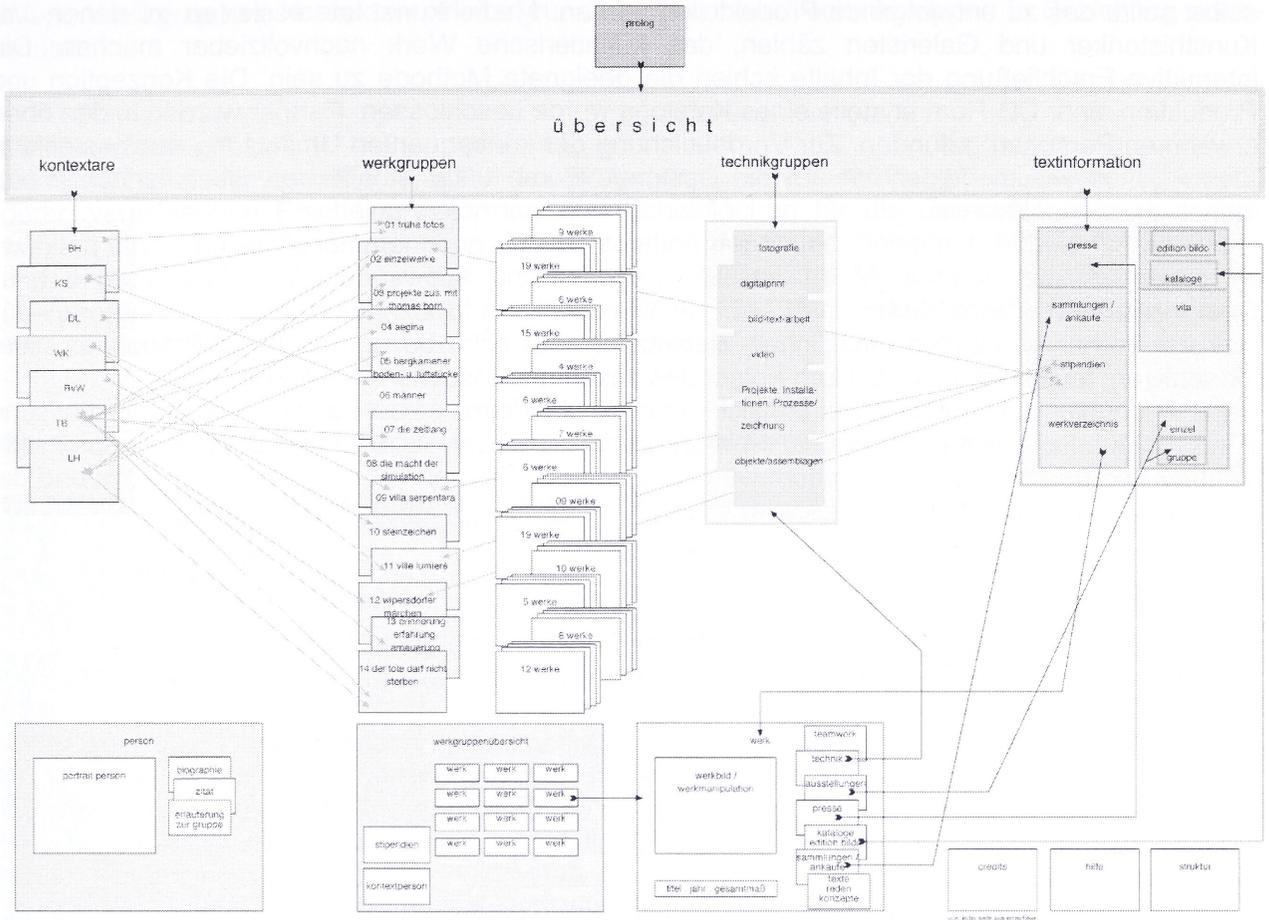


# SSWP

bildo research: Prof. Thomas Born  
 FHTW Berlin  
 Warschauer Platz 6-8  
 10245 Berlin  
 Tel: 030-29371115, Fax: 030-79700760  
 eMail: born@fhtw-berlin.de



## Zum Design der interaktiven CD-Rom SSWP:

Siebensandwegpunkt – die Menschen sind heute nicht mehr verwurzelt, sondern vernetzt von Anna Heine

Die CD-Rom Siebensandwegpunkt ist das Produkt von zwei Jahren Teamarbeit zwischen der Medienkünstlerin Anna Heine (Idee, Konzeption, Content, Interfacedesign), dem Mediendesigner Thomas Kemnitz (EBV, Screen-, Interfacedesign, Programmierung), dem Medienkünstler Thomas Born (Produktionsleitung, Art Direction) und weiteren Spezialisten: Folkmar Hein (Tonaufnahmen), Jens Staeder (Videoaufnahmen).

Das System SSWP ist darüberhinaus Teil eines weiter angelegten Forschungsvorhabens der Arbeitsgruppe „bildo research“ an der FHTW Berlin. bildo research arbeitet seit 1996 an mehreren Projekten, die sich mit der Visualisierung umfangreicher Bilddatenbestände in Netzen befassen.

Weitere Projekte in diesem Kontext sind z.B. das „Virtual Museum of dead places“ und das Lernsystem „Virtual Design“.

Ziel der CD ist es, über das medienkünstlerische Werk Anna Heines im Kontext zu den ihre Arbeit fördernden Persönlichkeiten zu informieren und diesen besonderen Inhalt über das bloße Aufzählen der Werke hinaus zu vermitteln. Diese Verbindung bildet die Grundidee der Arbeit. Die Weiterentwicklung der Konzeption ergab eine dritte Komponente, nämlich einen ganz konkreten Ort, den Siebensandwegepunkt bei Schloss Wiepersdorf südlich Berlins, der als Schnittpunkt zwischen den Werken und den sieben Persönlichkeiten, den sog. Kontextaren, betrachtet werden kann. Er ist aber mehr, nämlich Ausdruck der Reflexion eigener Identität und geistiger Verortung, die Frage nach der künstlerischen Heimat.

Neben der Verwendung als Informations-, Reflexions-, und Arbeitsinstrument für die Künstlerin selbst sollte das zu entwickelnde Produkt der/dem an Medienkunst Interessierten, zu denen u.a. Kunsthistoriker und Galeristen zählen, das künstlerische Werk nachvollziehbar machen. Die interaktive Erschließung der Inhalte schien die geeignete Methode zu sein. Die Konzeption und Produktion einer CD-Rom anstelle eines Katalogs wurde beschlossen. Partner wurden in den oben erwähnten Personen gefunden. Zur Verdeutlichung der konsequenten Umsetzung des gesteckten Zieles gehen wir im Folgenden auf die Designprobleme unter inhaltlichen, gestalterischen und technischen Aspekten ein.

### **Designproblem – inhaltlich**

Aus der vorher genannten inhaltlichen Zielsetzung läßt sich, bezogen auf die Produktion einer interaktiven, multimedialen CD-Rom Folgendes zusammenfassend formulieren:

Unter Ausnutzung der interaktiven Möglichkeiten des Mediums selbst soll das medienkünstlerische Werk, bestehend aus 144 Werken in 14 Werkgruppen vorgestellt und deren Entstehungsprozesse sichtbar und nachvollziehbar gemacht werden. Zentrales Element ist die netzhafte Verbindung der 7 Kontextare zu den 14 Werkgruppen.

### **Designproblem – gestalterisch**

Dem Inhalt folgend werden an das Design folgende Ansprüche gestellt:

1. Eine klare, moderne Navigation stellt alle Inhalte jederzeit übersichtlich zur Verfügung, ohne den Kontext zu verlassen.
2. Das Interface stellt das bildnerische Werk und die damit verbundenen Informationen in den Vordergrund. Die Erschließung über zusätzliche Textinformationen und Technikhinweise bildet den Hintergrund. Dieser Zusammenhang wird bereits in der Strukturübersicht visuell transportiert.
3. Das Screendesign berücksichtigt die Präsentation unterschiedlicher Formate, Medien und Techniken der Originalwerke. Letztere werden bzgl. ihrer Entwicklungs- und Bedeutungszusammenhänge durch spezifische Interaktionsmöglichkeiten inhaltlich detaillierter vermittelt.

### **Designproblem – technisch**

Aus den beiden vorigen designproblematischen Gesichtspunkten resultieren folgende technische Anforderungen:

Produktion einer (= 700MB) hybriden CD-Rom für Mac und PC, die in erster Linie darauf abzielt, skalierbar, d.h. nicht statisch, vielmehr fußend auf der vorhandenen Struktur, beliebig erweiterbar zu sein. 5 wesentliche Medienformate sollen systemunabhängig verarbeitet werden: Standbilder, Digitalvideo, Audio und Interaktion. Alle Informationen sollen über den Screen ausgegeben, d.h. nicht gedruckt werden.

## Designlösungen

Im Folgenden gehen wir auf einige Designentscheidungen näher ein und klären verschiedene Begrifflichkeiten.

## Technische Grundanforderungen

640x480 Pixel - Dateigröße

Tausende Farben - Bildqualität

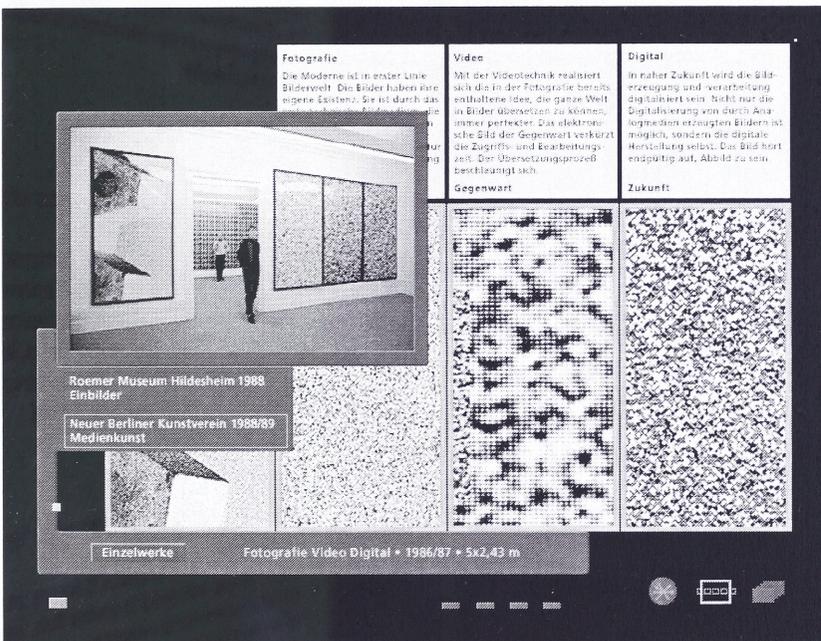
## Die Struktur

Werk, Werkgruppen, Kontextare, Hintergrundinformationen, Technikgruppen in Beziehung zueinander.

## Das Interface

Kernpunkt ist die Navigation über die in das System integrierte Darstellung der Gesamtstruktur und deren verschiedene Erscheinungsformen wie: Schaltflächen für die Gesamtstruktur im ausgewählten strukturellen Zusammenhang; Transformation der Strukturinhalte in Menüs mit Symbolen und unterschiedliche Zugangswege und -ebenen. Zusätzliche Möglichkeit zum Erfassen des übergeordneten Inhalts durch Aufruf der Prolog-Seite. Eine Back-Funktion läßt vollzogene Wege reversibel werden.

## Die Screens WERK (Bildbeispiel: Werkscreen mit Interaktionsmöglichkeiten)



Anordnung und Verbindung aller zum Einzelwerk gehörenden Informationen in einem Präsentations-Winkel. Feste Anzahl von Links und Änderung deren Erscheinung abhängig vom Inhalt.

Farbwahl: Grau - Trennung von Werk und Links. Sandgelb in Anlehnung an den Titel: aktiv, bzw. anwählbar, aktueller Status (u.a. Textverzeichnisse)

Trennung von Werk und Interface: abhängig von der realen Erscheinungsform des Werkes - Rahmen, unbunter Untergrund.

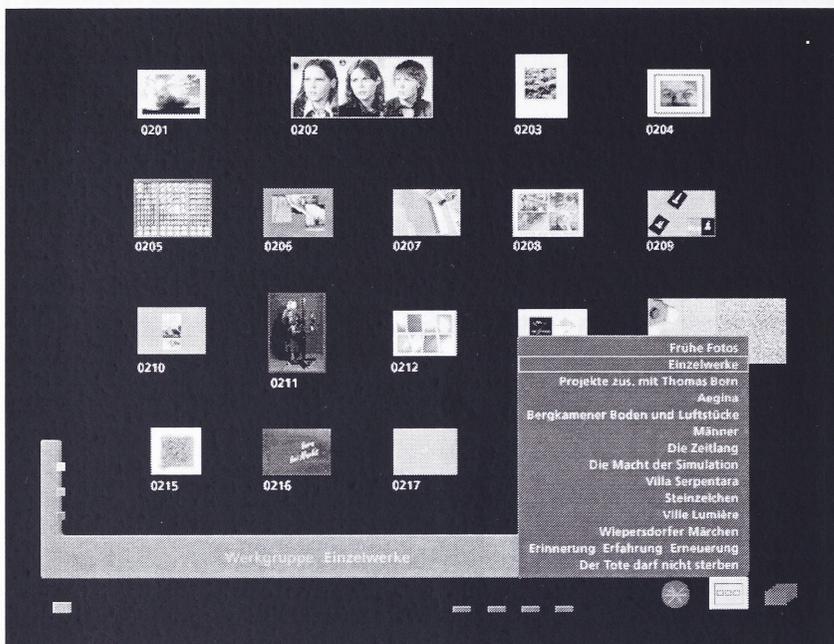
Einfache Gestaltung: Reduktion auf wenige, dezente, in sich ausdifferenzierte und voneinander unterscheidbare Elemente durch räumliche Simulation, Kenntlichmachen von Schaltflächen, Doku-bilder: Größenunterschied, entdecken weiterer Bilder durch Interaktion.  
Weitere Funktionen zur nicht inhaltsgebundenen Navigation am unteren Rand angeordnet, erst bei RollOver erkennbar: start, help, quit etc..

## Die Interaktionen

Ziel: Entstehung oder diskursive Bestandteile des jeweiligen Kunstwerks sichtbar und nachvollziehbar machen - das Werk erkennen. Nicht Ersatz für fehlende Vorstellung vom Werk (Maße und Dokubild), vielmehr Hinweis auf Entstehungs- und Bedeutungszusammenhänge des jeweiligen Werks.

## Die Screens WERKGRUPPE

(Bildbeispiel: Werkgruppenscreen mit geöffnetem Werkgruppen-Menü)



Orientierung: Abwandlung des Navigationswinkels (Form und Helligkeit), Ersetzen der Linkfarbe durch den spezifischen Buntton, der dem jeweiligen Kontextar/der Kontextarin zugeordnet ist.  
Klare tabellenartige Visualisierung der zugänglichen Werke im Kontrast zur visuell vielschichtigen Strukturübersichtsseite.

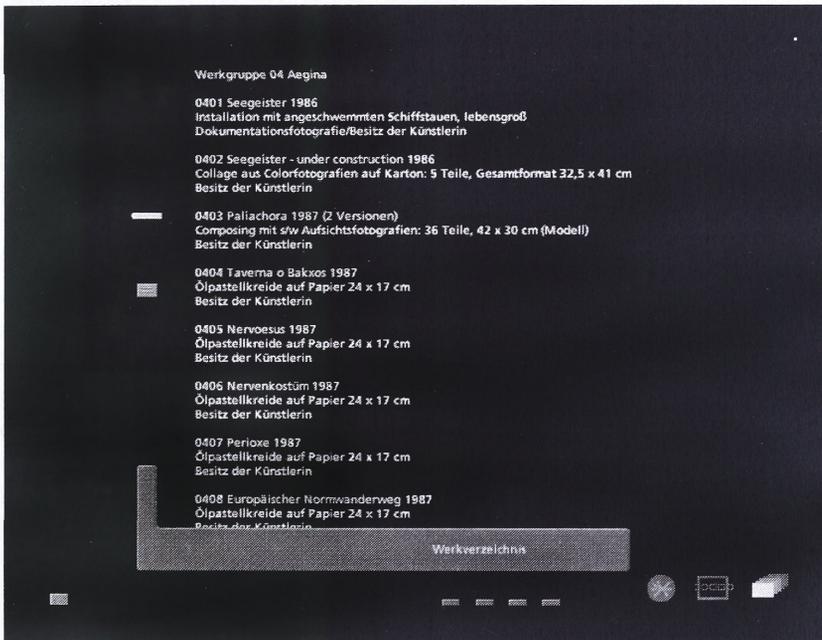
## Die Screens KONTEXTAR

(Bildbeispiel: Kontextarscreen, Abbildung auf der Folgeseite)

Elemente: Portrait, Werk-relevante Begriffe, Vita, Buntton, persönliches Detail, Kontext zur/zu den jeweiligen Werkgruppe/n. Orientierung: Verwendung des bekannten Winkels (Form und Helligkeit), Reversion - Zuordnung der Werkgruppe. Vielschichtigkeit und Animation (kursive Typographie) als Ausdruck von Prozesshaftigkeit und Dynamik.



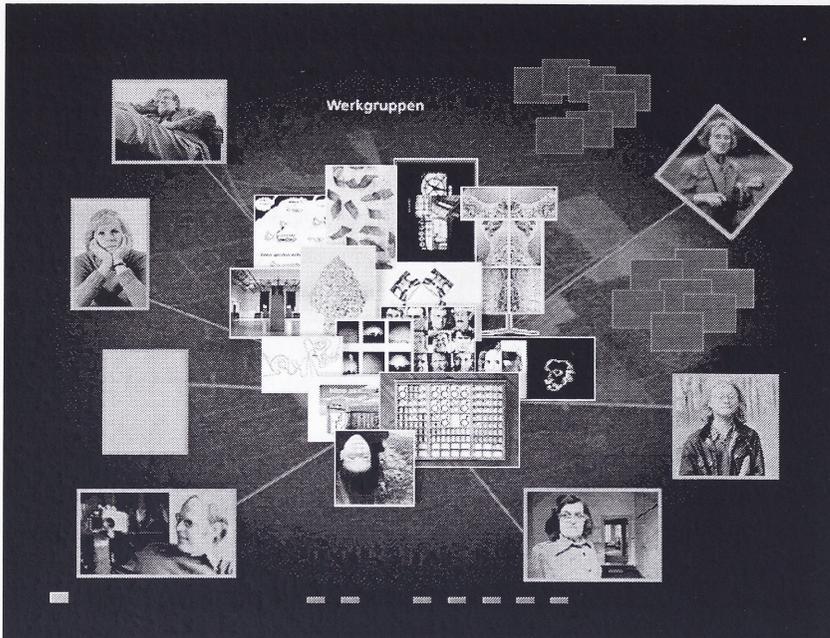
**Die Screens VERZEICHNISSE**  
 (Bildbeispiel: Textverzeichnisscreen mit Scrollbar)



Weiterer Zugangsweg über Text- bzw. Hintergrundinformationen. Orientierung über Ausgangspunkt des Links: Orientierungsbalken Gestaltung und Programmierung eigener Funktionselemente wie Scrollbars.

## Der Screen STRUKTURÜBERSICHT

(Bildbeispiel: interaktiver Strukturübersichts- bzw. Inhaltsverzeichnisscreen)



Visualisierte Widerspiegelung der Gesamtstruktur kann als semantische Karte gelesen werden. Über das Inhaltsverzeichnis hinaus: Verdichtung der Eingangssituation durch Animation und Anordnung der Werkgruppen. Visualisierung des Zusammenhangs zwischen Wegekreuzung, Kontextaren und Werkgruppen als substantielles Element der Grundidee. Visueller Haltepunkt der Orientierung und Navigation. Sichtbar- und Zugänglichmachen der ergänzenden Inhalte durch Technikgruppen und Hintergrundinformationen. Räumliche Staffelung der Elemente. Verwendung des bekannten Sand-Buntons als ergonomische Rückmeldung bei der Aktivierung von Funktionsmöglichkeiten.

Anna Heine, Thomas Kemnitz