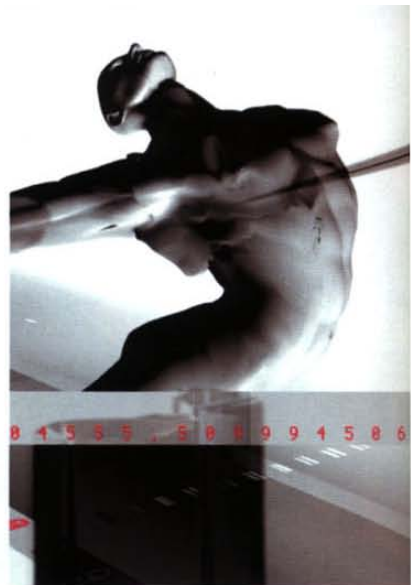


Real und virtuell – Schnittstelle Interface Design



links: Prof. Tanja Diezmann und Tobias Gremmler von Preview
rechts: Interface für den Nea-Award für Extremsportarten 2001 und ...
unten links: ... für die Ausgabe 2000 unten rechts: Plattform zum Untergang der Estonia (1994).
Beim Anklicken der Ereignisikonen erscheint ein Fadenkreuz, das mit seinen Koordinaten ausgewählte Themenbereiche visualisiert, sie mit einem Datum und der Schilderung der entsprechenden Geschehnisse verbindet.



Farbenprächtig, mit einer Flut an Produkten und Serviceleistungen vollgestopft, präsentieren sich die Benutzeroberflächen ins Netz gestellter Websites. Bewegte Bannerwerbungen sorgen zusätzlich für Verwirrung. Eindeutige Strukturen, die durch das Dickicht der Darbietung führen, sind nicht ersichtlich. Nicht nur im Internet, auch im zunehmend digitalisierten Alltag läuft menschliche Kommunikation immer häufiger über Plattformen, Portale und Netzwerke ab. An dieser Schnittstelle, zwischen realer und virtueller Welt, setzt das Konzept des Digital-Design-Büros Preview an. Tanja Diezmann (32), Professorin an der Fachhochschule Anhalt in Dessau im Fachbereich Interface Design, und Tobias Gremmler (31), Mediendesigner, versuchen in ihren Projekten, eine benutzerfreundliche digitale Welt zu gestalten, die sich durch einfachen Zugang, verständliche Aufbereitung komplexer Inhalte und Transparenz auszeichnet. Ein Beispiel dafür ist ihre für Pixelpark konzipierte Web-Work-Plattform zum Untergang der Ostseefähre Estonia (1994). Eine klare Struktur visualisiert Themenfelder und Ereignisse, die fortlaufend von Besuchern der Plattform ergänzt werden können.

Neben digitaler Gestaltung bietet Preview Designberatung, Forschung und Kundenbetreuung: „Visuelle Kommunikation vermittelt auch immer Ziele und Strategien eines Unternehmens. Es muss also auch ein Konzept dahinter stecken; und dies gilt es auf die Benutzeroberfläche zu projizieren“, sagt Tanja Diezmann. Dazu gehören Usability-Tests, Screenevaluationen und Wahrnehmungsanalysen, die Preview an seinen Interfaces durchführt. Testpersonen

unterziehen sich Probeaufgaben, bei denen sie von Kameras und Blickbewegungsmessern beobachtet werden und anschließend in einem Interview Auskunft über die Tauglichkeit der digitalen Produkte geben.

Seit April 2000 arbeiten Diezmann und Gremmler unter dem Label Preview zusammen. Der direkte Kontakt zur Interface-Forschung und die langjährige Erfahrung im Medien- und Eventdesign erklären die Bandbreite ihrer Tätigkeitsfelder: Crossmediadesign, Interfacedesign, Motiongraphics (bewegte Bilder), Digital Culture (digitale Gestaltung kultureller Veranstaltungen) und New Media Events. „Das Zusammenspiel von Farben, Licht und Musik und seine Übertragung auf die unterschiedlichen Medien machen bei unseren kulturellen Projekten digitales Event Design zu einem faszinierenden Erlebnis“, erläutert Tobias Gremmler. Zu solchen Events zählen zum Beispiel die Teilnahme des jungen Designteam an einem vom Goethe-Institut initiierten „Festival of Visions“ im vergangenen Jahr sowie das Mitwirken beim Kulturprojekt „Berlin in Hong Kong“.

Und was bringt die Zukunft im Interface Design? Im eigenen Labor erforscht Preview gerade die Möglichkeiten, sinngesteuerte Benutzeroberflächen zu realisieren. Gehirnströmungen oder Augenbewegungen übermitteln die Befehle; die Computer-Mouse hat dann wohl ausgedient. **Juliane Grützner**
www.preview-design.com

