstellung, desto mehr wird auch ein an den konkreten Gegebenheiten der physikalischen Welt ausgerichtetes Verständnis nahegelegt. Scheinbild statt Sinnbild.

Weit entfernt von den Bestrebungen des Realismus in der Kunst, erscheint der heute in graphischen Oberflächen auszumachende

Axel Platz

Von der Immaterialisation ...

Trend zum Illusionismus als reine Technikaffirmation, nämlich in erster Line als Erweis, was mit hochauflösenden, farbstarken und leuchtintensiven Displays zu machen ist.

Das Design – und damit ist gar nicht die Gestaltung selbst gemeint, sondern der Illusionismus – drängt sich so sehr in den Vordergrund der Betrachtung, daß man zweifeln kann, ob dies noch der Verständlichkeit und Bedienbarkeit zuträglich ist, ja vielmehr die Frage der Bedienbarkeit dann auf die konsistente Ausformung der die Realität nachahmenden Bedienelemente beschränkt ist. Allenfalls ein ästhetischer Reiz scheint hier aus der Ambivalenz zu resultieren, das eine im anderen zu sein: materiell im Immateriellen.

Es könnte sein, daß das graphische User Interface noch nicht eine adäquate, d.h. die seinem Charakter und Wesen zukommende Form und Darstellung gefunden hat. Die ersten Automobile sahen aus wie Pferdekutschen ohne Pferde.

Neuerungen finden zumeist erst in einer zweiten, sozusagen geläuterten Phase nach einer anfänglichen und überschwenglichen Begeisterung über das Machbare im Neuen eine ihnen gemäße Form.

» Ästhetikparcours Station 5

Details aus dem User Interface einer Applikation zur Aufnahme, Nachbearbeitung und Befundung von radiologischen Bildern

Axel Platz



Axel Platz studierte Kommunikations-Design. Im Forschungsbereich der Siemens AG verantwortet er das Arbeitsfeld »UI Concepts and Visual Design«. Seine Arbeiten insbesondere im Bereich Medizintechnik wurden mehrfach prämiert.

