

Screen-Design

Typografie in Multimedia und Internet

Neue technische Möglichkeiten, gleichzeitig arge Beschränkungen von gestalterischen Mitteln der Typografie im Internet. Gutes Design hat sehr viel mit dem, was zuvor schon da war, zu tun. Die digitale Revolution darf skeptisch betrachtet werden.

SO VIEL GESTALTUNG, VISUELLE GESTALTUNG wohlgemerkt, wie im Internet, war bisher noch nie möglich. Programme, Inszenierungen, Aufführungen, Möglichkeiten des Dialogs stehen uns zur Verfügung. Und was mit Desktop-Publishing begann, setzt sich erst einmal fort: Alle visuellen Komponenten werden möglichst gleichzeitig eingesetzt. Erweitert mit Sound, Musik, bewegter Grafik und Videoeinblendungen ergibt sich zunächst ein Brei von Rauschen, Störungen, Verwirrungen; die wunderbaren Möglichkeiten der Verbesserung von Information sind nicht ohne weiteres zu finden.

Mit fünf Thesen plädiere ich für Klarheit, Funktion, nachvollziehbare Logik, Anschaulichkeit und durchaus Lust verbreitende Animation.

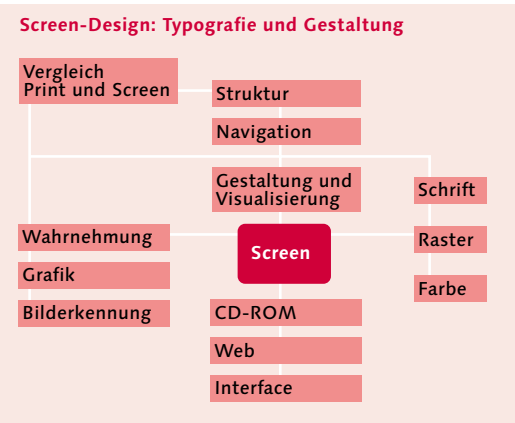
1. Das Lesen in gedruckten Büchern seit 500 Jahren befreit uns noch nicht vom linearen Denken und dem Lesen auf dem Bildschirm.

Ich muss hier aus gegebenem Anlass etwas wiederholen. Das klassische Textbuch war von Funktionen geprägt. Funktionen, die aus dem Sammeln der Seiten entstanden und aus dem Aufnehmen des Schriftcodes beim Lesevorgang. Ordnung und Gesetz entstanden daraus; die Schriftzeichen, ihr Charakter, die Zeilen, die Druckseite und als jeweilig stationäre Wahrnehmung die Doppelseite.

Schon mit dem Beginn des Druckens, also im 15. Jahrhundert, spielte die Abbildung ergänzend

zum Text eine wichtige Rolle. Man war bestrebt, zwischen Text und Bild visuelle Harmonie zu erreichen. Der Charakter der Textschrift, die Art der Typografie sollte der Anlage der Illustration entsprechen. Als im 20. Jahrhundert das Bild auch im Buch und nicht nur in der Presse immer dominierender wurde, versuchten Gestalter bewusst verschiedene Elemente richtig, also sinnvoll einzusetzen.

Bildbücher, Zeitschriften, Lehrbücher beweisen die Bemühungen um eine den Inhalten gerecht werdende visuelle Sprache. Neben den linearen Büchern, die Seite für Seite fortlaufend funktionieren, kam das Prinzip der Doppelseite hinzu. Die beiden nebeneinander liegenden Seiten sollten als Ganzes gesehen werden.



Zwar ist der Bund des Buches hierbei etwas störend, deshalb wurde versucht, diese Störung möglichst zu unterdrücken. Die aufgeschlagene Fläche wirkt als Einheit. Dieses Prinzip findet sich heute in den meisten Zeitschriften, in vielen Lehrbüchern und auch in den meisten populärwissenschaftlichen Bild-Text-Büchern.

Von einfachen Funktionen bis zu raffinierten »Verwebungen« reicht diese Entwicklungsphase der visuellen Gestaltung. Und damit sind auch schon einige Voraussetzungen geschaffen, die nicht nur an die Lese- und Sehgewohnheiten der Bücher anschließen, sondern etwas vorweg nehmen, was erst auf dem Bildschirm zur vollen Wirkung kommen kann.

Allerdings – und das ist einschneidend – steht der Darstellung auf dem Bildschirm eine Konkurrenz in den Printmedien gegenüber, die ihr in der Qualität der Lesbarkeit und Bilddarstellung bisher noch überlegen ist.

Oft wird aber nur die schlechte visuelle Qualität der Print-Vorbilder fortgesetzt. Dagegen stehen Realisierungen von Gestaltern, die schon vor einigen Jahren in stationären Anschauungssystemen versucht haben, die Bedürfnisse des Benutzers zu treffen.

2. Texte sind selten nur visuelle Elemente. Sie wollen auch auf dem Bildschirm gelesen werden.

Bei einer Auflösung von 72 dpi auf dem Bildschirm ist schnell erzählt, wo die Probleme liegen und wo die Grenzen sind. Aus der Tradition des Lesens heraus sind wir sehr fein gestaltete, scharfe und klare Schriftbilder gewöhnt. Im Printbereich fängt die bessere Lesbarkeit bei 300 dpi an, und wir sind in Büchern, Zeitschriften und Drucksachen 1200 und 2400 dpi gewöhnt.

Für die Darstellung auf dem Bildschirm bedarf es deshalb besonders einfacher und »stabiler« Schriftformen, die eben gut lesbar sind.



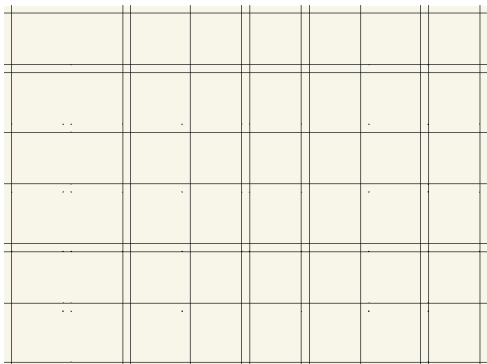
◀ Powerpoint-Präsentation für SWP Berlin, 2001



◀ CD-ROM eines Readers von Spotlight, Gräfling, Systema Verlag 1996



◀ Orientierung innerhalb eines Kapitels



3. Je einfacher die Basis eines inhaltlichen, visuellen Programms auf dem Bildschirm ist, desto besser wird die Lesbarkeit von Text und Bild funktionieren.

Ausgehend von den traditionellen Lese- und Sehgewohnheiten, die die inzwischen starken und uneinheitlichen Sehgewohnheiten beim Fernsehen mit einschließen, müssen zuvor untersucht und entwickelt werden:

1. Aufteilung des Bildschirms. Proportionen, Einteilung, also ein Raster-system. Bedienungsbuttons müssen deutlich angeordnet sein, aber sie sind im Ganzen nicht das Wichtigste.

2. Die Möglichkeiten einer Schrift, die überall unter Windows vorhanden ist.

Es wird häufig die Arial als die bisher geeignetste gewählt. Diese Schrift steht auf dem Bildschirm relativ stabil, was bei früheren Versuchen sowohl für Bildschirmeignung als auch für die Eignung von Laserausdrucken festgestellt wurde.

3. Die typografische Struktur der Bildschirmseite. Hier geht es primär um Übersichtlichkeit und eine vertraute Ordnung oder sogar Anordnung. Nach den in der typografischen Drucksachengestaltung üblichen Maximen, dass Gleiches auch gleich behandelt wird, soll eine verständliche Klarheit vermittelt werden. So verbieten sich in einer solchen Gestaltung vordergründige Sensationen. Interessantes muss begründet und logisch aufgebaut werden.

4. Der Einfluss der verknüpften Elemente auf die Gestalt der Abhandlung.



4. Die Überfütterung mit Einzelelementen ist zwar als »Rausch« der Werkzeugbediener verständlich, »nützt« dem Benutzer aber wenig.

Sicher gibt es auch Berechtigung für Programme, die so viel an Informationen oder sogar Informationsnebel bieten, dass der Benutzer nur einen beliebigen kleinen Teil wahrnimmt oder annimmt. Je mehr aber Information ernst genommen wird, desto ungeeigneter erscheint mir dieser Weg. Im schlicht angelegten Beispiel wird auf die mögliche Differenzierung der Wahrnehmung geachtet. Andere Beispiele tun das nicht. So finden wir auf vielen Screens Elemente, die ineinander übergehen. Nicht alles ist dabei klar.

Eine Übersichtalisierung ist häufig üblich und ich meine fast, es gäbe einen Standard der Verwirrungen auf CD-ROMs oder im Fernsehen oder in Videos mit extrem kurzen Schnitten.

5. Die Macht der Bilder ist nicht mehr unbestritten, nachdem die Manipulierbarkeit allenthalben bekannt ist.

Verdrängt das Bild den Text, oder ist eine Symbiose möglich? In der technischen oder informierenden Grafik weiß man genau, wann ein Bild sinnvoll und wann der Text die bessere und raschere Ausdrucksweise ist. Die abgedroschene Phrase, dass ein Bild mehr als tausend Worte sagt, stimmt eben nicht ohne weiteres.

Vergleiche und Analysen der Wirkungsweisen und ihrer Anteile sind nötig. Für seriöse Informa-



tionsgrafik gibt es beispielsweise die Voraussetzung, dass eine Darstellung wahrhaftig sein muss. Das lässt sich auch auf das Bild an sich übertragen. Da wir heute Bilder fast unbeschränkt – positiv gesehen – verbessern können, ist die Verantwortung des Gestalters und natürlich vor allem des Redakteurs gefordert.

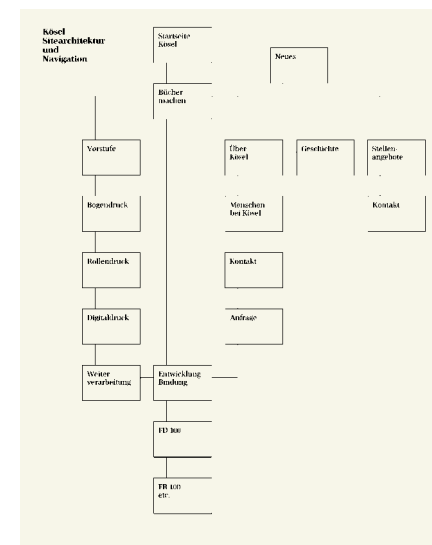
Bild und Text in ihrer visuellen Bestform sollten gleichberechtigt sein und nicht gegeneinander ausgespielt werden. Das spricht also gegen Bildmanipulation jeglicher Art, was schon bei der Kommentierung eines Bildes innerhalb der Bildlegende anfängt. Sekundäre Gestaltungselemente wie Hintergründe, Rahmen oder schwächer eingeblendete Fotos (»gesoftet«) und Grafiken können die Stimmung einer Information gut unterstützen. Aber das Maß für die Relativität muss vorhanden sein. Das Sekundäre darf sich nicht aufspielen.

Im Folgenden werden vor allem Unterschiede zur Print-Typografie behandelt. Die Realisierung bleibt außen vor und man sollte sich endlich daran gewöhnen, dass Gestaltung und Typografie (oder Design) nicht einfach in der technischen Anwendung aufgehen können. Zahlreiche Kurse und Seminare mit dem Titel »Screen-Design« scheinen vergessen zu haben, dass Gestaltung ein komplexes Gebiet ist. Leider merken viele der Akteure das nicht einmal. Aber diese Problematik und die Überziehung des Planeten mit visuellem Schrott haben wir schon mit der Einführung von DTP erleben müssen.

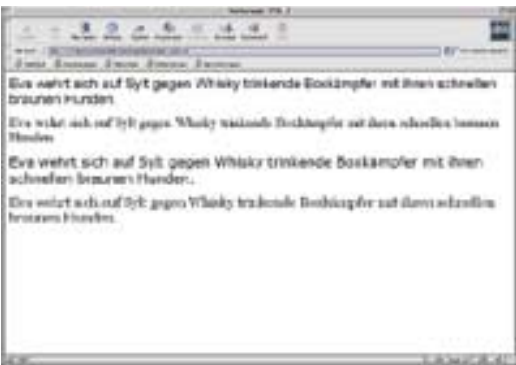
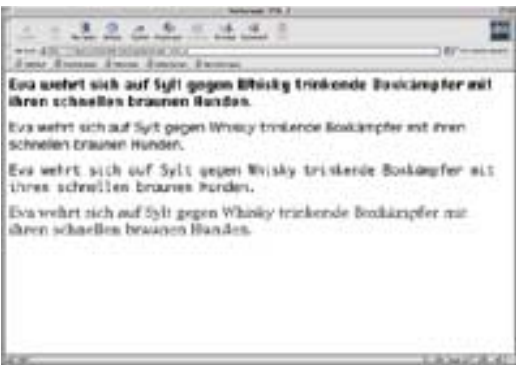
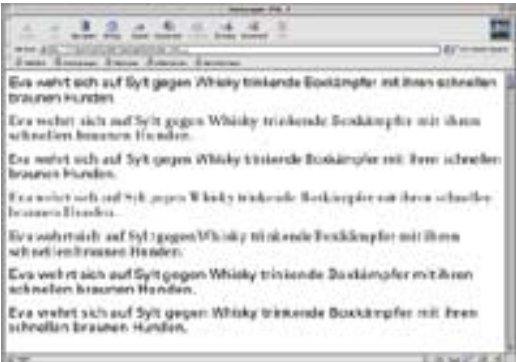


Bilder

Ohne in die Realisierungstechniken einzusteigen: Bilder brauchen Speicher und Aufbauzeiten auf dem Bildschirm. Aus diesem Grund sollten sie zunächst in ihrer Abmessung kleiner gehalten werden, und natürlich sollten grundsätzlich wenige Bilder eingesetzt werden. Vektorgrafiken für Strichzeichnungen sind für jede Größe geeignet, während Rasterbilder (Bitmaps) mit zunehmender Größe auch mehr Speicher benötigen. Da die meisten Benutzer mit 8 Bit Farbtiefe arbeiten, muss der Gestalter für das Internet sich leider auf 256 Farben beschränken.



Schriftversuche
auf dem
Bildschirm:
Arial
Times
Stone Sans
Stone Serif
Bodoni
Utopia
Univers
Frutiger
Chicago
Geneva
Monaco
New York
Verdana
Georgia



Schrift auf dem Bildschirm

Die Problematik der Schrift kann an folgendem Beispiel beschrieben werden: Auf ganz einfache Weise sollte für einen kleinen Übersetzungsrechner, den Alpha 120 für Langenscheidt, eine möglichst gut lesbare und den Schriften der analogen Druckwerke ähnliche Display-Schrift geschaffen werden. Viele Möglichkeiten hat man bei 160 × 80 Pixel nicht. Pro Zeile ergab sich eine Höhe von nur 13 Pixel. Die Breiten wurden differenziert angelegt. Beim Testtext sehen Sie sechs Zeilen mit einer maximalen Breite von 24 Buchstaben. Auf Serifen, diese für Druckschriften wichtige Hilfe, musste verzichtet werden. Aber es gibt eine kursive und eine halbfette Schrift dazu. Alle drei Schriftschnitte haben trotz dieser schon primitiven Einfachheit »Charakter«. Ein Phänomen, über das ich selbst erstaunt war. An einzelnen Figuren erkennt man die Problematik aber besonders stark.

Für ein anderes Projekt versuchten wir Schriften für die Bildschirmeignung zu testen. Sehen Sie hier handelsübliche Postscript-Schriften. Es sind:

- Arial Regular
- Stone Serif
- Stone Sans
- Bodoni
- Utopia

Auf dem Bildschirm wurden die jeweils am besten lesbaren Größen ermittelt. Freilich schießen einige Charaktere wegen ihrer für den Bildschirm zu komplizierten Figurenstruktur sofort aus. Der Unterschied zum Laserausdruck mit nur 300 dpi ist ziemlich groß. Außer der Arial hätte das für die geplanten Multimedia-Projekte bedeutet, dass die Schrift mitgeliefert werden müsste. Das war aus rechtlichen Gründen nicht möglich. Bei 72 dpi sind bei kleinen Schriftgraden nur wenige Pixel in Funktion. Und je weniger Pixel, desto gröber wird die Schriftdarstellung.

Gut geeignete Schriften für Screens sind natürlich die Standards. Beim Mac sind das Chicago, Geneva, Monaco und New York. Unter Windows waren es bisher die für Browser geeigneten Schrift-

ten Arial und Times, die heute von der Verdana und der Georgia abgelöst wurden. Beide Schriften stammen von Mathew Carter und Tom Rickner, laufen auf Mac und Windows und sind kostenlos bei Microsoft zu haben.

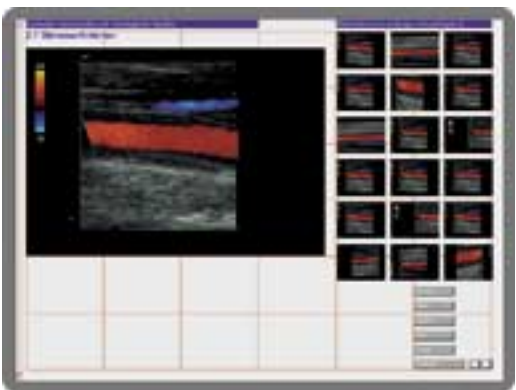
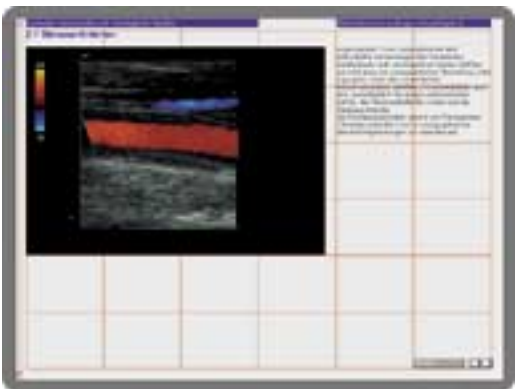
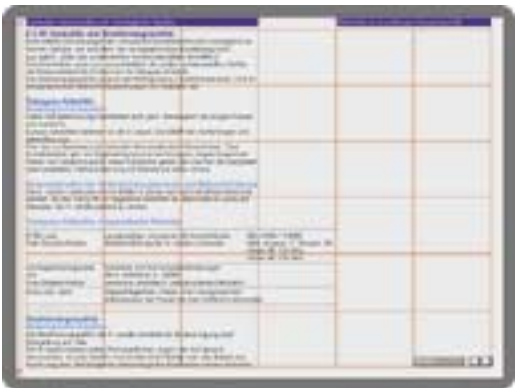
Tests haben gezeigt, dass von regulären Schriften die Univers und Frutiger ab 14 Punkt brauchbar, dagegen sind Arial, Verdana und auch die Georgia generell bildschirmtauglich. In großen Graden gibt es natürlich viel mehr mögliche Schriften, weil die Pixelverteilung dann nicht so kritisch ist. Je magerer nun ein Schriftschnitt ist, desto zerrissener wird das Bild der Schrift aussehen.

Aber die Diskussion um die Eignung von Schriften wird sehr eingeschränkt durch den Umstand, dass eine verwendete Schrift beim Benutzer auch vorhanden sein muss. Außer den Standards ist das eher zufällig der Fall und fällt damit praktisch aus.

Man kann nun, wie geschehen, die Eignung von Schriften, die als »Bild« (GIF) eingeführt sind, betrachten. Aber weil sie dann nicht editierbar sind, widersprechen solche Texte dem Sinn von Hypertexten, und keine Suchmaschine kann sie finden. Für Typografen heißt es also noch etwas leiden, bis Schriften »mitgegeben« werden können, in HTML eingebettet und von Browsern erkannt. TrueDoc von Bitstream und Open Type von Adobe heißen die Lösungen.

Textschrift auf dem Bildschirm braucht eine etwas weitere Laufweite als auf Papier. Die Satzbreite zum Lesen sollte nicht den Printmaximen mit 60 Zeichen je Zeile folgen, sondern etwa 35 Zeichen je Zeile besitzen, also etwas mehr als die Hälfte. Auch der Zeilenabstand sollte größer bemessen werden, beispielsweise bei 14 Punkt Buchstabengröße 4 bis 6 Punkt, also 14/18 oder 14/20 Punkt.

Die Darstellung der Schriftgröße ist allerdings zwischen Mac und Windows unterschiedlich. Um 14 Punkt auf Windows anzuzeigen, sollte auf dem Mac eher mit 16 Punkt gearbeitet werden.



CD-ROM Medizin-Software,
Entwurf 1999

► Raster und Screen-Design für Kösel, Kempten 2001

◀ 122 Farbe



Bildschirmoptimierte Truetype-Schriften

Farbe und Hintergrund auf dem Bildschirm
Was das Grundsätzliche über Farben und Wirkungen betrifft, ist auf das Kapitel »Farbe«, hinzuweisen. Aber Lichtfarben können noch mehr, sind intensiver, sind auch anders definiert, nämlich nach RGB. Auch diese Farben können mit dem NCR-System definiert und verglichen werden.

Planung eines Internetauftritts

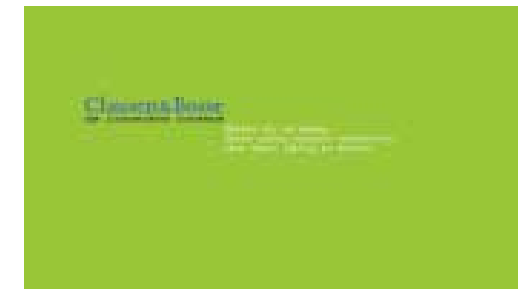
Für eine schon 400 Jahre alte Qualitätsdruckerei hatten wir den Internetauftritt zu entwerfen, der die bisherigen »gewachsenen« und von der Gestaltung her unbefriedigenden Sites ablösen sollte. Da auch das Corporate Design des Hauses und eine informierende Werbekampagne von uns entwickelt wurden, waren viele Vorgaben bereits bekannt. Wir entwickelten folgende Grundlagen:

- Logo
- Headline-Schrift (Schneider Libretto)
- Formulierung der Headlines
- Raster und Proportion

Da die Redaktion hauptsächlich in unseren Händen lag, war es problemlos, auch die Struktur der Site zu erstellen. Diese Arbeit ist inhaltlich bedingt und gehört daher mit zur Gestaltung und keineswegs in die Hände der Realisierer.

Damit die Geduld der Benutzer nicht zu sehr beansprucht wird, sollen Texte kurz und Bilder klein gehalten werden. Versucht wird hierbei, möglichst konkret zu informieren. Für die Gestaltungsgrundlage wurde ein Flächenraster mit 5 × mal 5 × Feldern zugrunde gelegt. Die Felder entsprechen der Proportion 1 : 1,5 (eine alte Buchproportion), die auch im gesamten CD-Auftritt immer wieder vorkommt.

Die Entwürfe, die zunächst mit QuarkXPress gemacht wurden, zeigten Zusammenhänge und Gesamtstruktur.



◀ Zwei Versionen für einen Reiseführer. Es wurde sogar versucht, das Projekt auf eine Diskette zu pressen.

▲ Unterschiedliche Textdichten beim Flughafen, Schriftanbieter oder bei einem Verzeichnis

◀ Ein ruhiger, aber interessanter Auftritt einer Druckerei

Die Regierung

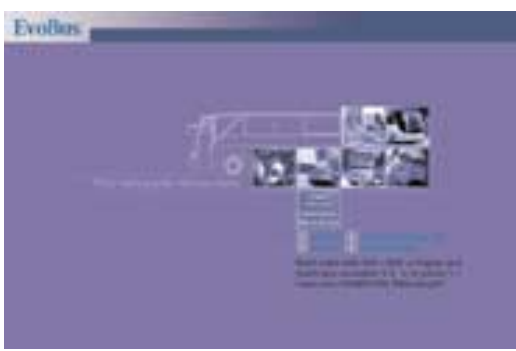
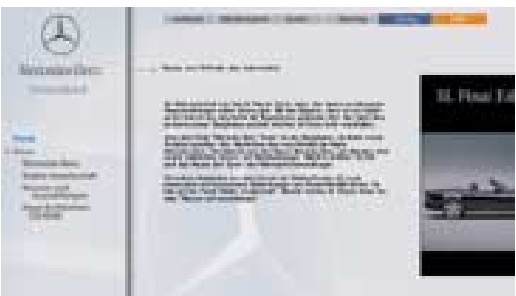
Eine Universität

DaimlerChrysler

Infineon

Museum für Gestaltung

Deutsche Post



Stiftung Weimarer Klassik

Architektur Zentrum Wien

Audi Die Argonauten Bregenz Gebr. Klingenberg

EvoBus

BMW

Heidelberger Print-Akademie

MAN Roland