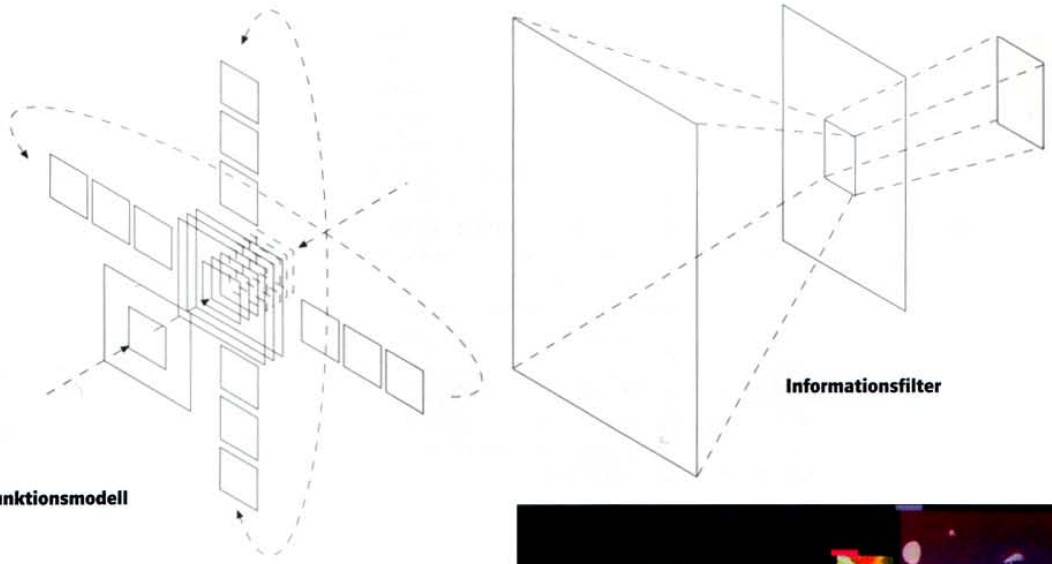
Web-TVisionen

Bei Web-TV oder **Interactive TV** setzt zur Zeit die technische Entwicklung den Maßstab. Prof. Tanja Diezmann stellt die Idee vor die Technik und fordert die Gestaltung eines **neuen Interfaces** für das neue Medium

■ **Bei der Recherche** zum Thema Web-TV oder Interactive TV findet man hauptsächlich Einträge aus dem Jahr 1998 – und diese sind meist technischer Art. Die Frage des Interface-Designs spielt in der öffentlichen Diskussion offenbar keine Rolle. Auch die Übernahme der Firma Web TV durch Microsoft Mitte letzten Jahres hat das Thema zwar wieder mal in die Medien gebracht, die Entwicklung des neuen Mediums ist dadurch jedoch keinen Schritt vorangekommen.

Das Interface, mit dessen Hilfe der Anwender künftig mit dem Gerät und mit dem weltweiten Datenpool interagiert, scheint die meisten Medienmacher momentan nicht zu beschäftigen – obwohl es dabei keineswegs nur um das Design von Buttons und die Aufstellung neuer Richtlinien geht, die bei Entwürfen für den TV-Bildschirm zu beachten sind. Vielmehr gilt es, visuelle und mediale Kommunikationsformen zu entwickeln, die das Bedienen und vor allem das Genießen der neuen Angebote überhaupt erst ermöglichen.

Mit der Zusammenführung der Medien Fernsehen und Internet prallen hinsichtlich der Interface-Gestaltung Welten aufeinander. Während die TV-Designer Systeme verwenden, die in Echtzeit vier oder mehr Spuren laufender Movies bearbeiten, überlegen die Web-Gestalter, wie sie durch den Einsatz von Flash ihre Web-Sites ein wenig auflockern können. Ist es das Ziel der einen, innovative Bildwelten, Animationen und dynamische Formen des Corporate Designs fürs Fernsehen zu schaffen, versuchen die anderen, geringe Ladezeiten und eine möglichst hohe Abrufwahrscheinlichkeit zu gewährleisten – was aufgrund der unterschiedlichen Plattformen, Technologien, Browser und Plug-ins immer



Dieses Interface soll eine schnelle und variable Kombination unterschiedlicher Informationsarten bieten. Möglich wird dies durch die ständige Präsenz von Text, Sound, Bild und Film. Die drei Ebenen Unterhaltung, Information und Kommunikation sind nicht voneinander getrennt, sondern werden durch ständig aktualisierte und auf das ausgewählte Thema abgestimmte Zusatzobjekte miteinander verwoben. Der User steuert sie mit Hilfe eines Navigationskissens an. Der Entwurf von Julia Dietzsch, Studentin an der Hochschule Anhalt (FH), entstand im Rahmen des Seminars „Interface 2001 – Odyssee ins Interaktive Fernsehen oder Web-TV?"

noch nicht hundertprozentig gelingt – und ihre Kommunikationsideen in Tabellen und HTML zu übertragen.

Auch wenn Bewegtbilder im Web gewiß einen Gewinn für die Informationsvermittlung darstellen, so scheint doch der Versuch, das Fernsehen auf den Rechner zu bringen, definitiv vom Tisch zu sein. Gerade aus der Perspektive des Gestalters zeigt sich: Wenn sich die beiden Medien annähern und zu einem neuen verschmelzen, wird dabei etwas entstehen, das weder dem Fernsehen noch dem Web, wie wir sie kennen, gleicht.

Beim Aufkommen neuer Medien versuchte man in der Vergangenheit oft, das alte ins neue zu übertragen, so zum Beispiel die Malerei in die Fotografie, das Theater in den Film, das Buch auf die CD-ROM. Dagegen ist für das Web- oder Interactive TV zu hoffen, daß es intelligentere Lösungen geben wird als die von Microsofts Web-TV, das eine Web-Site fast 1 : 1 im Fernseher präsentiert.

Ein Medium, das die Möglichkeiten des Fernsehens mit denen des Internets und des Computers verbindet, kann doch etwas ganz Neues sein: mit einer eigenen medialen Struktur – weder Sender noch Web-Site –, der Möglichkeit zur Medienumwandlung, einer speziell entwickelten Navigationsstruktur und auch neuer Hardware für das Zusammenspiel von Eingabemedium und Oberflächensemantik.

Hier sind Ideen gefragt, die die Entwicklung der Technik nach sich ziehen – anstatt zu warten, bis das fertige Produkt auf dem Tisch liegt und Designer dann nur noch überlegen müssen, wie sich die fürs Fernsehen geltenden Gestaltungsregeln auf eine Web-Site anwenden lassen. Wenn nicht mehr das Fernsehen mit seinen Kanälen und das World Wide Web mit seinen Sites und URLs den Ausgangspunkt der Überlegungen bilden, sondern die Möglichkeiten, die sich aus der Konvergenz der beiden Medien ergeben, und die Notwendigkeiten der digitalen, vernetzten Informationsgesellschaft, dann können und sollten spannende Lösungen und neue Formen der Kommunikation und Interaktion entstehen.

Wenn der Zugang zum Internet über das Stromnetz oder den Kabelanschluß möglich ist, die technischen und die Übertragungsprobleme gelöst sind, wird man feststellen, wie wichtig der Zugriff auf die Daten, also das Interface, ist. Und die Anwender werden das akzeptieren, was am besten funktioniert, schließlich hat niemand Lust auf langwierige Rechen- und Suchprozesse – wer auf einer Couch sitzt, der will Antworten präsentiert bekommen und keine Anfragen starten.

Die mediale Struktur des Interactive TVs steht noch nicht fest: Vielleicht wird es keine Programme mehr geben, dafür aber einen freien Zugriff auf die Datenbanken der Sender und parallel dazu auf alle Inhalte aus dem Web, und zwar nicht in Form von Web-Sites, sondern auf die einzelnen Informationsbestandteile. Vielleicht werden dann auch Programmdirektoren, Moderatoren, Sendezeiten und Copyrights überflüssig.

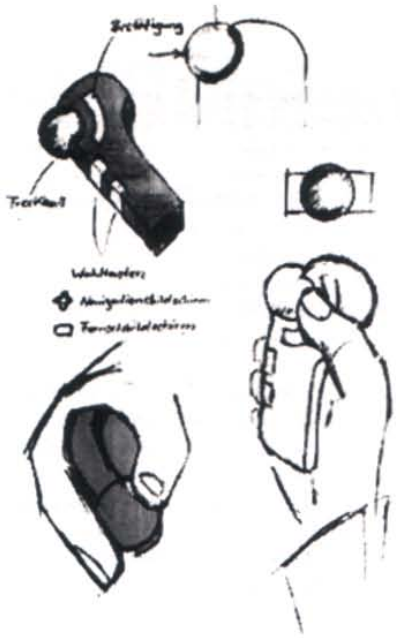
Die Erwartungen des Users an das Medium der Zukunft werden sicherlich dazu führen, daß es über eine Präsentationsebene verfügt, auf der Inhalte, zum Beispiel Filme, gesendet werden, und über eine Kommunikationsebene mit E-Mail, Telefon und so weiter, eine Interaktionsebene mit diversen Funktionen wie Service, Konfiguration et cetera sowie schließlich eine Transaktionsebene mit Bestell- und Kaufmöglichkeiten.

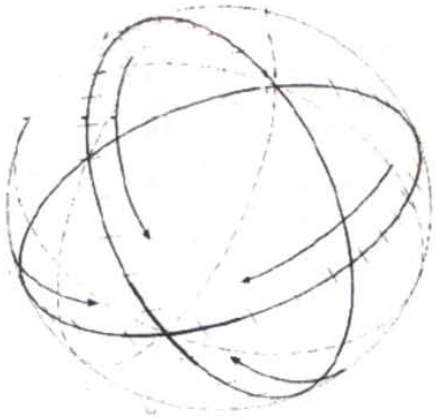
Des weiteren werden neue Formate entstehen – ähnlich wie das Web weltweite Newsgroups und virtuelle Communities hervorgebracht hat. Allerdings bleibt die Frage, was dieses neue Medium mehr kann, als weltweit und interaktiv abgefragte Inhalte abzusondern? Sind zum Beispiel mediale Transformations- und Integrationsmöglichkeiten denkbar?

Von Konvergenz oder Medienkonvergenz spricht man schon seit einiger Zeit, praktiziert wird sie bislang aber kaum, weder im Web noch im Fernsehen. Wir navigieren durch mehr oder weniger hierarchische Web-Sites, die zwar datenbankgeneriert, aber dennoch zweidimensional angelegt sind. Die Möglichkeiten, die sich aus der Digitalisierung und der Vernetzung ergeben, werden kaum genutzt.

Dabei erlaubt gerade die Digitalisierung von Information die Integration von Medientransformationen in Konvergenzkonzepte. Das heißt, daß der User Filme in Form von Texten, visuellen Abstracts und Stills, Text als Ton oder Bilder als Text et cetera abrufen kann. Dabei entstünden nicht nur neue Formate, sondern auch Kommunikations- und Interaktionsformen, die über die Darstellung klassischer Sites auf dem TV-Bildschirm hinausgingen. So trüge das Konvergenzmedium den Bedürfnissen der User nach Dialog und Interaktion Rechnung.

Das traditionelle Fernsehen mit seinen Programmen, Filmen, Magazinen und Nachrichten löst sich auf. Zunehmend werden Spartenkanäle ein- →





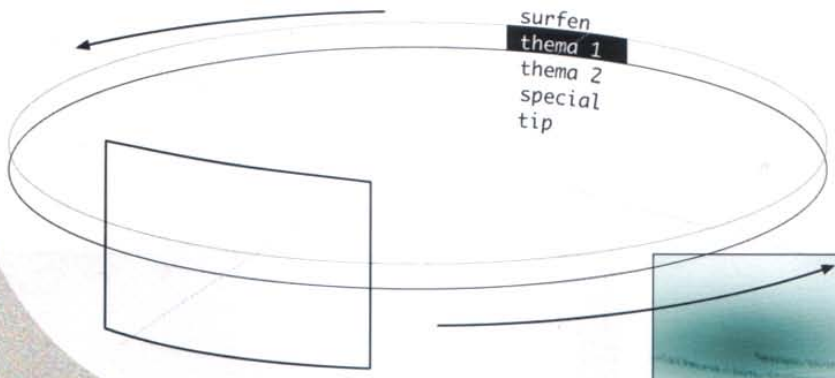
Die Studentin Anett Wagner schuf ein Navigationmodell, bestehend aus den vier radial angeordneten Hauptebenen Kommunikation, Information, Unterhaltung und Transfer. Durch Drehen des Trackballs wählt der User die Ebenen, die Navigation bleibt am rechten oberen Bildrand sichtbar

→ gerichtet, die sich ganz gezielt an einzelne Interessengruppen wenden. Durch Drücken des Programmknopfs bestimmt der Zuschauer die Art des Inhalts. Und umgekehrt finden sich im World Wide Web Strukturen, die dem TV-Schema entsprechen: vorgefertigte Informationspakete, die sich nach vordefinierten Navigationshierarchien abrufen lassen oder den User per Links, also vom Gestalter für relevant befundene Verbindungen, durch das Angebot leiten, oft oder meistens dorthin, wo er gar nicht hin möchte.

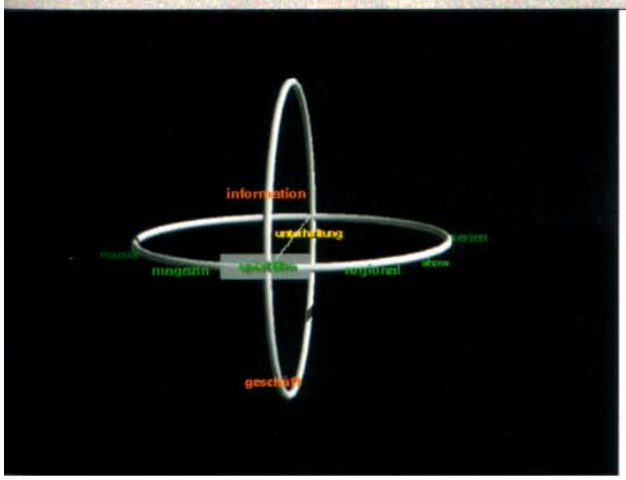
Erforderlich sind Konzepte für Interfaces, die dem User die Freiheit und Bequemlichkeit bieten, die Art der Präsentation – etwa mehr oder weniger offensiv – und die mediale Form der Inhalte zu wählen. Außerdem sollte er selbst die Komplexitätsstufe der Interaktion mit dem weltweiten Datenpool bestimmen können.

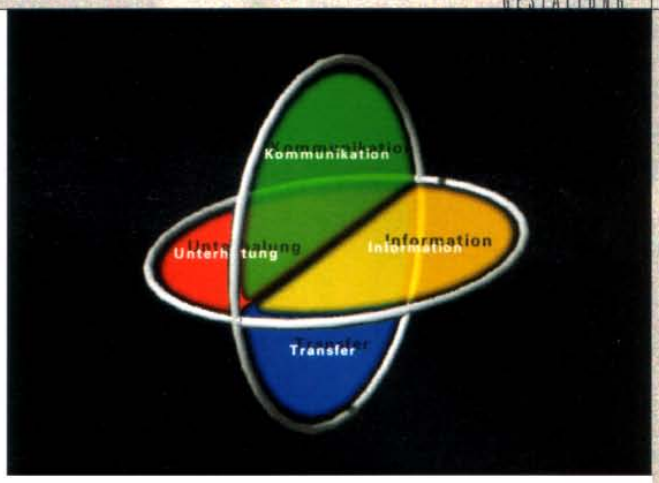
Vorstellbar ist eine vom Fernsehen her bekannte Präsentationsebene, auf der ein Programm läuft und die auf Anfrage zusätzliche Infos liefert. Diese sind nicht vordefiniert, sondern setzen sich nach Laufzeit der Sendung, angefragten Kriterien oder den User-Präferenzen aus den Daten des Webs zusammen. Alle Vorteile von Interaktion und von Konfiguration, wie wir sie aus dem Web in Ansätzen kennen, erhöhen den Gehalt der übermittelten Informationen, weil das System mitdenkt und dem Nutzer das für ihn Relevante anbietet. Auch ein redaktionelles Angebot ist möglich, aber nur zusätzlich – ansonsten besteht völlige Informationsfreiheit.

Zur Realisierung derartiger Konzepte müssen Designer dynamische Informationsarchitekturen entwickeln. Die Art der Präsentation und der Navigation und die Weise, wie die Inhalte in Verbindung stehen oder gesetzt werden können, wird über den Erfolg dieses neuen Mediums mitbestimmen. Die Gestaltung multimedialer, interaktiver Anwendungen verlangt dem Designer schon heute mehr ab, als eine visuelle Sprache zu definieren und die Farbe, Plazierung und die Form einzelner grafischer Elemente festzulegen. Seine Aufgabe besteht zu einem großen Teil in der Entwicklung von logischen und modularen Informations-



Die Interface-Studie des Atelier Pre-View in Berlin basiert auf einem Kreisprinzip. Inhalte und Navigation liegen sich gegenüber und lassen sich auf der Navigationskreisbahn beliebig verschieben. Der Moderator steht im Zentrum des Kreises und kann je nach Beitrag die Position der Inhalte per Stimme oder mit der Hand verschieben beziehungsweise selbst eine andere Position im virtuellen Studio einnehmen





strukturen, wobei Art und Menge der Inhalte, die er dem Nutzer mittels einer nachvollziehbaren und intelligenten Navigation zugänglich macht, unbestimmt sind.

Existiert erst einmal ein Konzept für dieses neue Medium, werden sich Gestalter gleichermaßen mit der Dynamik des TV-Designs und der Komplexität der Navigationssysteme von interaktiven Anwendungen befassen müssen. Dabei gilt es, Lösungen zu entwickeln, die einen angenehmen, für unterschiedliche Situationen – sei es mobil oder von der Couch aus – optimalen Zugriff auf alle Daten des Systems ermöglichen – unabhängig von dem medialen Zustand der Rohinformation. Da könnten auch Interfaces ins Spiel kommen, die auf menschlichem Wahrnehmungsverhalten basieren, beliebig viel oder wenig Inhalte zulassen und die eine unmittelbare Verbindung von Digital und Analog sowie eine enge Korrespondenz von Eingabemedium und Oberflächensemantik erlauben.

Die Komplexität dieser funktionalen, medialen und strukturellen Anforderungen macht über die benutzeroberfläche hinausgehende Interface-Konzepte nötig, welche die Handhabung des Eingabemediums eng mit den Abläufen auf der virtuellen Oberfläche in Verbindung bringen. Eine Fernbedienung vermag dabei sicherlich nicht, die erforderliche Bequemlichkeit und Geschwindigkeit bei der Navigation durch das umfangreiche Angebot zu gewährleisten. Darüber hinaus bedarf es komplexerer Interaktionen, als nur zwischen Programmen hin- und herzuschalten.

Manuelle Aktionen des Users auf der Fernbedienung könnten eine unmittelbare Response des Interfaces hervorrufen, zum Beispiel ließen sich durch die Drehung des Knopfes die Inhalte weiterdrehen. So könnte man Konzepte entwickeln, die wesentlich nachvollziehbarer und effektiver sind, als sich mit zwei Knöpfen durch rund 50 Programme zu zappen. Es könnte eine Ordnung entstehen, die die Navigation durch das Angebot erleichtert.

Wie die Kiste, die Fläche oder die Projektion tatsächlich aussehen wird, ist offen. Aber ist das so wichtig? Wichtig ist doch eigentlich nur, ob und vor allem wie gut der Nutzer mit den visuellen Kommunikations-, Interaktions-Präsentations- und Transaktionsebenen umgehen kann – wo auch immer diese sein werden.

Die entscheidenden Fragen lauten dagegen: Wer wird den Anforderungen der Zuschauer beziehungsweise der User mit der Übernahme des anderen Mediums heute gerecht? Welche Fernbedienung greift die Navigationsabläufe eines interaktiven Fernseh-Interfaces auf? Welche Konzepte erleichtern den Zugang zum Web? Ob wir in Zukunft mit einer Zwölfknopfbedienung Web-Sites blättern oder mit neu entwickelten Eingabegeräten völlig veränderte Dimensionen der Interaktion bei gleichbleibender Benutzerfreundlichkeit erkunden, das hängt davon ab, ob es Ideen gibt, die stark genug sind, die technischen Entwicklungen in dieser Richtung anzustoßen, nicht umgekehrt. ■

Die Autorin Tanja Diezmann ist Professorin für Interface-Design und lehrt am Fachbereich Design an der Hochschule Anhalt (FH) in Dessau. Auf der Mecon in Köln wird sie die neusten Entwicklungen zum Thema Interactive TV vorstellen