

IT-Geschichten: Die Maus

Bernd Schelling

30

Glänzende Augen bekommt man nicht nur von der Faszination – man bekommt sie auch ganz ohne Weiteres, wenn man lange genug vor dem Bildschirm sitzt und in diese digitale Welt hinein blickt. Über Ursprung und Beschaffenheit der Faszination für's Digitale erzähle ich an dieser Stelle gerne in loser Folge aus ganz subjektiver Perspektive. Soviel schon vorweg: Die Computerwelt ist keineswegs immer genau Eins und Null – sie zeigt bei genauerem Hinsehen unzählige Abstufungen und ist der menschlichen Intuition viel näher, als man auf den ersten Blick denken mag.

Nehmen wir einmal die Computermaus. Heute eine Selbstverständlichkeit, war sie vor gut dreißig Jahren noch einem nur recht kleinen Kreis von Menschen zugänglich. Im Jahr 1984 wurde sie zum ersten Mal serienmäßig zusammen mit einem Computer verkauft. Damals ebenso unbekannt für die meisten Normalverbraucher war die im selben System krenzenzte grafische Benutzeroberfläche mit Fenstern, Symbolen und einem Zeiger, der mit der Maus bedient wird – so wie das auch heute noch üblicherweise „am Computer“ gemacht wird. Beides, grafische Bedienoberfläche und Zeigemaus waren zum Zeitpunkt ihrer Serienreife allerdings keine neuen Entwicklungen mehr: Die grafische Oberfläche geht auf Sketchpad, eine Grafikbearbeitungssoftware aus dem Jahr 1962 zurück – noch ohne Maus, aber mit einem „Lichtgriffel“ genannten elektronischen Stift als Eingabegerät. Die Fenster-Maus-Bedienung ließ sich 1972 auf dem Computer „Alto“ des Kopiererherstellers Xerox erkunden – nebenbei bemerkt: ein faszinierendes Gerät, auf dessen Umfeld ich gerne in einer späteren Ausgabe zurückkomme.

Ihren Ursprung hatte die Maus vermutlich in der militärischen Luftraumüberwachung: 1946 verfügte die britische Kriegsmarine über ein analoges Gerät, mit dem sich Flugbahnen anhand von eingegebenen

Koordinaten verfolgen (engl.: to track) ließen. Zur schnelleren Eingabe wurde der „roller ball“, später auch „Trackball“ genannt, entwickelt. Er funktioniert fast genau wie eine Computermaus. Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass sich nicht das Gerät selbst auf einer darunterliegenden flachen Ebene, sondern die Hand auf dem Gerät bewegt. Die Maus war sozusagen von innen nach außen gekehrt und erst nach ihrer Wende vom Trackball zur Maus gewissermaßen domestiziert worden. Die Idee zur zivilen Nutzung als Maus lag offenbar so sehr in der Luft, dass im Jahr 1968 gleich auf beiden Seiten des Atlantiks digitale Computermäuse vorgestellt wurden: zuerst von Telefunken als Zubehör zum Großrechner „TR 440“ (der übrigens später lange an der Universität Konstanz im Einsatz war) und wenige Tage darauf davon unabhängig vom amerikanischen Computerpionier Douglas Engelbart im Rahmen seiner „Mutter aller Demonstrationen“¹, in deren Verlauf er neben der Maus auch viele weitere Techniken anriss, die im erwähnten Rechner „Alto“ vier Jahre später umgesetzt wurden.

Als intuitiv bedienbares Eingabeinstrument für den Computer war die Maus eine essentielle Komponente beim Einzug digitaler Endgeräte in die Büros und Wohnzimmer. Sie machte eines der grundlegendsten Kommunikationsmittel, das Zeigen, für Mensch und Maschine gleichermaßen verständlich und erleichterte somit den Paradigmenwechsel, der dem Computer zum endgültigen Durchbruch verhalf: Nicht mehr die Maschine, sondern der Mensch stand bei diesen Anwendungen im Zentrum. Das Erleben genau dieses Paradigmenwechsels verlieh meinen Augen mit dem eingangs erwähnten Glanz, der mich und einige andere „Digitalos“ seit dem ersten Kontakt nicht mehr loslassen möchte: die Maschine versteht, was ich ihr zeige.

¹ Weblinks:

<http://www.doungengelbart.org/firsts/dougs-1968-demo.html>, abgerufen am 12.04.2015