



Abb. 2.2.25
Zur Dialogoberfläche dieses Automaten zum Ausleihen von DVDs gehören nicht nur die Automaten selbst, sondern ebenso die Kino-Plakate, da erst sie vermitteln, was die Automaten anbieten. Auch nur sie wirken, im Gegensatz zu den Automaten, animierend und regen zur Nutzung der Automaten an (Mallorca, Foto: Torsten Stapelkamp).

Ein Interface hat die Aufgabe, Funktionen sowohl zu ermöglichen, sie anzubieten, als auch zu erläutern. Deshalb repräsentiert ein Interface das Funktionsangebot und ist im Idealfall zugleich auch dessen Gebrauchsanweisung. Und damit diese Erläuterungen möglichst produkt- bzw. inhaltsbezogen sind und sich nahtlos in die Gesamtgestaltung einbetten, werden sie im Rahmen des Screen- und Informationdesigns gestalterisch umgesetzt. Sie bilden in Abhängigkeit vom Interactiondesign eine eigene Gestaltungsform, das Interfacedesign.

Es ist zu empfehlen, sowohl die erzählerischen als auch die funktionalen Aspekte des Interfaces stets gleichwertig zu betrachten und je nach Bedarf in der jeweils erforderlichen Mengenverteilung bzw. Wertigkeit gleichzeitig zu berücksichtigen, weshalb besser nicht von einem Interface, sondern eher von einer Dialogoberfläche gesprochen werden sollte. Sie hat die Aufgabe, den Anwender anzulocken, neugierig zu machen und ihn im wahrsten Sinne des Wortes anzusprechen, soll aber auch die Absicht und die Funktion eines Produktes beschreiben.

Interfaces dienen eben dazu, Funktionen zu verdeutlichen. Mit den daraus resultierenden Erwartungen lassen sich aber auch gezielt Desinformation und Täuschung konstruieren. Die Selbstverständlichkeit einer ständig und nahezu zuverlässig funktionierenden und bequemen Umwelt und die in ihr konditionierten Erwartungshaltungen können dazu verführen, sich in einer Balance aus Voyeurismus und Aufklärung über diese nicht mehr wahrgenommene Unbeschwertheit zu amüsieren und sie als Leichtgläubigkeit spürbar zu machen. Der Künstler Veit Landwehr aus Köln hinterlässt z.B. täuschend echt montiert, mal einen Klingelknopf am Dom-Portal in Köln, mal einen Heizungsregler in einer schlecht klimatisierten Galerie oder, wie unten zu sehen, eine Steuervorrichtung zur Bewegen des Gitters am Eigelsteintor in Köln. Jedes Mal sind die Interfaces perfekt gebaut und scheinbar fachmännisch korrekt montiert. Ihre Funktion liegt aber nicht in der Erfüllung, sondern in der Hinterfragung der Erwartungen. Diese Interfaces sind Dialogoberflächen im doppelten Sinne. Zum einen beschreiben sie täuschend echt eine Funktion und zum anderen setzen sie erzählerische Aspekte in Gang. Die Kombination aus funktionalen und erzählerischen Aspekten muss nicht grundsätzlich ein Widerspruch sein.

Abb. 2.2.26 a–b
Schalter am Eigelsteintor, Köln. Installiert vom Kölner Künstler Veit Landwehr, 22.10.2006.

