

II. Das Interface-Problem

Der Begriff „Interface“ oder „Schnittstelle“ wird hauptsächlich im Computerbereich gebraucht.

Der Begriff bedeutet: **Verbindung**, eine Verbindung zwischen mindestens 2 gleichen oder verschiedenen Systemen.

Eine solche Schnittstelle oder auch Verbindung ist eine Art Medium (z. B. ein Kabel).

An den Endpunkten der Schnittstellen liegen die Schwellen, bei deren Überqueren ein Eintauchen in eine andere Ebene oder ein anderes System ermöglicht wird.

Damit wäre der Bogen vom Interface zur Schwelle gezogen.

Wir sprechen hier von **der** Schwelle, die es einem Menschen ermöglicht, von einer Ebene in die nächste einzutauchen, z. B. von der Realität in die virtuelle eines Romans oder PC-Spiels.

Aus **dieser** Sicht muß eine Schnittstelle und eine Schwelle aber nicht immer etwas mit Computern zu tun haben.

Wo und was wäre die Schnittstelle und die Schwelle bspw. bei einem Roman und seinem Leser?

--- Das Interface wäre im Allgemeinen die Schriftsprache und die Schwelle einerseits das Verstehen der Schriftsprache und andererseits der Wille des Lesers, das Buch zu lesen (unabhängig von seinen Intensionen).

Dem Menschen ist es möglich, ein Interface zu nutzen, um in eine andere Welt einzutauchen.

Schnittstelle und Schwelle sind dabei anscheinend **keine neuen Phänomene unserer Zeit**.

Es ist möglich, mittels eines geschriebenen Textes in die virtuelle Realität bspw. eines Romans oder sogar eines Gedichtes einzutauchen. Wir wissen meist nicht, ob es sie gibt, gab oder geben wird. Jedenfalls befinden wir uns **körperlich** in einer Welt, die wir als real empfinden und **gedanklich** in einer anderen Welt, an einem anderen Ort oder in einer anderen Zeit.

Ein **Traum** ist ja eigentlich auch nur eine virtuelle Realität. Einschlafen und Erwachen sind dann Schnittstelle und Schwelle zugleich.

Wir können uns beim **Betrachten eines Bildes** in eine virtuelle Realität versetzen. In der Antike versetzten die Griechen durch die Darstellung von Geschichten, die sie der Wirklichkeit entlehnten, ihr Publikum in eine Phantasiewelt.

In der **Urzeit** versuchte der Mensch in Felszeichnungen und Tänzen die Realität greifbar und begreifbar zu machen und gleichzeitig seine Vorstellungen und Wünsche auszuleben. Der Wunsch z. B., daß die Realität anders aussieht oder ein Ereignis anders ausgeht, als in Wirklichkeit. Damit schuf er sich bereits eine virtuelle Realität.

Der Effekt des Eintauchens, der Immersion, ist ein **altes, bereits bestehendes Phänomen**. In den Texten, die wir gelesen haben, wird oftmals gesprochen von einem neuen Phänomen oder der Rückkehr eines Phänomens, Daß mit Camillos Gedächtnistheater zu tun hat. Oder auch, daß das Problem des **vanishing interface**, des scheinbaren Verschwindens der Schnittstelle, ein neues wäre.

Das trifft aber nicht ganz zu.

Was ist also der **Unterschied** zwischen alten und neueren Immersionsmöglichkeiten? Wie wird das Interface zum **Problem** für den Nutzer?

1. Der Aspekt der Echtzeit:

Beim Roman bspw. wird erst gelesen, dann setzt die Phantasie ein. Und alles geschieht im Laufe des Lesens eines Textes, des Betrachten eines Bildes oder Schauspiels.

Bei einem PC-Spiel ist es aber inzwischen möglich, Situationen in einer virtuellen Realität in der gleichen Zeit ablaufen zu lassen, wie in der Realität des Spielers. Dieser muß auch in **Echtzeit** reagieren.

Dadurch wird der Nutzer vor dem Gerät zum **Fokussieren** gezwungen. Jedoch viel stärker, als bspw. bei einem Roman. Allenfalls ist das noch zu vergleichen mit **Improvisationstheater**. Die starke Fokussierung läßt die Realität und die Schnittstelle **leichter vergessen**, als bei allen bisherigen Immersionstechniken.

Nun läßt sich die Schnittstelle immer noch bemerken, z. B. beim Benutzen der Tastatur, beim Ende des Spiels usw.

Beim **Eintauchen** in eine virtuelle Realität mittels – falls schon möglich – künstlich herbeigeführten Schlafes oder eines Cyberspace-Anzuges, der Körperdaten im PC-Programm umsetzt, wird es schon eher zu einem Problem, den **Ausstieg zu finden** und zwischen Realität und virtueller Realität zu unterscheiden.

2. Vanishing Interface:

Gerade bei Spielen haben Programmierer den Ehrgeiz, eine Schnittstelle für den Benutzer **unsichtbar** zu machen. Es beginnt schon damit, daß wir beim Anblick von Icons auf dem Desktop und Verzeichnisbäumen immer weniger an die eigentlichen Daten dahinter oder die Programme und Systeme denken, die das alles erst **ermöglichen**, falls wir es überhaupt noch wissen.

Beim eben genannten Beispiel des **Cyberspace-Anzuges** wird es, glaube ich, am Besten deutlich. Im Unterschied zu allen anderen Immersionsmöglichkeiten, ist diese hier am ehesten dazu geeignet, den Sinn für die Realität zu verlieren.

Man kann sich wie im Alltag bewegen, kann sehen, fühlen, hören. Es gibt bereits Versuche, den Geruchssinn noch einzubeziehen. Der Mensch wird hier **ganzheitlich** in eine virtuelle Realität versetzt. Schnittstellen sind nur noch evtl. mittels Fühlen oder der Erinnerung sowie den Grenzen der programmierten Welt zu erkennen.

Das war vor dem PC-Zeitalter noch nicht möglich.
Das leitet zum dritten Aspekt über:

3. Der Schwindenden Unmittelbarkeit:

Auch das ist nicht neu. Es beginnt schon damit, wenn jemand eine Erzählung über ferne Länder hört. Er kann es nicht direkt prüfen, für ihn ist es Realität, nur an einem anderen Ort, als sein augenblicklicher.

In diesem Moment ist die **natürliche Distanz** zwischen dem Hier und dem Dort verschwunden, etwas irreales ist plötzlich faßbar geworden. Wenn wir **Nachrichten** sehen, erfahren wir etwas über ein Geschehen, daß an einem anderen Ort und einer anderen Zeit geschah, die auf natürliche, körperliche Weise nicht erreichbar ist. Es ist eine virtuelle Realität, die wir als real annehmen, da es nicht direkt überprüfbar ist.

Wenn jetzt ein PC-Spiel oder ein Programm in **Echtzeit Interaktion** verlangt und je mehr es die Schnittstelle verwischt, z. B. beim Cyberspace-Anzug, um so mehr bringt der Benutzer sich selbst, evtl. sogar ganzheitlich ein, taucht ein in eine virtuelle Realität. Spiel oder Programm **gaukeln** dem Benutzer vor, daß das, was gerade geschieht und was er gerade tut, auch wirklich gerade seine Realität ist.

Gerade die Technologie, die unüberbrückbare Distanzen bewältigt und unvorstellbare Datenmengen für uns verarbeiten kann und uns damit eigentlich die **Unmittelbarkeit** nimmt, ist dazu in der Lage und nutzbar zu machen, uns diese Unmittelbarkeit **wiederzugeben**.

Und die Gefahr dabei ist, dies immer weniger zu bemerken und nicht mehr zwischen Realität und virtueller unterscheiden zu können.

Diese 3 Aspekte machen meiner Meinung nach den **hauptsächlichen Unterschied** zu allen bisherigen Immersionsmöglichkeiten und ihren **Problemen** aus.

Andererseits: heute laufen wir nicht mehr davon, wenn im Kino ein Zug auf uns zurollt. Auch nicht beim 3-D-Kino.

Ebenso der Realitätsverlust und die Verdummung, die die Kritiker aufkommen sahen bei der **Erfindung des Buchdrucks**, sind nicht eingetreten.

Es muß also in uns eine **Fähigkeit** geben, die es uns ermöglicht, zwischen verschiedenen **Wirklichkeitsebenen** zu **unterscheiden** und dies zu erlernen.

Eben dieses **Erlernen** und die Schnittstellen so zu gestalten, daß sie sich zumindest immer wieder **in Erinnerung** bringen und uns die Möglichkeit eröffnen, uns selbst aus einer virtuellen Realität zurückzuholen (z.B. durch gekennzeichnete Hintertüren), kann eine **Lösung** des Problems sein.

Wie z.B. bei einer programmierten Entdeckungsreise in einem Gedächtnistheater-Spiel.

III. Warum ist Gedächtnistheater heute wieder so aktuell?

Eben weil Technologie und Elektronik uns mit so vielen **Daten**, Texten, Bildern usw. überschwemmen. Seit es möglich ist, Unmengen an Texten und Daten zu erstellen und zu speichern – ganz besonders in unserem Computerzeitalter -, beginnen wir, den **Überblick zu verlieren**.

Die Welt wurde schon schwerer erfaßbar, als Camillo sein **Gedächtnistheater** entwarf.

Es liegt auch an der **geringen Bildung** der Menschen, daß es lange Zeit nicht nötig war, wieder auf diese **Idee der Vermittlung und Ordnung von Wissen** zurückzugreifen.

Jedenfalls schaffen wir es heute nicht mehr, die Daten der Welt in überschaubarer und repräsentativer Weise zu **systematisieren** und **darzustellen**.

Mittels Bilder und Verknüpfungen konnte der Mensch sich schon immer **Wissen besser merken**. Daher ist es nicht verwunderlich, daß wir bspw. zur Datenordnung und Systematisierung auf dem Desktop Icons verwenden.

Gedächtnistheater, wie das Camillos, haben uns gezeigt, wie wir mit gespeichertem Wissen **umgehen** können und zugleich damit einen **Weg** haben, uns nicht von der **Wissensflut** überrollen zu lassen und zum **passiven Konsumenten** machen zu lassen.

Aktiv bleiben wir, indem wir uns die Möglichkeit geben, **interaktiv** eingreifen zu können und dabei **reflexiv** mit Wissen und Daten umzugehen.

Wie z.B. in Camillos Gedächtnistheater und seinen interpretativen Bildbedeutungen.

Vorführen der CD-ROM