

11 Metaphern

Eine Metapher ist ein sprachlicher Ausruck, bei dem ein Wort, eine Wortgruppe aus seinem eigentlichen Bedeutungszusammenhang in einen anderen übertragen wird, ohne dass ein direkter Vergleich zwischen Bezeichnendem und Bezeichnetem vorliegt; bildhafte Übertragung (z.B. das Haupt der Familie) (Duden)

Die uns bekannten Computer-Schnittstellen funktionieren visuell über die sogenannte Desktop-Metapher. Die übersetzte, abstrahierte Visualisierung und Ordnungssystematik des Schreibtisches hilft uns, diverse Vorgänge des Computers zu verstehen, ohne ihn tatsächlich verstehen zu müssen. Die Repräsentation der Daten in „Fenstern“ von Douglas Engelbart und Ivan Sutherland wurde durch Alan Kays Lösung der Schreibtisch-Metapher und ihrer Stapellogik (hier noch lediglich sich überschneidende Fenster) ergänzt. Das Team von Xerox Parc entwickelte die erste echte Desktop-Oberfläche als Teil eines Arbeitssystems „Smalltalk“. Steven Jobs, Gründer der Firma Apple Computer ließ sich von diesem System inspirieren und wendete es beim Macintosh an. Der erste Macintosh besitzt eine graphische Oberfläche mit Menüs, Piktogrammen, Ordnern und dem Papierkorb. Alan Kay wehrt sich gegen den Begriff der Metapher. Er wählt den der „Benutzer-Illusion“. Es sollen klare Assoziationen mit Umgebungen der „realen“ Realität geben – allerdings ohne deren Schwierigkeiten zu transportieren (wie z.B. Schwerkraft, Reibungsverluste, etc.).

Bekannte Metaphern oder „Benutzer-Illusionen“ in der Software-Gestaltung sind z.B. die der Theaterbühne (z.B. Director) und der Karteikartenstapel oder –kasten (z.B. Authorware, Hypercard). Die ersten multimedialen, multilinearen Fiktionen auf CD-Rom benutzten architektonische Metaphern wie das Haus, das Hotel – oder wie der Fahrstuhl, ... als verräumliche Strukturierung interaktiver Geschichten. Derzeit entstammen die Metaphern des screendesigns eher aus dem organischen, morphologischen Bereich (wie übrigens auch in der Architektur) z.B. Anemone von Benjamin Fry (MIT), s. auch: <http://acg.media.mit.edu/people/fry/thesis>



Benjamin Fry: Anemone (2000), s. auch: <http://acg.media.mit.edu/people/fry/anemone> zeigt in einer dynamischen 3-D-Repräsentation wie eine Site aufgebaut und genutzt wird.