

## „Wir müssen ein neues Web-Haupttor errichten“

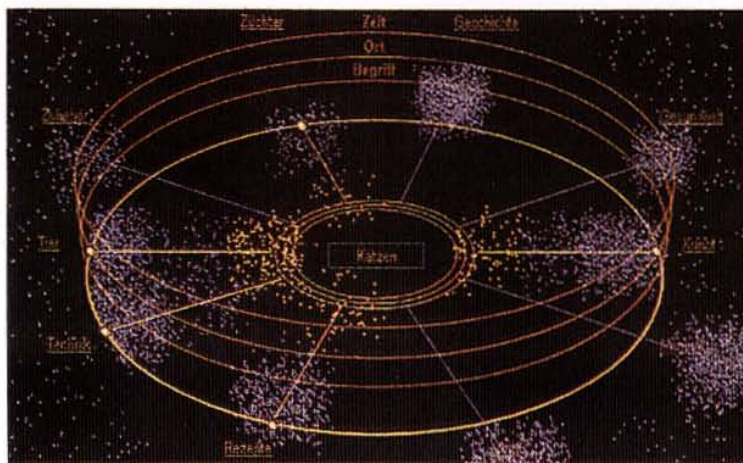
Mit der Visualisierung von Daten wollen Interface-Designer den Mensch-Maschine-Dialog erleichtern

VON TANJA DIEZMANN

**Berlin** – Je unübersichtlicher die Situation, umso größer der Wunsch nach Halt und Orientierung. Das gilt auch und insbesondere für die neuen „digitalen Parallelwelten“. Denn hier lösen sich die vertrauten Ordnungssysteme von Raum und Zeit auf. Das Netz ist dynamisch und nicht als Ganzes fassbar. Deshalb brauchen wir neue Navigationssysteme, die diesen Bedingungen gewachsen sind. Und wir brauchen Konstrukte und Modelle, die uns ein visuelles Bild vom World Wide Web geben.

Ein erster Schritt auf diesem Weg sind die so genannten Portale, die für bestimmte Zielgruppen Informationen und Dienstleistungen auf einen Blick überschaubar machen. Dennoch sind sie nicht der Weisheit letzter Schluss, engen sie doch das Gesichtsfeld des Einzelnen zu sehr ein. Und mit der wachsenden Zahl von Portalen wächst wiederum die Unüberschaubarkeit im System.

Will man eine langfristige Lösung für das Medium, kommt man eigentlich nicht umhin, das



Interface für eine Suchmaschine

„Haupttor“ neu zu konstruieren – also entweder Search-Engines, die in der Lage sind, zusätzliche visuelle Information über die gefundenen Sites zu geben, oder neue Browser, die Information anders interpretieren und visuell darstellen.

Eine visuell gut aufbereitete Grafik verrät in Kürze wesentlich mehr, als es eine Trefferliste aus Worten jemals vermag. Die heutige Interpretation

von Daten durch Browser verdeckt sämtliche Prozesse, die im Hintergrund ablaufen. Datenbankmasken versperren den Blick.

Würden wir hingegen sehen (und nicht nur lesen) können, wie viele und welche Einträge zu dem angefragten Problem in die engere Wahl fallen, könnten wir durch Konfiguration der Parameter schneller das finden, was uns interessiert. Indem wir mehr Aussagen über die Be-

schaffenheit der gesuchten Dokumente treffen, wird auch die Antwort der Datenbank präziser. Dazu könnten die Daten beispielsweise visuell dargestellt und mit Oberbegriffen versehen werden. Und immer dann, wenn wir einen der Oberbegriffe anklicken, ergibt sich eine neue Konfiguration der Datenmenge. Durch leichte Mausbewegungen hin zum oder vom Suchbegriff weg, könnten wir der Suche eine, im wahrsten Sinne des Wortes, bestimmte Richtung geben – ganz intuitiv, ohne alphabetische oder numerische Eingaben zu machen.

Wichtig ist, dass das visuelle Datenkonstrukt direkt gesteuert werden kann und dass man sieht, was man da bewegt.

Eine Lösung könnten „navigable structures“ sein, denn sie spiegeln die Bezüge der Daten zueinander wider und zeigen dem User so, was er sich heute noch mühselig im Kopf vorstellen muss – nämlich die Zusammenhänge. Auch Informationen wie Alter, Aktualität, Ort und mediale Bestandteile einer Seite könnten als Informationsgehalt mit in die Search-Engine transportiert und visualisiert wer-

den. Damit ließe sich erkennen, auf welchem Server welche Infos liegen oder wo die aktuellsten Dateien zu finden sind. Gut wären auch visuelle Repräsentationen von Beziehungen zwischen verschiedenen Daten, vom Informationsumfang der Sites, Linkumfelder etc. Zudem müsste es möglich sein, durch entsprechende visuelle Kodierung (Farbe, Linienstärke, Anordnung) mehr über den Zustand der gefundenen Sites zu erfahren.

Kurz: Interfaces bieten die Möglichkeit, in der virtuellen Welt einen klaren Mensch-Maschine-Dialog zu führen. Denn Interfaces sind nicht nur Wegweiser durch das wachsende Informationsangebot, sie ermöglichen auch ein eigenständiges, vorausschauendes Interagieren. Und dann erklimmen wir endlich jene Entwicklungsstufe, auf der das Suchen vom Finden abgelöst wird.

*Tanja Diezmann (30) ist Professorin für Interface-Design an der Hochschule Anhalt (FH), Fachbereich Design, in Dessau und Geschäftsführerin von pReview in Berlin, einer Agentur für Interface-Design/Digitales Design.*