

„Die Bildsprache der Homepages“
Über Eigenheiten und Konstruktion webbasierter Kommunikationssysteme

Informationsexplosion im WWW! Rasante Entwicklung der Technologien! Orientierungslosigkeit der User!

Der immer schneller werdende Wandel der Technik zwingt User und Interface Designer, sich ständig an neue Gegebenheiten anzupassen. Die ganzheitliche Aufnahme der Information, das „Scanning“ der Pages im Web, hat die sequentielle Aufnahme, das Lesen, verdrängt. Die Informationsflut und die Knappheit der zur Verfügung stehenden Zeit kombiniert mit einem immer geringer werdenden Konzentrationsvermögen erfordert einen schnellen Zugriff auf Informationen und intuitive Orientierungsmöglichkeiten. Interface Designer müssen Webpages konzipieren, die diesen Anforderungen gerecht werden. Neue Kommunikationsformen für neue Kommunikationsmittel müssen entwickelt werden. Durch den Einsatz einer bewusst konstruierten und konsequent eingesetzten Bildsprache kann die Kommunikation erleichtert werden.

Wie entstehen Bilder? Welche Faktoren spielen eine Rolle?

Die Zusammensetzung der Elemente einer Bildsprache findet in der Produktion und Rezeption statt. Kontext ist z.B. der jeweilige kulturelle/lokale Hintergrund.

Die Kenntnis einzelner Bildelemente, das Wissen um die Art der Zusammensetzung und der jeweilige Kontext sind wichtig, damit eine visuelle Mitteilung entstehen kann/verstanden werden kann und Interaktion ermöglicht wird. Das visuelle Gedächtnis des Users lokalisiert und vergleicht Formen, Farben, Strukturen etc. und ordnet in Abhängigkeit des jeweiligen Umfeldes bestimmten Merkmalen Inhalte und Funktionen zu.

Damit der User die Bildsprache versteht, müssen „Shared Codes“ (visuell-inhaltliche Konventionen) genutzt bzw. eingeführt werden. Der User muss den Code (die Zeichen) der Bildsprache entschlüsseln können. Kommunikation findet nur statt, wenn das mentale Bild, das beim User durch die Entschlüsselung des Codes entsteht, dem Bild entspricht, das der Vermittler der Information dem User mitteilen wollte. Z.B. der Standort in der Navigation, das „Sie sind hier!“, muss klar und vorhersehbar sein. Je klarer das mentale Gesamtbild der Site in der Produktion und Rezeption ist, um so ausbaufähiger ist es. Es kann z.B. ein visuelles System aufgebaut werden, das der User durch die Nutzung der Site erlernen kann. Das Verständnis von Bildern kann aber auch durch Assoziation mit bereits Gelerntem (aus dem täglichen Umfeld, aus dem Web) entstehen.

Gibt es eine webspezifische Bildsprache?

Immer wenn etwas Neues entsteht, wird durch Herstellung von Bezügen zu Vertrautem die Nutzung des Neuen erleichtert, bzw. Neues wird von den Usern wie bereits Bekanntes genutzt. Für verschiedene Nutzungsarten des WWW sind Metaphern gewachsen. Diese Metaphern beherrschen zur Zeit das Web in stark variierenden Abstraktionsgraden. Man muss diese Metaphern kennen und verstehen, um sie weiter entwickeln zu können. Grundlage einiger Web-Metaphern sind die Desktop-Metaphern, andere beziehen sich auf „reale Medien“ oder basieren auf einer Tätigkeit in der realen Welt: Z.B. werden bei Websites, die als Arbeitsplattform dienen, oft Desktop-Metaphern eingesetzt, manche Sites von Radio-Sendern haben eine „radio“-ähnliche Bedienung, zwischen verschiedenen „Seiten“ beim Suchergebnis in Search- Engines kann wie in einem Buch „geblättert“ werden.

Neue webspezifische Konventionen/Bildsprachen ohne die Beziehung zur „realen Welt“, ohne den Vergleich mit „realen Typen“/Nutzungskategorien entstehen durch die Einführung von neuen Bezügen und Elementen, die durch häufigen Gebrauch und durch die Übernahme anderer Sites zur Konvention werden (z.B. die sogenannten „Toolbars“ mit Search-, Contact- etc. Funktion).

Eine weitere Eigenart des Web ist, dass für jede Art von Information die entsprechende Präsentationsform gewählt werden kann. In Ergänzung oder an Stelle von komplexen textlichen Erklärungen können z.B. Grafiken, Animationen oder Videos eingesetzt werden. In Navigationssystemen werden Bildelemente oft als Ergänzung zum Text verwendet, jedoch in der Regel nicht als Textersatz, da die durch ein Bild/Icon transportierten Inhalte für die Navigation meist nicht eindeutig genug sind.

Für den User verständliche Navigationskonzepte werden immer wichtiger. Dezentralität und Hyperlinks sind faszinierende Charakteristika des World Wide Webs, verführen jedoch dazu, sich in unendlichen Informationswüsten zu verlieren. Deshalb wurden Websites mit Navigationssystemen ausgestattet, die sich zunächst auf die jeweilige Website-Einheit beschränkten. Mittlerweile gibt es sogenannte „Portale“ (Ansammlungen von Links, Inhalten und Applikationen), die bestimmten Interessengruppen die Orientierung im Web erleichtern und Interaktionen zwischen einzelnen Teilnehmern ermöglichen.

Das Ermöglichen von Orientierung, Kommunikation und Interaktion gehört zu den grössten Herausforderungen in Bezug auf die Konstruktion visueller Bildsprachen für Websites.

Welche Mittel stehen für die Formulierung einer Bildsprache im Web-Bereich zur Verfügung?

Die zur Verfügung stehenden Mittel für die visuelle Gestaltung einer Website werden oft als einschränkend empfunden: Websites sollen schnell laden und in möglichst vielen Browsern gleich aussehen. Die Gesetze des Mediums stehen im Vordergrund. Jedoch werden die technologischen Grenzen des Mediums und damit auch die Ausdrucksformen beständig erweitert.

Das Web überschreitet alle räumlichen und kulturellen Grenzen. Dennoch gibt keine allgemein verständliche und weltweit gültige Bildsprache für Homepages. Die Kommunikationsmittel und deren Verständnis sind abhängig vom jeweiligen kulturellen Hintergrund und Kommunikationsumfeld des Users/Producers.

Aus persönlicher Erfahrung und deutsch-schweizerischer Sicht werden im folgenden Text Beispiele dargestellt, wie man bewusst eine Bildsprache formulieren und einsetzen kann, um innerhalb einer Website mit einer ausgewählten Zielgruppe zu kommunizieren.

Beispiele:

- 1 **Integration von Zitaten**
- 2 **Nutzung allgemeiner Sehgewohnheiten**
- 3 **Einsatz und Weiterentwicklung bestehender Metaphern aus dem Web-/Desktop-Bereich**
- 4 **Verknüpfung von Bildelementen zu Zeichensystemen**
- 5 **Abstraktion realer Gewohnheiten**
- 6 **Nutzung von Assoziationen**
- 7 **Versinnbildlichung von Vorgängen**

1 Integration von Zitaten

Mit Hilfe von inhaltlichen, visuellen oder funktionalen Zitaten aus dem Umfeld einer Website können neue Sinnzusammenhänge geschaffen werden. Bei der Website des Hilfswerkes der Evangelischen Kirchen Schweiz (HEKS) waren visuell sich stark unterscheidende Printerzeugnisse die Grundlage für den Aufbau einer Website, die u.a. das Image des HEKS in der Öffentlichkeit stärken sollte. Die Verbindung der Printerzeugnisse wurde über visuelle Zitate herbeigeführt. Die Positionierung der visuellen Zitate innerhalb der hierarchischen Ordnung der Homepage entspricht der Informationstiefe, der Funktion und der Öffentlichkeitswirksamkeit des jeweiligen Printerzeugnisses.



Das für ein breites Publikum erstellte Plakatsujet wurde auf der Homepage platziert (und vermittelt so den „ersten Eindruck“ von der HEKS). Ein Teil des Plakates bildet auf den weiteren Seiten die Plattform für den Einstieg in die jeweiligen „Main Topics“ der Site.



Die bunte Welt des HEKS-Magazins ist ein „Cover“ zu einem Hauptkapitel.



Der strengere Aufbau eines Annual Reports prägt die weiteren Hierarchie-Ebenen, z.B. die Zwischenauswahl der Projektberichte und die Projektberichte.



Ein rotes Band, das in einigen Printerzeugnissen als Erkennungsmerkmal genutzt wird, wurde auf der Website funktionalisiert: Das rote Band zeigt dem User, welches Kapitel er gewählt hat. Die Länge des roten Bandes indiziert die Tiefe der Hierarchiestufe, in der sich der User gerade befindet (auf der untersten Ebene reicht das rote Band über die ganze Breite des Inhalts). So werden vertraute visuelle Elemente eines Erscheinungsbildes gedeutet, zueinander in Verbindung gesetzt und mit einem neuen Sinn verknüpft. Die Rolle des roten Bandes erschliesst sich dem User erst im Verlauf des Surfens innerhalb der Site. Das mit zusätzlicher Bedeutung angereicherte Bildelement kann nun auch im Printbereich wieder im neuen Sinn eingesetzt werden, so dass eine medienübergreifende „Bedeutungskette“ entstehen kann.

Bildmaterial: www.heks.ch, Website für das Hilfswerk der Evangelischen Kirchen Schweiz

2 Nutzung allgemeiner Sehgewohnheiten

Der User hat gelernt, sich im alltäglichen Leben im Raum zu orientieren. Auch bei der Gestaltung für Print oder Bildschirm können die Gesetzmässigkeiten des räumlichen Sehens genutzt werden, um mit dem User kommunizieren zu können.



Z.B. erscheint etwas näher, was auf einer Seite/auf einem Screen weiter unten platziert ist; grosse Elemente kommen weiter nach vorn und wirken wichtiger als kleine Elemente. Alle Gesetze der Perspektive des „realen Raumes“ sind übertragbar. Auch die Gesetze der visuellen Poesie basieren auf diesem „Rezept“. Mit Hilfe von räumlichen Relationen können logische, inhaltliche und funktionale Zusammenhänge erzeugt werden.



Wir gehen davon aus, dass mehrere gleichwertige Elemente im Koordinatensystem auch inhaltliche Bezüge zueinander haben: Die Platzierung einzelner Elemente im Koordinatensystem der Bildebene bestimmt über deren Bedeutung. Inhaltlich Gleichwertiges, das auf einer Ebene z.B. mit gleichen x-Werten platziert wird, wird auch visuell in Verbindung gebracht. Die Anordnung in einer bestimmten Höhe und die Grösse und die Helligkeit der Elemente geben einen Hinweis auf deren Bedeutung und Beziehung zueinander.



Im Vergleich der Elementgrössen miteinander erscheinen uns grössere Darstellungen näher und damit bedeutender. Wir glauben auch, dass gleich helle Körper gleich weit von uns entfernt sind, also sich in der gleichen Informationsebene befinden. Wir verknüpfen Informationen gleicher Wertigkeit miteinander, weil wir Sinn machen wollen.



Man kann also Informationen auf unterschiedliche Ebenen/Schichten verteilen. Die Informationen, die auf der vordersten Schicht erscheinen, sind die Informationen, die am nächsten, d.h. am aktuellsten sind. Verdeckte Objektteile (Bildinformation: „liegen hinterhalb“) unterstützen die räumliche Wirkung.

Bildmaterial: Nicht umgesetzte Entwürfe für SwissRe bei Day Interactive

3 Einsatz und Weiterentwicklung bestehender Metaphern aus dem Web-/Desktop-Bereich

Die im Desktop-Bereich bekannten Metaphern wie Tabs, Buttons etc. und auch die gewachsenen Konventionen des Web müssen ihrem Ursprung gemäss eingesetzt werden, um die mentale Verbindung von Aussehen und Funktionalität beim User zu erhalten. Auf einer klaren Basis kann die jeweilige Funktion jedoch weiterentwickelt werden. Die Verknüpfung unterschiedlicher Funktionen unter Berücksichtigung des jeweiligen Ursprunges sollte für den User verständlich sein und transparent gemacht werden. Z.B. müssen bei der Verknüpfung einer Tab-Navigation mit der Small-Big-View-Funktion von Windows die Eigenart der jeweiligen Funktionalitäten geklärt sein.



Bei einer Tab-Navigation, die sich über zwei Ebenen erstreckt, wird aus logisch-visuellen Gründen beim Klicken eines Tabs in der ersten Reihe auch das erste Tab der zweiten Reihe geöffnet (als „Overview Tab“). Beim Klicken eines weiteren Tabs in der ersten Tab-Reihe öffnet sich wiederum der dazugehörige „Overview Tab“ in der zweiten Tab-Reihe.



Die Kopfleiste der im Inhalt dargestellten Module, die eine „Small View“ des jeweiligen Inhalts zeigen, verhält sich wie die Titelleiste eines Fensters bei „Windows“. Wenn man auf den „Big View“-Button in der Titelleiste klickt, erhält man die seitenfüllende Darstellung des jeweiligen Inhalts. Die Tabs in der zweiten Tab-Reihe ausser dem „Overview Tab“ haben die gleiche Funktion. Sie sind Shortcuts zu den anderen „Big Views“ der jeweiligen Module.



In der „Big View“ kann man über die Tabs in der zweiten Reihe zwischen den einzelnen „Big Views“ „switchen“.

Bildmaterial: Entwürfe für Swissvalor

4 Verknüpfung von Bildelementen zu Zeichensystemen

Einzelne Elemente aus der Welt des Users oder des repräsentierten Objekts können Teil eines abstrakten funktionalen Systems werden.

Das Bildelement „Pfeil“, das bei Agie Charmilles bei Visualisierungen von Erosionsvorgängen verwendet wird, wird in der Website als funktionales Element für die Navigation des Inhalts eingesetzt. Der Vorgang der Erosion wurde auf die Navigationssystem der Website übertragen.



Eine Art Interaktionsmaschine macht die Inhalte der Agie Charmilles Website zugänglich. Der rote „Funke“ indiziert, wo man ist. Pfeile zeigen an, wo man hingehen kann: Rote Pfeile zeigen die „Schwestern“ des ausgewählten Kapitels an. Blaue nach unten gerichtete Pfeile erlauben, in ein beliebiges Kapitel einer höheren Ebene zurückzuspringen. Der hierarchische Pfad der besuchten Themen wird durch einen grauen Hintergrund angezeigt. Der Pfad wird durch eine „Erodier-Spur“ gekennzeichnet.



Durch die konsistente Verknüpfung von Bildelementen und Funktionalitäten ist die Navigation beliebig ausbaubar: Hierarchien sind nicht einzelne „Bilder“, sondern Teil eines visuellen Systems. Sobald der User das System erkannt hat, kann er die neue „Sprache“ nutzen; einzelne Bildelemente fügen sich zu einem mentalen Bild, das die Orientierung des Users erleichtert.

Bildmaterial: www.agie-charmilles.com, Website für die Agie Charmilles Gruppe

5 Abstraktion realer Gewohnheiten

Alltägliche Gewohnheiten und deren visuelle Ausdrucksformen (wie z.B. das Einmerken besonders wichtiger Seiten beim Lesen eines Buches) können in mehr oder weniger abstrahierter Form für ähnliche Zwecke, nämlich für das Auffinden von Information, auch in Websites genutzt werden (vgl. auch die Tab-Navigation im Beispiel 3).



Im gezeigten Beispiel wurden die „persönlichen Einmerker“ eines Autors als Navigationsmittel genutzt, um den Autor der Site und dessen Arbeit zu charakterisieren. FrontLine Communications Richard Bird konzipiert, textet und produziert Firmenpublikationen. Die Kennzeichnung der Auswahl seiner Print-Beispiele für die Website mit Hilfe von Post-its wurde bei der Gestaltung der Site als visuelle Referenz übernommen.



Innerhalb der Hauptthemen des Menüs links kann geblättert werden (mit Hilfe weiterer „Einmerker“ auf der rechten Seite).



Die Hauptthemen links haben eine inhaltlich-logische Ordnung, die aber durch „spontane Seitenstories“ (Einmerker am oberen „Blattrand“) durchbrochen wird/werden kann (je nach Lesart).

Diese einfache und spontane Navigation soll im Nutzer der Website den Eindruck erzeugen, in der Welt des Autors, „herumblättern“ zu können, da er ja dessen „Einmerkern“ nachgeht.

Bildmaterial: www.frontline-com.ch, Website für FrontLine Communications, Richard Bird

6 Nutzung von Assoziationen

Farbe ist ein visuelles Mittel, das Wiedererkennung und Zusammenhalt schaffen kann, ohne die Bedeutung der Elemente zu verändern. Farbe dient in vielen Bereichen als Indikator für bestimmte Eigenschaften, z.B. in der Chemie. Elemente gleicher Farbe werden vom User in einen Sinnzusammenhang gebracht.



Bei der Website der Firma Lonza wurden die Hauptkapitel der ersten Navigationsebene mit sechs sich deutlich voneinander abhebenden Farben belegt. Dadurch entsteht der Eindruck eines visuellen und inhaltlichen Spektrums, das an die Chemiewelt erinnert (Farbe wird z.B. bei der Messung des PH-Wertes als Indikator genutzt). Die Unterkapitel weisen eine hellere Schattierung in der jeweils ausgewählten Farbe auf.



Die Inhalte des jeweiligen Kapitels werden durch die ausgewählte Farbe gekennzeichnet (z.B. durch Kapiteltitel und Bilder in der jeweiligen Farbschattierung), wodurch eine einfache Orientierung ermöglicht wird. Die Anordnung der Information auf der Fläche folgt allgemeinen Sehgewohnheiten (vgl. Beispiel 2). Wichtige Elemente für den Überblick (z.B. Haupttitel) sind gross (also bedeutend) dargestellt, Links zu weiterführenden Informationen werden relativ klein präsentiert, um nicht von der eigentlichen Information abzulenken. Die Leserichtung und die hierarchische Ordnung der Information ist von links nach rechts und von oben nach unten:

Die visuelle Referenz im rechten Browserframe, wo sich der User befindet (ein farbiges Feld mit den zwei Tönen der jeweiligen Kapitelfarbe) und die jeweilige Illustration des Inhalts werden vom User als erstes wahrgenommen. Inhalte gleicher Art haben eine vergleichbare Position im imaginären Koordinatensystem der Site und können so intuitiv gefunden werden.



Links zu neutralen Informationen/Funktionen, die sich auf die gesamte Site beziehen, werden „neutral“, d.h. durch Weiss, Grautöne und Schwarz angezeigt. Die Leiste mit den „neutralen“ Buttons (ganz unten am Browser-Rand) ist ausserdem horizontal ausgerichtet, was die visuelle Trennung von den senkrecht angeordneten farbigen Hauptthemen zusätzlich verstärkt.

Bildmaterial: Entwurf für Lonza bei Day Interactive (online 1996-2000)

7 Versinnbildlichung von Vorgängen

Eine visuelle Sequenz kann einen Vorgang (zum Beispiel Weben) repräsentieren und gleichzeitig als ein weiterer Vorgang erfahren werden, der eine andere bzw. zusätzliche Bedeutung hat (zum Beispiel Verdichtung von Information).

Die Heberlein Fiber Technology Inc. entwickelt Komponenten und Systemlösungen für die Veredelung von Garnen. Die Verdichtung und Verarbeitung von Garnen wurde bei der Heberlein Site durch die Verdichtung eines Pixel-Musters beim Vordringen in tiefere Navigationsstufen repräsentiert. Je dichter das Muster ist, um so genauer und konkreter ist die Information, die mit dem jeweiligen Link verknüpft ist. Nicht angeklickte Kapitel werden nicht verdichtet. So entsteht als Visualisierung des Klick-Vorgangs eine Art Informations-Gewebe unterschiedlicher Dichte im Navigationsbereich links.



Ein Teil dieser Logik wurde auch auf den Inhalt übertragen, um dem User einen Orientierungshinweis zu geben: Z.B. entspricht der Hintergrund der untersten Stufe im Navigationsbereich links dem Hintergrund der Produktdarstellung der tiefsten Produktinformation.



Eine Art Gleichzeitigkeit mehrerer Vorgänge wird durch die diagrammatische Übersicht der Produkte erzeugt: Hier sieht man auf einen Blick die Repräsentanten unterschiedlicher Prozesse, die mit einem Hintergrund versehen sind, der ihrer jeweiligen Informationstiefe entspricht.

Bildmaterial: www.heberlein.ch, Website für Heberlein, Entwurf bei Interbrand Zintzmeyer & Lux

Wie sieht die Zukunft aus? Forty-Two.

Der Kontext wird immer diverser, individualisierbarer, unkontrollierbarer. Prognosen sind kaum möglich.

Die Entwicklung der Bildsprache im Web könnte wie folgt stattfinden: Stufe 1: Anknüpfung an eingeführte Metaphern, Stufe 2: Lockerung und Abstraktion der gewohnten Metaphern, Stufe 3: Einführung neuer Elemente und Verknüpfungen ohne Referenzen zu bestehenden Medien-Metaphern. Werden neue Bildsprachen entwickelt werden, die der „Eigen-Art“ des Web mehr entsprechen als alle Medien-Integrationsversuche? Wünschenswert wäre, dass sich neue Archetypen entwickeln werden, die sich in der Nutzung und Bildsprache von bisherigen Archetypen unterscheiden werden. Müssen von Grund auf neue Zeichensysteme definiert werden? Wird es eine neue standardisierte Bildsprache geben? Wird sich diese Bildsprache auch auf andere Medien auswirken?

Durch die Vermischung von Kreation und Rezeption in individualisierten „Homepages“ entstehen interaktive Informationsräume, Environments. Der Informationsfluss wird gezielter (Closed User Groups, Punkt-zu-Punkt-Kommunikation). Informationen können gefiltert werden. Who is in control?

Realität und virtuelle Welt werden sich immer mehr vermischen: Im virtuellen Raum werden Konferenzen veranstaltet, Entwürfe simuliert, Operationen geübt.... Werden Benutzerillusionen die Metaphern ersetzen?

Die Technik wird sich dem Menschen anpassen, sich mit dem Menschen verbinden: Informationseingabe wird über Gesten stattfinden können, der Computer wird die Verhaltensweise des Menschen interpretieren können. Eingebaute Chips werden die Begrenztheit des menschlichen Körpers erweitern können. „Der moderne Mensch lebt multimedial“... „Der Werbemanager Alexander Schmidt-Vogel, Chef der grössten deutschen Media-Agentur Mediacom, spricht vom Zeitalter der ‚Body Communication‘, weil der heutige Leser, Zuschauer, Bankkunde alles aus der Westentasche regeln kann.“... „Empfang jederzeit an jedem Ort“ (Spiegel, 43/2000, S. 114). Wird die Bildsprache immer mehr kodiert werden, so dass keine „realen Bilder“ mehr erzeugt werden, sondern nur noch neuronale Reize, die Bilder „vorgaukeln“?

Literatur

Baudrillard, Jean: Selected Writings. Stanford 1992

Berger, John: Ways of Seeing. London 1972

Debord, Guy: Society of the Spectacle. Detroit 1983

Johnson, Steven: Interface Culture. Stuttgart 1999

Nielsen, Jacob: Designing Web Usability. Indianapolis 1999

Nöth, Winfried: Handbook of Semiotics. Bloomington and Indianapolis 1990

Poggenpohl, Sharon (ed.): Diagrams as Tools for Worldmaking. Visible Language 26:3/4. Providence 1992

Reichert, Dagmar (Hrsg.): Räumliches Denken. Zürich 1996

Spool, Jared M.: Web Site Usability: A Designer's Guide. San Francisco 1999

Tufte, Edward: Envisioning Information. Cheshire 1994

Boles, Dietrich: Multimediasysteme. Oldenburg 1998. <http://www-is.informatik.uni-oldenburg.de/~dibo/teaching/mm/buch/>