

Clemens Lango: Visuos – a visuospatial operating software for knowledge work



Bild 1: Visual queries

Der Bremer Informatiker Frieder Nake kolportierte über einige Zeit hinweg den Satz: „Software-Ergonomie geht entweder im Design auf oder sie geht unter“, damit hat er die Praktiker und Theoretiker der Software-Entwicklung zu provozieren versucht, die sich gerne als Apologeten einer benutzerorientierten Software-Ergonomie verstehen wollen¹. Damit plädierte er für eine uneingeschränkt designorientierte Vorgehensweise bei der Entwicklung jeglicher Art von Software, denn diese habe schon immer den Nutzer im Mittelpunkt gesehen, was gar als das konstitutive Moment des Designs im 20. Jahrhundert überhaupt galt².

¹ Rödiger, K.-H. (Hrsg.): *Algorithmik – Kunst – Semiotik*. Hommage für Frieder Nake: Verlag Synchron 2003.

² siehe dazu: Bürdek, B. E.: *Design, Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*. Basel/Boston/Berlin: Du Mont Buchverlag Köln 2004 (ab Oktober in einer vollständig überarbeiteten Neuauflage in einer deutschen und englischen Version verfügbar).

In einer in englischer Sprache (!) verfassten Dissertation bei Mihai Nadin

geht Clemens Lango der Fragestellung nach, ob diese Prinzipien auch bei derart spröden Themen wie „visual queries“, „knowledge management“, „process management“ oder „link management“ anzuwenden sind. Das Design von Datenbanken gilt seit Vannevar Bush's legendärem Artikel „As we may think“ (1945) als ein bedeutendes Thema des 20. Jahrhunderts, das erst jetzt seine eigentliche Tragfähigkeit erweist. Lango schlägt von dort einen weiten Bogen bis zu dem von M. Nadin geschaffenen Begriff des „computational design“, in dem die Bereiche „Interaction Design“ und „Interface Design“ eingehen, also die Frage nach den Bedienstrukturen und den Benutzungsoberflächen gleichermaßen. Lango zeigt auf, dass sich durch hypermediale Strukturen das Arbeiten mit Datenbanken erheblich vereinfacht und auch verbessert hat, bedauerlicherweise hat er jedoch bei seinen Recherchen die dafür durchaus emblematische Arbeit von Maximilian Eibl schlichtweg übersehen.

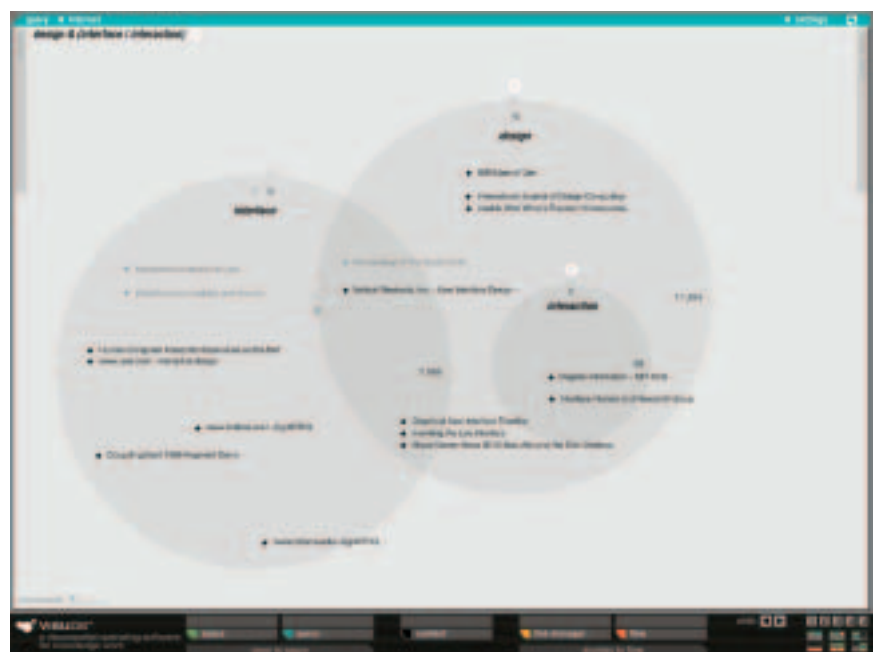


Bild 2: Alternative Interaktionsmodelle und neue Formen der Repräsentation

Sein eigener Ansatz stellt den Versuch dar, alternative Interaktionsmodelle und neue Formen der Repräsentation - von der Textorientierung bis hin zu neuen Formen der Visualisierung abzudecken. Dafür bedient auch er sich der Bool'schen Operationen und überführt diese in eine neue, leicht zu erfassende Anschaulichkeit. Lango entwickelt eine durchgängig neue visuelle Sprache, die auf aktuellen typographischen Standards aufbaut und so gesehen einen respektablen Fortschritt in der Benutzung von Datenbanksystemen darstellt. Die informationelle Reduktion erleichtert dem Benutzer Umgang, Navigation und Interaktion in erheblicher Weise, ein Fortschritt, der zwar nicht übermäßig spektakulär, aber für die Anwendung gleichwohl nicht hoch genug einzuschätzen ist.

Diese nunmehr als Buch vorliegende Dissertation ist ein hervorragendes Beispiel für die aktuellen Diskussionen um die "Ph.D.ness" von Design. Nur wenn es dem Design gelingt, seinen eigenen "body of knowledge" sukzessive weiterzuentwickeln, und dazu ist diese Arbeit ein weiterer, wichtiger Meilenstein, wird sich die Hoffnung von Frieder Nake erfüllen. Ein Vergleich sei erlaubt: die außergewöhnlichen und wegweisenden Arbei-



Bild 3: Neue visuelle Sprache aufbauend auf aktuelle typographische Standards

ten zur Informations-Visualisierung des amerikanischen Autors Edward E. Tufte bedürfen durchaus weiterführender und konkretisierender Anwendungen – dafür ist die Arbeit von Clemens Lango ein durchaus bedeutsamer Baustein.

Weitere Informationen unter: www.visuos.com

Bernhard E. Bürdek, buerdek@em.uni-frankfurt.de

„Visuos - a visuospatial operating software for knowledge work“. Clemens Lango. Heidelberg: SYNCHRON – Wissenschaftsverlag der Autoren, 2003 (ISBN 3-935025-46-7). 300 Seiten, 170 Abb.