

Hovedfagsoppgave i kunstvitenskap

av

Wenche Eli Brataas

Nettsider som estetiske objekt

En kunstvitenskaplig analyse

Faggruppe for kunstvitenskap

Humanistisk Fakultet

Universitetet i Tromsø

Våren 2007



Jeg vil rette en takk til mine veiledere, Svein Aamold og Per Bäckström, for all faglig støtte, hjelp og oppmuntring.

Tromsø, mai 2007

Wenche Eli Brataas

1 INNLEDNING.....	5
1.1 BESKRIVELSE OG AVGRENSNING	5
1.2 BAKGRUNN OG HISTORIKK	5
1.3 VALG AV NETTSTEDER.....	7
2 METODER OG BEGREPSAVKLARINGER.....	9
2.1 HVA KJENNETEGNER EN NETTSIDE.....	9
2.2 METODER FOR ANALYSE AV HJEMMESIDER.....	11
2.3 BESKRIVELSE AV THORLACIUS KOMMUNIKASJONSMODELLO.....	12
2.3.1 <i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med avsender og mottaker.....</i>	<i>14</i>
2.3.2 <i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med produktet</i>	<i>24</i>
2.3.3 <i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med kontekst</i>	<i>28</i>
2.3.4 <i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med mediet.....</i>	<i>31</i>
2.3.5 <i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med koden.....</i>	<i>33</i>
2.4 BESKRIVELSE AV ENGHOLMS ANALYSEMODELLO	35
2.4.1 <i>Den tekniske konstruktion</i>	<i>37</i>
2.4.2 <i>Den brugsmaessige funktionalitet.....</i>	<i>38</i>
2.4.3 <i>Den aestetiske dimension</i>	<i>38</i>
2.4.4 <i>Form.....</i>	<i>39</i>
2.4.5 <i>Brugskontekst.....</i>	<i>40</i>
2.5 BRUKEN AV METODENE	41
2.6 LITT BEGREPSAVKLARING.....	42
2.6.1 <i>En kort innforing i Flash.....</i>	<i>43</i>
2.6.2 <i>Bruken av sidebegrepet i analysene.....</i>	<i>45</i>
2.6.3 <i>Noen forutsetninger</i>	<i>46</i>
3 ANALYSER AV NETTSTEDENE.....	47
3.1 ANALYSE AV NETTSTEDET BEKSINSKI	47
3.1.1 <i>Nettstedsstruktur og sidestruktur</i>	<i>47</i>
3.1.2 <i>Beskrivelse og analyse</i>	<i>49</i>
3.1.3 <i>Tolkning.....</i>	<i>67</i>
3.2 ANALYSE AV NETTSTEDET YULIANAU	71
3.2.1 <i>Beskrivelse av nettstedet.....</i>	<i>71</i>
3.2.2 <i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med avsender og mottaker.....</i>	<i>81</i>

3.2.3	<i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med produktet</i>	87
3.2.4	<i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med kontekst</i>	98
3.2.5	<i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med mediet</i>	101
3.2.6	<i>Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med koden</i>	102
3.3	ANALYSE AV NETTSTEDET HOMEOSTATIC	103
3.3.1	<i>Beskrivelse av nettstedet</i>	103
3.3.2	<i>Den tekniske konstruksjon</i>	117
3.3.3	<i>Den brugsmessige funksjonalitet</i>	118
3.3.4	<i>Form</i>	120
3.3.5	<i>Brugskontekst</i>	123
3.4	SAMMENLIGNING AV DE TRE ANALYSEMETODENE	124
4.	NETTSIDER SOM KUNSTUTTRYKK	127
4.1	<i>”INTERNET ART” OG ”EN FØLELSE AV KUNST”</i>	127
	ILLUSTRASJONER	140
	LITTERATURLISTE	143
	ELEKTRONISKE KILDER OG NETTSTEDER	145

1 Innledning

1.1 Beskrivelse og avgrensning

Denne oppgaven handler om webdesign. De nettstedene som skal undersøkes i denne oppgaven, er nettsteder som i utgangspunktet ikke er laget som kunstverk, men som allikevel har en utforming og et uttrykk som gjør dem til estetiske objekter. Oppgaven handler ikke om internettkunst, som jo forlengst fått status som en egen kunstgenre, men heller om nettsteder som er laget med det formål å skulle fungere som alt fra hjemmesider for privatpersoner eller firmaer, til kommersielle nettsteder for reklame eller internetthandel. Hensikten med denne oppgaven har vært å finne fram til egnede analysemetoder for webdesign, og å undersøke om denne typen nettsteder har et estetisk uttrykk som gjør det interessant å undersøke dem i en kunstvitenskapelig kontekst.

1.2 Bakgrunn og historikk

Nettsider er informasjonsobjekter i det verdensomspennende datanettverket som kalles internett.¹ Disse blir formidlet til et publikum ved hjelp av den datatekniske tjenesten som kalles World Wide Web.² En nettside er datateknisk objekt som bare eksisterer i form av en digital kode.³ Denne koden består av informasjon og datatekniske instruksjoner i HTML⁴ eller et annet datateknisk språk.⁵ Disse instruksjonene er det bare en datamaskin som kan tolke, og resultatet av denne tolkningen blir formidlet til oss i form av et visuelt uttrykk på en dataskjerm.⁶ World Wide Web ble gjort tilgjengelig for et allment publikum på begynnelsen av 1990-tallet, men det tok enda noen år før den datatekniske utviklingen gjorde tjenesten så

¹ Hannemyr 2005 s. 11 og 40

² Ibid s. 9

³ Ibid s. 42

⁴ HyperTextMarkupLanguage, dvs. en kode for å formattere nettsider

⁵ Hannemyr 2005 s. 44

⁶ Ibid s. 42

brukervennlig at folk flest var i stand til å benytte seg av den.⁷ På slutten av tiåret skjedde det imidlertid en eksplosiv økning i antall brukere, og i dag benyttes World Wide Web som medium på lik linje med for eksempel radio og TV.⁸

Jeg har vært bruker av World Wide Web helt siden tjenesten først ble tilgjengelig, og har kunnet følge utviklingen av mediet fra begynnelsen. Min interesse for kunst og kunstvitenskap har gjort at jeg spesielt har vært opptatt av det visuelle og estetiske uttrykket i nettsidene. Dette uttrykket har forandret seg i den tiden World Wide Web har eksistert. Både den visuelle og den tekniske utformingen av nettsider fram til i dag, og spesielt i den siste tiden, har vært påvirket av den datatekniske utviklingen. Til å begynne var nettsidene veldig enkelt utformet og besto stort sett av tekstblokker og enkel grafikk.⁹ Etter hvert ble utformingen av sidene mer og mer avansert, så vel teknologisk som designmessig, og i den senere tid er det blitt mulig å lage nettsider i form av multimediale objekter.¹⁰ Med multimediale objekter mener jeg en nettside som inneholder av flere typer medieuttrykk som for eksempel foto, lyd, video og animasjon.

Den grafiske utformingen av nettsider kalles også for webdesign, og de som designer nettsider kalles ofte for webdesignere. Til å begynne med var det tilstrekkelig med en viss datateknisk kompetanse for å kunne lage en nettside, og en webdesigner var ofte synonymt med en datatekniker.¹¹ I dag har denne tittelen mer blitt overtatt av grafiske designere.¹² Fra å formidle et enkelt visuelt uttrykk, slik som nettstedene var utformet i World Wide Webs begynnelse, kan de i dag ha en meget kompleks utforming, både teknisk og visuelt.

⁷ Hannemyr 2005 s. 13 og 35

⁸ Ibid s. 35 og 11

⁹ Siegel 1998 s. 12

¹⁰ Engholm 2004 s. 59

¹¹ Siegel 1998 s. 12

¹² Ibid s. 15

1.3 Valg av nettsteder

Det finnes veldig mange nettsteder på World Wide Web, og det er ingen enkel oppgave å velge ut bare noen få. Så vidt jeg vet, finnes det heller ikke noen kunstinstitusjon eller kunstmuseum som har ”utstillinger” av den type nettsteder som denne oppgaven omhandler. Det finnes derimot en del organisasjoner som fortløpende presenterer nye nettsteder som utmerker seg i henhold til de kriteriene som de setter. Noen eksempler på disse organisasjonene er the Webby Awards,¹³ FWA (the Favourite Website Awards)¹⁴ og American Design Awards.¹⁵ Disse organisasjonene deler også ut forskjellige priser for det beste nettstedet i de forskjellige kategorier av nettsteder de har definert, eller de kårer for eksempel ”månedens nettsted”. Nettstedene til disse organisasjonene fungerer som utstillingsvindu for webdesign og formidler noe av utviklingen innenfor området. Ellers finnes det nettsteder som er laget spesielt for og av designere. Noen av de som jeg har støtt på i arbeidet med denne oppgaven er for eksempel Designiskinky¹⁶ og K10K.¹⁷ Men selv om mange av de som designer nettsteder har utdannelse innen for eksempel grafisk design, er utdannelse slett ikke noen garanti for å gjøre det bra og oppnå anerkjennelse.

I denne oppgaven har jeg valgt ut tre nettsteder som jeg vil benytte som grunnlag for analyse. Hovedbegrunnelsen for å velge de tre nettstedene, er at de i tillegg til å ha et avansert design, også har en estetisk kvalitet som skiller dem ut i den store mengden av nettsteder som finnes. De utvalgte nettstedene er allikevel forskjellige både når det gjelder innhold og form. Den første er laget som en hjemmeside for en tysk DJ som kaller seg Yulia Nau.¹⁸ Den andre fremstår som det offisielle nettstedet for den polske kunstneren Zdzislaw Beksinski.¹⁹ Den tredje ser ut til å være laget som en

¹³ <http://www.webbyawards.com> (24.01.2007)

¹⁴ <http://www.thefwa.com> (24.01.2007)

¹⁵ <http://www.americandesignawards.com> (24.01.2007)

¹⁶ http://www.designiskinky.net/index_main.html (11.02.2007)

¹⁷ <http://www.k10k.net> (11.02.2007)

¹⁸ <http://wireframe.co.za/yulia/splash.htm>

¹⁹ <http://www.beksinski.pl/>

hjemmeside for et webdesignfirma.²⁰ Nettstedene har ikke egne navn, men identifiseres ved hjelp av URLer eller internettadresser. Disse adressene kan virke lange og kompliserte. Derfor har jeg valgt å gi hver av nettstedene et kort navn, som jeg benytter i resten av oppgaven når jeg refererer til dem. For nettstedet <http://wireframe.co.za/yulia/splash.htm> vil jeg heretter bruke betegnelsen ”YuliaNau”. For det andre nettstedet, <http://www.beksinski.pl/>, vil jeg bruke betegnelsen ”Beksinski”, og for <http://www.homeostatic.net/checkpoint.html>, som er det siste nettstedet, vil jeg bruke betegnelsen ”Homeostatic”.

Nettstedene er beskrevet i denne oppgaven slik som de fremstår på World Wide Web på det tidspunktet når denne oppgaven blir skrevet. På grunn forgjengelighetsaspektet som også er en del av World Wide Webs natur, vet jeg ikke hvor lenge disse nettstedene vil bestå, og om de i det hele tatt vil fortsette å eksistere i den form de har i dag. Selv om jeg har sikret meg billedkopier, vil det ikke bli det samme som å oppleve uttrykket på skjermen. Dette er en egenskap som nettsteder deler med en stor del av de verkene som lages av performancekunstnere, selv om tidsaspektet nok fungerer litt forskjellig. De fleste nettsteder lever nok litt lenger enn en performance.

²⁰ <http://www.homeostatic.net/checkpoint.html>

2 Metoder og begrepsavklaringer

2.1 Hva kjennetegner en nettside

Nettsider skiller seg vesentlig fra kunstverk som for eksempel maleri og grafisk design. For det første er nettsider virtuelle i den forstand at de eksisterer kun som tekniske instruksjoner og koder i en datamaskin. Denne koden blir formidlet til oss som et visuelt uttrykk i form av piksler på en dataskjerm, der det endelige uttrykket i stor grad også er avhengig av faktorer som teknisk utstyr og programvare.²¹ Nettsider har også en del andre egenskaper som er karakteristiske for dette mediet. En av disse egenskapene er at uttrykket i nettsider er at de er multimediale. Dette innebærer at en nettside kan bestå av flere medieuttrykk som tekst, grafikk, video, lyd og animasjoner. Et annet aspekt ved nettsider er at de har egenskaper i form av hypertekst som gir en mulighet for et ikke-lineært navigeringsmønster. Dette innebærer at de forskjellige brukerne kan bevege seg på forskjellige måter, både internt på et nettsted og mellom de forskjellige nettstedene. De har også en interaktiv funksjonalitet som gir brukeren av nettsiden mulighet å interagere med forskjellige elementer i nettsiden for å foreta seg forskjellige ting som for eksempel å hente ut opplysninger etter behov og ønske.²²

Alle medier setter sitt preg på det uttrykket de formidler. Dette gjelder også for nettsider. For disse kan dette gi seg utslag i en del uforutsigbare effekter på grunn av forskjeller i teknologi og utstyr. Dette er ofte vanskelig å kontrollere, både for designer og bruker.²³ Men disse forskjellene hver for seg beskriver ikke noe fellestrekk ved det uttrykket som skapes i en nettside. Det skjer derimot når en retter oppmerksomheten mot mediet og måten det visuelle uttrykket fremstår på. Et aspekt ved uttrykket som skapes på en dataskjerm, og som jeg synes er spesielt, er at det på en måte lyses opp innenfra. Jeg vil trekke sammenligninger mellom dette uttrykket og det uttrykket som fremkommer i et glassmaleri, når lyset skinner gjennom dette. Det

²¹ Engholm 2004 s. 58

²² Ibid s. 59

²³ Nielsen 2002 s. 22 - 31

samme gjør også forfatteren Paul Levinson i boken *Digital McLuhan*.²⁴ En av Marshall McLuhans konklusjoner er at dette er et felles aspekt også ved glassmaleri og fjernsyn. I den forbindelsen hevder han at lyset har en hypnotisk og nærmest religiøs virkning som tiltrekker vår oppmerksomhet. Denne effekten begrunner han i den måten vår hjerne og våre sanser fungerer. Det lyset som formidles fra andre medier som bøker og film, beskrives som et reflekterende lys. Lyskilden i dette siste tilfellet vil befinne seg foran objektet og belyse det utenfra.²⁵

Ida Engholm kommenterer også den ”dobbeltheten” som eksisterer i forbindelse med nettsider som medium for å formidle et visuelt uttrykk. For det første kan brukeren fungere som en mottaker av informasjon. På den annen side kan han eller hun også være aktiv å foreta seg noe i forhold til denne informasjonen. Hun refererer til medieteoretikeren Lev Manovich som beskriver brukeren i denne ”dobbeltheten” som en som

.....på den ene side trækker på piktoriale konventioner fra den ældre vestlige illusionisme ved at gøre skærmen til et vindue til et virtuelt rum, og på den anden side viderefører nye traditioner fra grafiske menneske-computer-interfaces, hvor computerskærmen opdeles i et sæt kontrolinstrumenter med klart afgrænsede funktioner og dermed behandles som et virtuelt instrumentbræt.²⁶

En nettside inneholder altså elementer både fra tidligere måter å fremstille visuell informasjon på, og nye måter å gjøre dette på ved hjelp av for eksempel datateknikk. Dette utgjør sammen den opplevelsen som en bruker har av en nettside, og som består av alle egenskapene ved en nettsted, også utover det visuelle uttrykket. Sammen gir disse egenskapene også mulighet for å formidle en interaktiv fortelling der brukeren kan styre hendelsesforløpet i større eller mindre grad. Et nettsted som jeg nylig kom

²⁴ Levinson 2001 s 9

²⁵ Ibid.

²⁶ Engholm 2004 s. 58 - 59

over, og som viser dette, er nettstedet *Opplev Ibsen*, der brukeren kan skape en fortelling eller et hendelsesforløp, mens Ibsens liv og forfatterskap presenteres.²⁷

Til slutt må jeg nevne et aspekt som kan være med på å forringe opplevelsen ved et nettsted, og det er det brukermessige aspektet. Dette baserer seg på den enkelte brukers ferdigheter og engasjement, noe som kan føre til at en bruker kan få en helt annen opplevelse av et nettsted enn en annen bruker. Det kan også være andre forhold som spiller inn, som for eksempel kulturell kontekst, og som medfører at brukeren ikke klarer å ”skjønne” verken utformingen av de visuelle virkemidlene eller budskapet som formidles.²⁸

2.2 Metoder for analyse av hjemmesider

Da jeg begynte å arbeide med denne oppgaven, forsøkte jeg å finne fram til en metode som egnet seg for å analysere de nettstedene jeg hadde valgt. Og siden dette vel egentlig dreier seg om nettsteder som ikke i utgangspunktet ikke var definert som et kunstverk, så hadde jeg forståelig nok også problemer med å finne ”en knagg å henge hatten på” innenfor det kunstvitenskapelige fagområdet. Det var riktignok allerede skrevet en oppgave ved UiTø innenfor området digital kunst som omhandlet grafiske grensesnitt i forbindelse med kunst,²⁹ og det fantes også en del annen litteratur om digital kunst.³⁰ Men den litteraturen som handlet om webdesign, besto stort sett av to hovedkategorier. Den ene delen omhandlet retningslinjer for å lage funksjonelle brukergrensesnitt, der Jakob Nielsen var en forkjemper.³¹ Motpolen til denne retningen var de designerne som fokuserte mer på det grafiske designet i nettsteder. En av forkjemperne her var David Siegel.³² I tillegg fantes også de som skrev om mer eksperimentell webdesign, slik som Curt Cloninger.³³ Selv var jeg utdannet

²⁷ <http://www.opplevibsen.no> (03.05.2007)

²⁸ Engholm 2004 s. 62

²⁹ Barlindhaug 2002

³⁰ Noen eksempler på dette er Mealing (ed.) 1997, og Schwartz og Schwartz 1992

³¹ Et eksempel på litteratur er Nielsen 2002

³² Et eksempel på litteratur er Siegel 1998

³³ Hans bok, *Fresh styles for web designers*, Cloninger 2002, beskriver noen av trendene på den tiden boken ble skrevet.

dataingeniør hadde god kjennskap til både datateknologi og internett gjennom mitt arbeide.

Hjemmesider av den typen som jeg skriver om, blir vel også helst ansett for å høre mer hjemme innenfor medievitenskap og visuell kommunikasjon, enn innenfor kunstvitenskap. Bakgrunnen for at mitt valg falt på denne type nettsteder, var at jeg hadde sett at utviklingen innen webdesign gikk mot et mer og mer avansert uttrykk med hensyn på grafikk og utformingen av denne. Jeg syntes at noen kommersielle nettsteder etter hvert hadde fått et estetisk uttrykk som kanskje kunne være verdt en plass i den kunstvitenskapelige diskursen. Derfor ville jeg forsøke å skrive en oppgave om de mer kommersielle nettstedene, slik som for eksempel hjemmesiden til Yulia Nau.

Det var i min leting etter analysemetoder at jeg stiftet nærmere bekjentskap med metodene til Ida Engholm og Lisbeth Thorlacius. Disse arbeidet med blant annet design og visuell kommunikasjon, og hadde hver for seg arbeidet med webdesign.³⁴ Ida Engholm hadde blant annet beskrevet en analysemodell for nettsteder i en artikkel som handlet om å analysere og kategorisere nettsteder,³⁵ og Lisbeth Thorlacius hadde beskrevet en ny visuell kommunikasjonsmodell som kunne benyttes til å analysere den visuelle kommunikasjonen på nettsteder.³⁶ I den etterfølgende teksten skal jeg gi en beskrivelse av disse analysemodellene, og jeg starter med Lisbeth Thorlacius modell.

2.3 Beskrivelse av Thorlacius kommunikasjonsmodell

Denne beskrivelsen er et sammendrag som baserer seg på Thorlacius bok, *Visuell kommunikation på websites*, og det er denne boken som benyttes som referanse, dersom ikke annet er oppgitt. Når jeg bruker begrepet modell, er det Thorlacius kommunikasjonsmodell i denne boken som det refereres til, dersom ikke noe annet er oppgitt.

³⁴ Engholm og Klastrup, (red.) 2004 s. 347 og s. 349

³⁵ Engholm 2004 s. 57

³⁶ Thorlacius 2004 s. 79

I følge Thorlacius er grunnlaget for hennes modell basert på kommunikasjon og semiotikk med blant annet Charles Sanders Peirce, Roman Jakobson og Roland Barthes som primærkilder.³⁷ Men det er med utgangspunkt i språk- og litteraturforskeren Roman Jakobsons kommunikasjonsmodell som hun utvikler strukturen i sin egen modell.³⁸ Jeg skal ikke beskrive hans modell i oppgaven, men henviser til beskrivelsen av denne hos Thorlacius.³⁹

Thorlacius modell består av det som hun kaller for kommunikasjonsfunksjoner. Hun forklarer at årsaken til at hun velger å bruke begrepet kommunikasjonsfaktor i stedet for språkfaktor, er at modellen hennes befatter seg med visuell kommunikasjon som består av flere typer audiovisuelle uttrykk, mens Jakobsons modell, som er hennes utgangspunkt, jo er en analysemodell for språklig kommunikasjon.⁴⁰ Hun sier at der Jakobsons modell ikke har vært utfyllende for hennes formål, har hun supplert den med nye begreper i sin modell som har vært mer anvendbare i forbindelse med visuell kommunikasjon.⁴¹ I denne prosessen har hun også konsultert andre forskere for å få innspill. Hun tar for eksempel utgangspunkt i Jens. F. Jensens kommunikasjonsmønstre i forbindelse med interaktivitet.⁴² Hun fremhever også spesielt det estetiske aspektet i forbindelse med kommunikasjonsuttrykk, og sier at dette aspektet ofte blir forsømt i denne sammenhengen, og at hun derfor vil vektlegge dette aspektet i boken.⁴³

Thorlacius har beskrevet modellen sin ved hjelp av en grafisk oversikt over modellen som viser hvilke funksjoner som er knyttet til de forskjellige delene i modellen. Jeg har valgt å gjengi denne grafiske illustrasjonen i figuren under, fordi jeg synes den gir en god samlet oversikt over modellen:⁴⁴

³⁷ Thorlacius 2002 s. 16

³⁸ Ibid s. 16

³⁹ Ibid s. 39

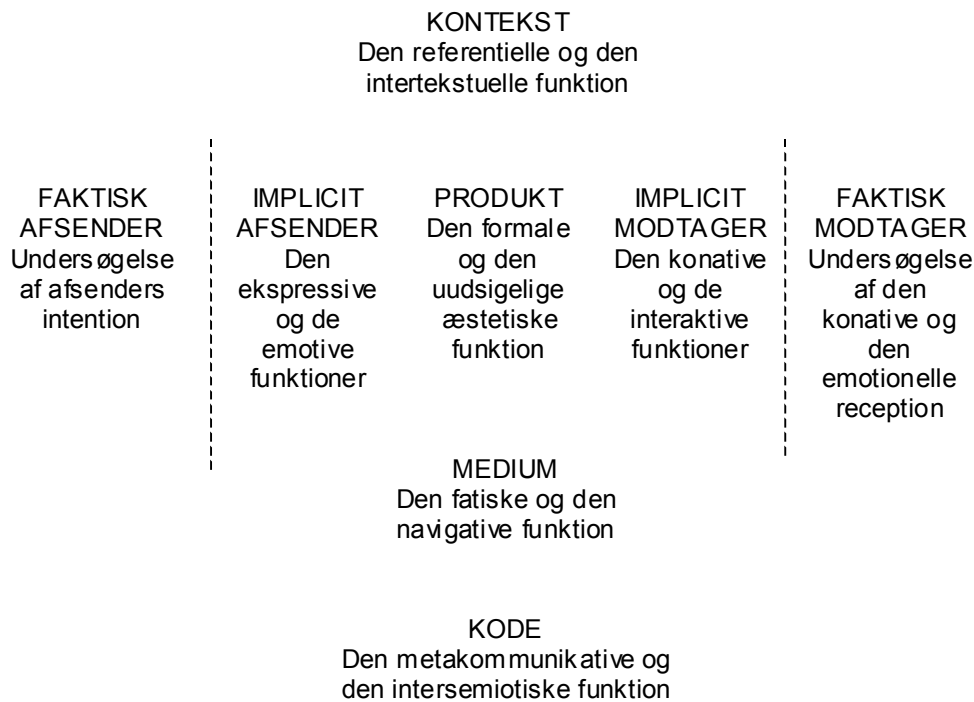
⁴⁰ Ibid s. 50

⁴¹ Ibid s. 10

⁴² Ibid s. 18

⁴³ Ibid s. 20

⁴⁴ Ibid s. 49



Figur 1 Thorlacius visuelle kommunikationsjonsmodell

2.3.1 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med avsender og mottaker

I forbindelse med avsender og mottaker i modellen, opererer Thorlacius med flere typer kommunikasjonsfunksjoner. I denne forbindelsen er det viktig å huske på at hun skiller mellom ”faktisk” og ”implicit” både på mottakersiden og på avsendersiden. ”Faktisk avsender” beskriver hun som den egentlige avsenderen, som er den som ønsker å formidle et budskap.⁴⁵ Når det gjelder ”implicit avsender”, så sier hun at denne kan leses ut fra uttrykket i selve produktet.⁴⁶

⁴⁵ Thorlacius 2002 s. 53

⁴⁶ Ibid s. 53

Til avsenderen har hun tilknyttet ”den ekspressive funktion” og ”den emotive funktion”. I sin definisjon av disse funksjonene, baserer hun seg ikke bare på Jakobsons ”emotive funtion”.⁴⁷ Hun trekker også inn definisjoner fra språkforskerne Odgen, Richards og Stevenson.⁴⁸ Ut fra dette utarbeider hun så sin definisjon av disse to funksjonene.

”Den ekspressive funksjon” som er knyttet til avsenderen, beskriver Thorlacius som ”afsenders holdninger, værdier, stemninger og følelser, som de kommer til uttrykk i teksten eller i produktet”.⁴⁹ Hun sier videre disse egenskapene kommer frem i den visuelle utformen som farger og former, illustrasjoner og typografi, lys, lyd og bevegelser, som alle bidrar til å skape en stemning i uttrykket. Hun påpeker også at dette valget av estetiske virkemidler kan være både bevisst og ubevisst fra avsenderens side.⁵⁰

Slik jeg oppfatter hennes beskrivelse, gir ”den ekspressive funktion” seg til kjenne i utformingen av et produkt. I nettstedssammenheng ville dette da være utformingen av det visuelle uttrykket i nettstedet, men ikke bare billedmateriale og tekst. Slik jeg oppfatter denne funksjonen, omfatter den også lyd og dynamiske uttrykk. ”Den ekspressive funktion” vil da være den måten avsenderen ”presenterer seg på” overfor mottakeren. Både valget av elementer på nettstedet, måten de er utformet på og måten de brukes på, vil være med på å danne et bilde av avsenderen. Jeg forbinder dette også med begrepet ”førsteintrykket”, som jo også er viktig også i andre sammenhenger.

Når det gjelder ”den emotive funktion”, skiller hun mellom tre forskjellige typer. Jeg skal beskrive disse i den etterfølgende teksten, men først vil jeg si noe om hva hun legger i begrepet ”emotiv”.

Thorlacius tar utgangspunkt i Roman Jakobsons modell, men når det gjelder ”den emotive funktion”, baserer hun seg også på andre språkforskeres definisjon av dette

⁴⁷ Thorlacius 2002 s. 54

⁴⁸ Ibid s. 56

⁴⁹ Ibid s. 62

⁵⁰ Ibid s. 62

begrepet fordi hun mener at disse bidrar til å utdype begrepet i forhold til Jakobsons modell.⁵¹ Disse språkforskerne trekker et skille mellom begrepene ”symbolsk” og ”emotiv”, der ”symbolsk” i en språklig sammenheng benyttes om det som er objektivt og kan etterprøves, mens ”emotiv” benyttes om det som er subjektivt og som har med følelser å gjøre, både hos mottaker og avsender.⁵² Det er denne siste definisjonen som Thorlacius baserer sin ”emotive funktion” på.

”Den første emotive funktion” beskriver hun som et uttrykk som omfattes av de følelsene som avsenderen har, men det omfatter også de følelsene som avsenderen fremkaller hos mottakeren.⁵³ Hun eksemplifiserer dette ved å beskrive hvordan man innenfor markedsføring av for eksempel et nytt design, forsøker å påvirke en målgruppe og overføre til denne sin egen personlige oppfatning og smak.⁵⁴

”Den anden emotive funktion” beskriver hun slik:

Den anden emotive funktion kommer til udtryk når afsender ønsker at fremkalde nogle følelser eller holdninger hos modtager, men nogle følelser/holdninger, som afsender ikke nødvendigvis selv er i besiddelse af.⁵⁵

Hun beskriver dette som den situasjonen som oppstår som for eksempel en avsender benytter seg av sin erfaring og viten om et mottaker og designer et produkt som ikke nødvendigvis gjenspeiler avsenderens holdninger og meninger, men som mer er tilpasset mottakerens holdninger og meninger om hva som er ”stygt og pent”.⁵⁶

Forskjellen på ”den første emotive funktion” og ”den anden emotive funktion” oppfatter jeg da slik at den første representerer avsenderens følelser og holdninger slik de faktisk er. Et eksempel på dette kan jo være når en når en dyrevernorganisasjon presenterer seg på et nettsted, og benytter seg av samsvarende virkemidler for å

⁵¹ Thorlacius 2002 s. 56

⁵² Ibid s. 59

⁵³ Ibid s. 62

⁵⁴ Ibid s. 63

⁵⁵ Ibid s. 63

⁵⁶ Ibid s. 63

formidle et budskap. Når det gjelder ”den anden emotive funktion”, forbinder jeg dette ut fra hennes forklaring mer med for eksempel profesjonell markedsføring. Et eksempel på dette kan være en produsent av klær som ønsker å fremstå som ”dyrevennlig” og bruker virkemidler for å formidle et fokus på miljø og dyrevern uten at dette nødvendigvis representerer de holdningene som denne markedsføreren egentlig innestår for.

”Den tredje emotive funktion” beskriver hun slik:

Den tredje emotive funktion kan være uttrykk for de følelser og holdninger, som fremkaldes hos modtager i forbindelse med produktet, men som afsender ikke hadde intentioner om”.⁵⁷

Dette eksemplifiserer hun ved å beskrive en kampanje som en nødhjelpsorganisasjon iverksatte for å verve nye medlemmer. I utformingen av kampanjen hadde de ikke tatt tilstrekkelig hensyn til sin opprinnelige målgruppe, og resultatet ble også da at disse reagerte negativt på grunn av utformingen av uttrykket i kampanjen.⁵⁸ Slik jeg oppfatter hennes beskrivelse av ”den tredje emotive funktion”, så er det da snakk om de reaksjoner hos mottakeren som avsenderen ikke regnet med skulle oppstå. Dette kan jo forekomme dersom det for eksempel er gjort en dårlig forundersøkelse av en målgruppe.

Når det gjelder ”den emotive funktion”, så er altså både mottaker og avsender involvert. Det budskapet eller uttrykket som avsenderen formidler, forårsaker reaksjoner hos mottakeren og påvirker denne. Men Thorlacius påpeker også at for å kunne få vite hvordan disse ”den emotive funktion” påvirker en mottaker, er man nødt til å undersøke hvordan ”den faktiske mottaker” er blitt påvirket av produktet.⁵⁹ Derfor er denne funksjonen vanskelig å benytte seg av i en analyse av nettsteder uten at man først har gjort en brukeundersøkelse. Litt lettere kan det være i forhold til ”den faktiske avsender” dersom man kjenner denne. Det man da kan

⁵⁷ Thorlacius 2002 s. 63

⁵⁸ Ibid s. 63

⁵⁹ Ibid s. 58

undersøke, er det som Thorlacius kaller for avsenderens ”intention”, og som omfattes av hvilken hensikt avsenderen hadde med å presentere produktet.⁶⁰

Til slutt vil jeg nevne to virkemidler som Thorlacis vektlegger i forbindelse med disse funksjonene. Dette er Aristoteles begreper ”ethos” og ”pathos”. Årsaken til at hun nevner disse, er at disse representerer forskjellige typer påvirkning av mottakeren i en kommunikasjonssammenheng. ”Ethos” appellerer til mottakerens tillit ved å benytte seg av troverdighet, mens ”pathos” appellerer til mottakerens følelser ved å benytte seg av virkemidler som spiller på disse.⁶¹ Hun sier at man i kommunikasjonssammenheng kan bruke ”ethos” for å oppnå troverdighet i forhold til en mottaker. Dette kan skje ved å for eksempel å skape referanse til etablerte fagpersoner eller autoriteter. Når det gjelder ”pathos”, benyttes for eksempel bilder av gråtende, utsultede barn for å få pengestøtte i forbindelse med en uhjelps-kampanje.⁶²

Når det gjelder mottakersiden så kan man i følge Thorlacius ut fra utformingen på produktet kunne si noe om ”implicitt modtager”.⁶³ Til begrepet ”Implicit modtager” knytter hun ”den konative funktion” og ”de interaktive funktioner”.

Thorlacius beskriver ”den konative funktion” i sin modell slik:

I min modell omfatter den konative funktion, hvorledes afsender appellerer til modtager om at skride til handling. Men måden, det vil sige om der appelleres til følelser eller intellekt, er ikke det centrale i forbindelse med den konative funktion. Den konative kommunikationsfunktion er i min modell således helt i overensstemmelse med Jakobsons konative funktion. Derfor har jeg valgt å bibeholde denne betegnelse. I analysen af den konative kommunikationsfunktion ses der således på, hvordan afsender ved hjælp af æstetiske virkemidler, som farver, bilder og komposition, opfordrer eller påvirker modtager til handling.⁶⁴

⁶⁰ Thorlacius 2002 s. 70

⁶¹ Ibid s. 65

⁶² Ibid s. 65

⁶³ Ibid s. 72

⁶⁴ Ibid s. 74 - 75

Slik jeg oppfatter Thorlacius, så benyttes altså denne funksjonen når man vil ha mottakeren til å foreta seg noe konkret. Det fokuseres altså på den direkte fysiske handlingen til mottakeren. I nettstedssammenheng bruker Thorlacius søkefunksjonen i et nettsted som eksempel, der brukeren blir oppfordret til å benytte seg av funksjonaliteten, enten ved hjelp av grafisk eller tekstlig utforming.⁶⁵

De neste funksjonen som Thorlacius knytter til mottakeren, er ”de interaktive funktioner”. Her bygger hun på Jens F. Jensens modell for kommunikasjonsmønstre som består av de fire begrepene ”transmission”, ”registrering”, ”konsultation” og ”konversation”.⁶⁶ I sin egen modell har hun tilføyd en femte kommunikasjonsfunksjon som hun kaller ”den transaktive kommunikationsfunktion”.⁶⁷

Før jeg går videre med å beskrive hennes ”de interaktive funktioner”, vil jeg redegjøre for hva hun legger i begrepet ”interaktivitet”. Thorlacius påpeker at det eksisterer flere forskjellige oppfatninger av interaktivitet, og henviser til en artikkel av Jens F. Jensen. Her beskriver han disse som ”sociologiens interaktionsbegreb”, ”kommunikationsvitenskapens interaktionsbegreb” og ”informatikkens interaktionsbegreb”. Thorlacius sier hun seg enig i artikkelens definisjon av interaksjonsbegrepet, som hevder at det må eksistere en gjensidig utveksling av informasjon mellom to parter for at man skal kunne bruke betegnelsen interaksjon.⁶⁸

I følge Jensens artikkel kan ”sociologiens interaktionsbegreb” defineres som en gjensidig utveksling av for eksempel informasjon mellom to eller flere parter som er i umiddelbar fysisk nærhet, mens hun beskriver ”kommunikationsvitenskapens interaktionsbegreb” som ”en proces, der foregår mellem modtager på den ene side og mediebudskab på den anden”.⁶⁹ Hun sier videre at hun, i likhet med Jensen, ser på det

⁶⁵ Thorlacius 2002 s. 76

⁶⁶ Ibid s. 83

⁶⁷ Ibid s. 83

⁶⁸ Ibid s. 79

⁶⁹ Ibid s. 79

kommunikasjonsvitenskapelige begrepet, mer som en ”aktiv reception hos modtager” fordi det dreier seg om et budskap som blir formidlet av et medium.⁷⁰

Det siste interaksjonsbegrepet som er ”informatikkens interaksjonsbegreb”, omhandler forholdet mellom menneske og maskin. Også her baserer hun seg på Jensens definisjon av begrepet. Jensen skiller mellom to typer interaksjon mellom menneske og maskin. Den ene typen som han kaller for ”menneske-maskin-interaksjon” eller ”human-computer-interaction”, og innebærer at en person betjener en maskin uten at det nødvendigvis foregår kommunikasjon. Denne typen mener han skiller seg fra det andre tilfellet som han kaller for ”computer-mediated-communication (CMC)”, og som ikke nødvendigvis trenger å dreie seg om kontakt mellom menneske og maskin, men heller dreier seg om kontakt mellom mennesker ved hjelp av en maskin.⁷¹

Basert på disse beskrivelsene tolker jeg da Jensens ”menneske-maskin-interaksjon” som den type interaksjon som foregår når en person setter seg ned for å bruke en datamaskin uten at det dermed formidles noe budskap mellom mennesker. Det er altså kontakten mellom menneske og maskin som er vesentlig. Denne kan eksemplifiseres slik jeg oppfatter det ved å klikke på hyperlenker eller knapper i en nettside. Men dersom to personer benytter seg av datamaskinen som et medium for å kommunisere og utveksle informasjon, så er det slik jeg da oppfatter det, snakk om ”computer-mediated-communication”, men Jensen mener vel også at en slik kommunikasjon også kan innebære ”menneske-maskin-interaksjon”.

Thorlacius sier at selv om alle disse interaksjonsbegrepene er relevante for hennes modell, er det bare ”informatikkens interaksjonsbegreb” som er aktuelt å undersøke i forbindelse med det visuelle uttrykket på nettstedet, mens de andre begrepene kan benyttes dersom man gjør en undersøkelse av hvordan en mottaker oppfatter og reagerer på et nettsted.⁷²

⁷⁰ Thorlacius 2002 s. 80

⁷¹ Ibid s. 80

⁷² Ibid s. 81

”De interaktive funksjoner” i Thorlacius modell består av følgende funksjoner:⁷³

1. ”den transmitterende ikke-interaktive funksjon”
2. ”den konverserende interaktive funksjon”
3. ”den konsultative interaktive funksjon”
4. ”den transaktive interaktive funksjon”
5. ”den registrerende interaktive funksjon”

Jensens fire interaktive kommunikasjonsmønstre, som Thorlacius baserer sin modell på, tar utgangspunkt i to faktorer. Den ene baserer seg på hvem som eier og leverer informasjonen, og den andre baserer seg på hvem som kontrollerer distribusjonen av denne, dvs. hvem som etterspør denne i denne gitte situasjonen.⁷⁴ Modellen hans fremstår da når han ordner de forskjellige kommunikasjonsmønstrene i forhold til disse to momentene. Jensens modell dreier seg altså om formidling av informasjon.⁷⁵ Slik jeg oppfatter Thorlacius, så benytter hun ”de interaktive funksjoner” i sin modell for å beskrive hvilken type informasjonsformidling det er snakk om i forbindelse med nettstedet.⁷⁶

Den eneste av Thorlacius ”interaktive funksjoner” som hun ikke anser som interaktiv, er ”den transmitterende ikke-interaktive funksjon”. Dette høres jo motstridende ut, men hun begrunner dette valget med at funksjonen er viktig for å analysere nettsteder. Jensen beskriver denne funksjonen som en envegs kommunikasjon fra et informasjonssenter og til en bruker, slik at da er det jo ikke er snakk om noen form for interaktivitet mellom den som formidler og mottar informasjonen.⁷⁷ Thorlacius hevder imidlertid at denne funksjonen kan dekke det tilfellet der det forekommer et ”ikke-interaktivt, lineært forløp inne i et interaktivt design”, som brukeren ikke kan påvirke fordi dette forløpet er bestemt fra avsenderens side.⁷⁸ Jeg hadde litt problemer med å finne eksempel på denne funksjonen ut fra det hun hadde beskrevet, men under et

⁷³ Thorlacius s. 84

⁷⁴ Ibid s. 83

⁷⁵ Ibid s. 83

⁷⁶ Ibid s. 83

⁷⁷ Ibid s. 86

⁷⁸ Ibid s. 86

analyseeksempel hun selv har kommet med, så benyttet hun denne funksjonen i forbindelse med at det, når man gikk inn på en bestemt nettside, utspilte seg en handling i forbindelse med et lydbilde som brukeren ikke kunne kontrollere.⁷⁹

”Den konverserende interaktive funksjon” beskriver hun som

.... den eneste af de fire interaktionsfunktioner, hvor der kan være tale om en gensidig mental og fysisk interaktivitet, som det fx vil udforme sig via en e-mail eller ved en chat på nettet. I forbindelse med den interpersonelle interaktion foregår der en gensidig udveksling af betydning mellem to eller flere brugere, og i forbindelse med den fysiske interaktivitet foregår der en handlingsbaseret interaktion, det vil sige en gensidig påvirkning af det fysiske innhold af kommunikationen.⁸⁰

Informasjonen i forbindelse med denne funksjonen eies altså og distribueres av brukeren.⁸¹ Det er brukeren som formidler sin informasjon i en e-post, og som gir fra seg informasjon i en chat eller interaktiv tekstbasert samtale på internett.

”Den konsultative interaktive funksjon” slik Thorlacius beskriver den, innebærer også en envegskommunikasjon. Denne beskriver hun som en henvendelse fra en bruker som medfører at det gis opplysninger tilbake til den som forespurte disse.⁸² Den informasjonen som formidles eksisterer altså sentralt, men det er brukeren som bestemmer når opplysningene skal innhentes og som kontrollerer denne handlingen.⁸³

”Den transaktive interaktive funksjon” er den funksjonen som Thorlacius selv har lagt til Jensens modell, og som omfatter e-handel.⁸⁴ Hun sammenligner denne funksjonen med ”den konsultative interaktive funksjon” fordi begge innhenter informasjon eller varer fra en sentral enhet. Forskjellen på disse to er imidlertid at begrepet

⁷⁹ Thorlacius 2002 s. 92

⁸⁰ Ibid s. 87

⁸¹ Ibid s. 84

⁸² Ibid s. 88

⁸³ Ibid s. 84

⁸⁴ Ibid s. 88

”transaksjon” innebærer en gjensidighet mellom brukeren og den sentrale enheten. Dette innebærer at begge parter får utbytte av transaksjonen, mens det i tilfellet med ”konsultasjon”, bare er brukeren som får sin informasjon.⁸⁵ Informasjonen eller varene i forbindelse med denne funksjonen eies altså av den sentrale enheten, men det er brukeren som bestemmer når opplysningene skal innhentes og som kontrollerer denne handlingen, og det er også snakk om en gjensidig transaksjonsutveksling, mens det i det konsultative tilfellet bare er den ene parten som får noe igjen.⁸⁶

”Den registrerende interaktive funksjon” eksemplifiserer Thorlacius med det som skjer når for eksempel når det registreres hvilken type brukeraktivitet som foregår på et nettsted.⁸⁷ Informasjonen i forbindelse med denne funksjonen eies altså av brukeren, men det er den sentrale enheten som har kontroll over denne og som innhenter og benytter denne.⁸⁸

Når det benyttes interaktive funksjoner på et nettsted, så mener Thorlacius at disse må utarbeides med tanke på den målgruppen som dette nettstedet er beregnet for. Hun deler nettbrukerne opp i fire hovedgrupper som består av ”førstegangs-webbrukeren”, ”den erfarne webbruker”, ”websurferen” og ”den internasjonale webbruker”.⁸⁹ Alle disse stiller forskjellige krav til et nettsted både med hensyn på utforming og innhold, og dette må man ta hensyn til når man lager et nettsted.

Når det gjelder ”den faktiske mottager”, så knytter Thorlacius tre resepsjonstyper til denne. Dette er ”den kognitive reception”, som omfatter mottakerens erkjennelsesmessige og forståelsesmessige oppfattelse av nettstedets innhold, ”den konative reception”, som sjekker om de virkemidler som er benyttet for å overtale brukeren, har fungert, og ”den emotionelle reception” appellerer til mottakerens følelser og estetiske reaksjon på nettstedet.⁹⁰ Disse virkningene er det imidlertid bare mulig å

⁸⁵ Thorlacius 2002 s. 89

⁸⁶ Ibid s. 89

⁸⁷ Ibid s. 90

⁸⁸ Ibid s. 84

⁸⁹ Ibid s. 91

⁹⁰ Ibid s. 95

finne ut av ved å gjøre en brukerundersøkelse, slik at jeg vil derfor ikke gå nærmere inn på disse i analysene mine.⁹¹

2.3.2 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med produktet

Produktet i Thorlaciuss modell, som er budskapet eller det som kommuniseres mellom avsender og mottaker, omfattes av både innhold og uttrykk, i motsetning til Jakobsons "message", som hun mener bare refererer til innholdet.⁹² I forbindelse med produktet i modellen, opererer Thorlaciuss med to typer kommunikasjonsfunksjoner. Dette er "den formale funksjon" og "den uudsigelige funksjon".

I utformingen av de estetiske funksjonene har hun tatt utgangspunkt i Roman Jakobsons "poetiske funksjon", Roland Barthes "punctum", Bent Fausings oppfattelse av "punctum" og David Favrholtts "uudsigelige budskap".⁹³ Hun beskriver forbindelsen mellom hennes modell og Roman Jakobsons modell på følgende måte:

I min modell knytter de to æstetiske funksjoner sig til det visuelle udtryk efter samme opskrift, som den poetiske funktion knytter sig til det sproglige udtryk i Jakobsons kommunikationsmodel. Analysen af de æstetiske funktioner består i at se på det visuelle udtryk for det visuelle udtryks egen skyld.⁹⁴

Slik jeg oppfatter denne beskrivelsen, minner dette meg om en kunstvitenskapelig måte å betrakte et visuelt uttrykk på. Allikevel er det nødvendig å finne ut hva hun legger i begrepene "formal" og "uudsigelig" for å kunne forstå hennes modell.

Thorlaciuss sier at hun vil vektlegge "det uudsigelige æstetiske fænomen" i sin modell. Hun sier også selv at begrepet "uudsigelig" er vanskelig å sette ord på, og hun mener også at Jakobson heller ikke kommer noe nærmere inn på dette begrepet i forbindelse

⁹¹ Thorlaciuss 2002 s. 97

⁹² Ibid s. 103

⁹³ Ibid s. 104

⁹⁴ Ibid s. 107

med ”den poetiske funktion”. Hun synes derfor at hans definisjon av ”poetisk funktion” blir litt uklar.⁹⁵

For å få klarlagt dette begrepet nærmere, benytter hun seg derfor av andre personer som Roland Barthes og David Favrholt:

Den formale funktion er beslægtet med Roland Barthes’ studium og Favrholtts primære opplevelseskvalitet, og den uudsigelige funktion er beslægtet med Barthes’ Punctum og Favrholtts sekundære opplevelseskvalitet.⁹⁶

Favrholtts primære opplevelseskvalitet beskriver han selv som ” form, størrelse, antal, hastighet, vøgt, kort sagt alt, hva der refererer til noget fysisk beskrivelig, til noget som kan måles, vejes og tælles.”, mens han beskriver den sekundære opplevelseskvalitet som ” bl.a. farver, lyde, lugte og smagsoplevelser.”⁹⁷ Men han sier videre at siden opplevelsen av disse kvalitetene er individuell og vanskelig å overføre fra en person til en annen, må man benytte seg av et klassifiseringsspråk. Ved hjelp av dette språket kan man da slik jeg oppfatter det, beskrive det som fører til opplevelsen, men man kan allikevel beskrive selve opplevelsen av kvalitetene.⁹⁸

Thorlacius sier at Favrholtts primære og sekundære opplevelseskvaliteter i forbindelse med estetiske opplevelser ganske presist beskriver det hun legger i ”den formale æstetiske funktion” og ”den uudsigelige æstetiske funktion” i hennes modell.⁹⁹

Thorlacius beskriver de estetiske funksjonene i sin modell slik:

Den formale funktion er således, ifølge min oppfattelse, det visuelle udtrykks evne til at formidle den æstetiske opplevelse, der kombinerer det sanselige og

⁹⁵ Thorlacius 2002 s. 107

⁹⁶ Ibid s. 113

⁹⁷ Ibid s. 113

⁹⁸ Ibid s. 113 – 114.

⁹⁹ Ibid s. 113

det erkendelsesmessige, og som kan klassificeres. Den uudsigelige funktion er det visuelle uttryks evne til at formidle den æstetiske opplevelse, der primært tager utgangspunkt i det, der oppleves gjennom sansene og følelserne (det erkendelsesmessige er sekundært), og som ikke kan klassificeres.¹⁰⁰

Thorlacius tar hensyn til en felles opplevelse av ”uudsigelighet” i sin modell, og ikke en individuell opplevelse. Hun forklarer dette med at man kan ha en felles estetisk opplevelse av et verk eller et uttrykk, men at selve opplevelsen i seg selv kan være forskjellig fra person til person.¹⁰¹ Hun begrenser også ”den uudsigelige funktion” til det som finnes i det visuelle uttrykket, og som er det som formidler en sanselig estetisk opplevelse.¹⁰² Denne ”uudsigelige opplevelse” mener hun kan forklares ved hjelp av en korrelasjon mellom opplevelsesspråket og et klassifiseringspråk, men selve opplevelsen mener hun at man ikke kan forklares.¹⁰³

Når det gjelder Barthes ”punctum” og ”studium”, så sier hun at de har inspirert henne i definisjonen av de estetiske funksjonene i hennes modell, men at årsaken til at hun ikke har benyttet seg av dem for å definere sine egne funksjoner skyldes flere ting. Det ene er at Barthes har to definisjoner av ”punctum”, og hun mener at dette kan oppleves som forvirrende når de blir benyttet i en analysesammenheng.¹⁰⁴ Hun mener også at hun opplever en uklarhet mellom Barthes definisjon av forskjellen mellom hans første ”punctum” og ”studium”.¹⁰⁵ Jeg skal gi et lite innblikk i disse uklarhetene her, slik som hun har beskrevet dem.

Barthes ”studium”, som hun sier har inspirert henne i definisjonen av ”den formale æstetiske funktion”, finner jeg en beskrivelse av i hennes bok der hun siterer en av hans uttalelser. Denne beskrivelsen baserer seg på hans opplevelse av noen bilder av en bestemt fotograf, som han en gang hadde sett. I denne forbindelsen beskriver han ”studium” som en ”ivrig stræben efter, tilbøyelighed for, en slags almen

¹⁰⁰ Thorlacius 2002 s. 115

¹⁰¹ Ibid s. 115

¹⁰² Ibid s. 116

¹⁰³ Ibid s. 117

¹⁰⁴ Ibid s. 120

¹⁰⁵ Ibid s. 127

driftsbesætning, der nok er opmærksom men uden særlig skarphed”.¹⁰⁶ Dette er altså noe som, slik jeg oppfatter det, gjør at man blir oppmerksom på og observerer et fenomen, men uten at dette bidrar til en ”magisk og udefinerbar” følelse.

Denne ”magiske” følelsen skulle i så tilfelle da kanskje kunne forårsakes av Barthes første ”punctum”, som har inspirert Thorlacius i definisjonen av ”den uudsigelige æstetiske funktion”. Men, som hun sier, hun synes det også er en uklarhet mellom Barthes første ”punctum”, som er den definisjonen av ”punctum” som er aktuell i denne forbindelsen, og hans ”studium”. Barthes selv beskriver det første ”punctum” som ”det tilfældige som prikker til én”.¹⁰⁷ Det er denne beskrivelsen av ”punctum” som Thorlacius forbinder med noe følelsesmessig som ikke kan forklares.

Thorlacius refererer også til Fausings ”punctum” i forbindelse med ”den uudsigelige æstetiske funktion”. Hans oppfattelse av ”punctum” beskriver han som et vendepunkt til en ny opplevelse, og han bringer også inn elementer som begjær og motstridende følelser som forårsaker en følelse av ambivalens. Thorlacius holder også disse aspektene for sentrale i forbindelse med ”den uudsigelige æstetiske funktion”, men i motsetning til Fausing, mener hun at den ”uudsigelige følelsen” først og fremst dreier seg om en sansemessig opplevelse, og i mindre grad en opplevelse som baserer seg på erindring eller handling, slik som han oppfatter det.¹⁰⁸

Thorlacius vektlegger som sagt de estetiske funksjoner i sin modell, og spesielt ”den uudsigelige æstetiske funktion”. Hun mener at denne burde spille en mye større rolle i analyse og planlegging av medieprodukter.¹⁰⁹ Hun mener videre at selv om ”den uudsigelige æstetiske funktion” ikke kan planlegges, så kan man til en viss grad legge forholdene til rette for at den kan oppstå ved å benytte seg av virkemidler som man vet har forårsaket denne funksjonen ved tidligere tilfeller.¹¹⁰

¹⁰⁶ Thorlacius 2002 s. 121

¹⁰⁷ Ibid s. 121

¹⁰⁸ Ibid s. 131 - 132

¹⁰⁹ Ibid s. 135

¹¹⁰ Ibid s. 134

2.3.3 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med kontekst

Thorlacios modell opererer med begrepet kontekst som hun knytter til produktet. Hun definerer kontekst som et begrep som omfatter både ”den tekstlige kontekst” og ”den situationelle kontekst”. I forbindelse med ”den situationelle kontekst” tar hun utgangspunkt i Hans Kreitler og Shulamith Kreitlers fire virkelighetsoppfattelser, som er ”den fælles virkelighed”, ”den arkæologiske virkelighed”, ”den normative virkelighed” og ”den profetiske virkelighed”.¹¹¹

Hun beskriver ”den fælles virkelighed” som en situasjon der det eksisterer en felles forståelse av gjenstander eller begivenheter for de menneskene som befinner seg på et gitt sted på samme tidspunkt.¹¹² Hun at det innenfor visuell kommunikasjon oppstår en ”fælles virkelighed” eller ”fælles kontekst” når ”der anvendes visuelle virkemidler, som er i overensstemmelse med den måte, vi forventer at se de visuelle virkemidler anvendt”.¹¹³ Disse felles virkemidlene og den felles anvendelsen skaper altså en situasjon eller en felles virkelighet som mottakerne kjenner seg igjen i.

”Den arkæologiske virkelighed” oppstår i føle Thorlacios når konteksten baserer seg på det ubevisste. Thorlacios beskriver ”den arkæologiske virkelighed” innefor visuell kommunikasjon som en kontekst der det brukes visuell virkemidler som ”ikke orienterer sig imod de kontekster, vi ellers kender”.¹¹⁴ Hun eksemplifiserer dette med de fragmenterte uttrykkene som ofte eksisterer i forbindelse med de unges måte å formidle uttrykk på, som er fragmentert og uklar og derfor åpner opp for flere tolkningsmuligheter.

Thorlacios beskriver ”den normative virkelighed” som en kontekst der man setter regler for hvordan man skal oppføre seg ved å appellere til moral og etikk. Dette mener hun benyttes innenfor visuell kommunikasjon når man ønsker å påvirke noen

¹¹¹ Thorlacios 2002 s. 140

¹¹² Ibid s. 140

¹¹³ Ibid s. 141

¹¹⁴ Ibid s. 142

til en akseptabel adferd.¹¹⁵ Hun eksemplifiserer dette blant annet med bruken av informasjonskampanjer der man vil påvirke folk til å bruke sikkerhetsbelte.

”Den profetiske virkelighet” henviser til fremtiden, og Thorlacius beskriver denne konteksten innenfor visuell kommunikasjon med bruken av visuelle virkemidler som ”appellerer til målgruppens bevidste eller ubevidste ønsker eller drømme”. Dette gjøres når man benytter seg av virkemidler som appellerer til brukerens underbevissthet. Hun eksemplifiserer dette med måten reklamen for eksempel legger seksuelle undertoner i et uttrykk for å påvirke mottakeren til å handle et produkt ved å appellere til brukerens ubevisste seksuelle drømmer¹¹⁶

Jakobson knyttet ”den referentielle funksjon” til kontekst, og hans betydning av denne funksjonen fokuserer på innholdet i produktet, men i forhold til Jakobson har Thorlacius en annen oppfatning av tegn enn Jakobson i forbindelse med visuell kommunikasjon. Hun mener at Jakobsons modell bare fokuserer på språklige tegn, og at den derfor ikke tar tilstrekkelig hensyn til at det innefor visuell kommunikasjon også dreier seg om visuelle tegn.¹¹⁷ Men ”den referentielle funksjon” dreier seg også hos henne om innholdet, som hun mener mer henvender seg mer til intellektet enn til følelsene.¹¹⁸ I denne forbindelsen trekker Thorlacius inn begrepet ”logos”, som blir benyttet som virkemiddel når det er snakk om å bruke saklige argumenter for å overtale noen.¹¹⁹

Slik jeg oppfatter ”den referentielle funksjon”, så fokuserer den på de virkemidlene som appellerer til mottakerens intellektuelle oppfatning av budskapet, og ikke til følelsesmessige opplevelsene. Thorlacius sier at hun i stedet for Jakobsons språklige tegn, heller vil benytte seg av Peirces visuelle tegnbegreper som omfattes av ”ikon”, ”indeks” og ”symbol”, og med dette påpeker hun at hun avviker fra Jakobsons

¹¹⁵ Thorlacius 2002 s. 143

¹¹⁶ Ibid s. 143 - 144

¹¹⁷ Ibid s. 144

¹¹⁸ Ibid s. 146

¹¹⁹ Ibid s. 146

betydning av ”den referentielle funktion”.¹²⁰ I følge Thorlacios beskrivelser av Peirces tegnbegreper, som er de definisjoner som hun baserer sin modell på, så baserer begrepet ”ikon” seg på likhet mellom tegn og objekt, mens det i tilfellet med begrepet ”symbol” overhode ikke trenger å være noen likhet mellom tegn og objekt. Her baserer betydningen seg på vedtatte konvensjoner innenfor en bestemt kultur.

Når det gjelder begrepet ”indeks”, så beskriver hun dette som en årsaks-sammenheng mellom tegnet og objektet.¹²¹ I dette tilfellet trekker hun også inn begrepene ”metonym” og ”synekdoke”, og beskriver henholdsvis ”synekdoke” som ”delen, som erstatter helheden” og som ”er en fysisk del av helheden”, slik som når en note henviser til musikk, mens hun beskriver ”metonym” som ”et substitutionelt tegn, der antyder et egentlig tilhørsforhold”, slik som når ”Det hvite hus” benyttes som en betegnelse på det politiske embede i USA. Hun påpeker også at det eksisterer forskjellige måter å kategorisere disse begrepene på, men at hun baserer sin forståelse på Dormanns beskrivelse, som hun har sitert i boken.¹²²

I forbindelse med ”den referentielle funktion” trekker Thorlacios også inn Saussures definisjoner av ”paradigme” og ”syntagme”.¹²³ For å beskrive disse begrepene, bruker hun en språklig sammenligning der tegn eller elementer fra et ”paradigme” som kan være et ordforråd utgjør et ”syntagme” som da er setningen.¹²⁴ Men fordi Saussures begreper dreier seg om en språklig sammenligning, mener hun at begrepet ”syntagme” ikke er direkte overførbart til visuell kommunikasjon, og hun velger derfor heller å benytte seg av Umberto Eccos begrep ”semer”, som i følge henne er mer i tråd med de tegn og koder som benyttes innenfor visuell kommunikasjon.¹²⁵ Thorlacios mener at paradigmebegrepet til en viss grad kan benyttes i forbindelse med visuell kommunikasjon og eksemplifiserer dette med at man for eksempel i

¹²⁰ Thorlacios 2002 s. 147

¹²¹ Ibid s. 148

¹²² Ibid s. 150

¹²³ Ibid s. 151

¹²⁴ Ibid s. 152

¹²⁵ Ibid s. 152

forbindelse med reklame velger ut en spesiell visuell representasjon ut fra en mengde likeartede representasjoner.¹²⁶

Til slutt vil jeg si at Thorlacius også advarer mot en overdreven eller ukritisk bruk av disse begrepene som visuelle virkemidler. En forutsetning for kommunikasjon er at mottaker og avsender forstår hverandre, og dersom man i stor grad benytter seg av virkemidler som mottakeren ikke forstår, kan man i følge henne mislykkes i å kommunisere et budskap.

Når det gjelder ”den intertekstuelle funksjon”, henviser denne til en kontekst som ligger utenfor både ”den tekstlige kontekst” og ”den situationelle kontekst”.¹²⁷ Dette forklarer Thorlacius med at når det i hennes modell er snakk om intertekstualitet, så kan det innebære at for eksempel en tekst henviser til en annen tekst. Som eksempel på dette bruker hun den situasjonen når det i en bok henvises til et sitat eller en hendelse i en annen bok.¹²⁸ Visuelt forklarer hun ”den intertekstuelle funksjon” med at det benyttes virkemidler som henviser til andre sammenhenger der de også har blitt brukt, slik som for eksempel når et design viser til en spesiell tidsperiode, og hun sier at disse definisjonene av denne funksjonen også gjelder i forbindelse med nettsteder.¹²⁹

2.3.4 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med mediet

Når det gjelder mediet, så tar Thorlacius utgangspunkt i Jakobsons ”fatiske funksjon”. Denne funksjonen baserer seg på språk, men hun mener at denne funksjonen også kan overføres til andre medier som fokuserer på for eksempel bilder og lyd.¹³⁰ I denne forbindelsen trekker hun inn begrepene ”rytme” og ”variasjon”, der hun beskriver rytmen som et sammenbindende aspekt, både i forbindelse med navigasjonen på et nettsted og i forbindelse med et handlingsforløp i en fortelling, der rytmen i

¹²⁶ Thorlacius 2002 s. 152

¹²⁷ Ibid s. 156

¹²⁸ Ibid s. 157

¹²⁹ Ibid s. 157

¹³⁰ Ibid s. 164

hendelsesforløpet også kan variere for å skape spenning.¹³¹ Denne rytmen, eller ”den røde tråd”, som hun kalles den, sier hun kan benyttes for å beskrive ”den fatiske funksjon”.¹³² ”Den fatiske funksjon” har da slik jeg oppfatter det, ikke noe med selve formidlingen av innholdet å gjøre, men fungerer mer som det ”limet” som bidrar til å holde sammen produktet og gi det et helhetlig uttrykk.

Når det gjelder ”den navigative funksjon” så oppfatter jeg det slik at denne har noe av det samme aspektet ved seg som ”den fatiske funksjon”. Dette er fordi denne funksjonen, i følge Thorlacius, også skal bidra til å holde kontakten mellom avsender og mottaker gjennom mediet.¹³³ På et nettsted bidrar denne funksjonen til å lage en navigasjonsstruktur som gjør at brukeren kan finne fram nettstedet. På denne måten bidrar ”den navigative funksjon” til at ”den fatiske funksjon” også opprettholdes.

Thorlacius opererer med tre forskjellige former for lenker i forbindelse med nettsteder.¹³⁴ Dette er interne lenker på nettstedet, lenker til andre nettsteder, og lenker til en annen versjon av samme nettsted som for eksempel skilles mellom to forskjellige språk. Hun presiserer at utformingen av disse lenkene er viktige for å bevare helheten i nettstedet og for at nettstedet skal opprettholde ”den røde tråd”.¹³⁵ Dette har, som hun sier, også med brukervennlighet å gjøre, og en del av argumentene hun benytter i forbindelse med dette aspektet, som begrensning av antall lenker for å finne informasjon, er noe jeg også kjenner igjen fra Jakob Nielsens retningslinjer for funksjonell webdesign.¹³⁶

Navigasjon har også med strukturering av informasjon å gjøre, og Tholacius beskriver fire overordnede strukturer for å ordne informasjonen på et nettsted. Dette er ”sekvens-strukturer”, ”gitter-strukturer”, ”hierarki-strukturer” og ”hypernet-strukturer”. Jeg skal ikke beskrive disse strukturene i detalj her, men henviser til

¹³¹ Thorlacius 2002 s. 165 – 166.

¹³² Ibid s. 166.

¹³³ Ibid s. 168

¹³⁴ Ibid s. 169

¹³⁵ Ibid s. 169

¹³⁶ Nielsen 2002

hennes bok.¹³⁷ Hun sier også at de forskjellige strukturene kan opptre hver for seg eller flere sammen på et nettsted.

2.3.5 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med koden

Thorlacius forklarer koden som ”et system av tegn, hvor hvert enkelt tegn er tillagt en betydning”. Hun sier videre at for at en kommunikasjon mellom avsender og mottaker skal kunne være vellykket, må betydningen av koden være kjent for både avsenderen og mottakeren.¹³⁸ I forbindelse med koden benytter Thorlacius ”den metakommunikative funksjon” og ”den intersemiotiske funksjon”, der ”den metakommunikative funksjon” erstatter Jakobsons ”metasproglige funksjon”, til tross for at hun, som hun sier, har beholdt en del av de samme elementene fra denne funksjonen. ”Den intersemiotiske funksjon” har hun imidlertid føyd til Jakobsons opprinnelige kodebegrep.¹³⁹

”Den metakommunikative funksjon” mener Thorlacius bygger på Jakobsons språklige funksjon, men hun har også basert seg på en del andre forskeres definisjoner av ”den metakommunikative funksjon”. På denne måten mener hun at hun har utvidet denne slik at den kan benyttes i forbindelse med visuell kommunikasjon.¹⁴⁰ ”Den metakommunikative funksjon” i hennes modell omfatter for eksempel når bilder, generer eller andre visuelle virkemidler ”snakker om seg selv”. Et eksempel på dette mener hun oppstår når man benytter et bilde som hører hjemme innenfor en genre i en sammenheng innenfor en annen genre, og på denne måten innfører en ny betydning til bildet.¹⁴¹

Thorlacius henviser også til Bruno Ingemanns ”metalingvistiske funksjon” som tillegger et bilde forskjellig betydning alt etter hvilken sammenheng det vises i.¹⁴²

¹³⁷ Thorlacius 2002 s. 170 – 172.

¹³⁸ Ibid s. 174

¹³⁹ Ibid s. 174

¹⁴⁰ Ibid s. 178

¹⁴¹ Ibid s. 178

¹⁴² Ibid s. 179

Dette eksemplifiserer hun med den måten Benetton benytter bilder i sine reklamer på, der motivet viser til noe helt annet enn det man forbinder med Benetton, og man må så kunne ”tyde koden” for å forstå hva som er hensikten med reklamen.¹⁴³

Hun trekkes også inn Bartes ”myte”. Jeg skal ikke gå inn på Bartes mytebegrep her, og henviser heller til Thorlacius beskrivelse av dette.¹⁴⁴ I stedet vil jeg forklare mytebegrepet i forbindelse med visuelle uttrykk slik som Thorlacius selv beskriver det, ved at man for eksempel i reklamesammenheng benytter seg av etablerte myter i et samfunn for å forsterke og få fram det budskapet man ønsker å formidle ved å spille på denne allerede etablerte myten.¹⁴⁵

I motsetning til ”den metakommunikative funktion”, som benytter tegn fra et kodesystem til å forklare tegn fra samme kodesystem, beskriver Thorlacius ”den intersemiotiske funktion” ved at man benytter tegn fra et kodesystem til å forklare et annet kodesystem.¹⁴⁶ For å forklare denne funksjonen trekker hun inn Peirces ”intersemiotiske oversættelse”, Barthes ”forankring”, Jakobsons ”metafor” og Ecos ”metafor”. I den etterfølgende teksten skal jeg kort beskrive hvordan Thorlacius redegjør for disse begrepene.¹⁴⁷

Det er Peirces ”intersemiotiske oversættelse” som har inspirert Thorlacius til å legge til ”den intersemiotiske funktion” til sin modell, og hun eksemplifiserer denne funksjonen i forbindelse med visuell kommunikasjon med en brukermanual som ved hjelp av tekst og bilder beskriver hvordan for eksempel en maskin skal kunne benyttes. Det ene tegnsystemet, som her eksemplifiseres med språket i manualen, oversetter altså budskapet til tegn fra det andre kodesystemet, som i dette tilfellet består av bilder. Dette kaller hun for en ”intersemiotisk funktion”, og hun mener at denne funksjonen er en utvidelse av Barthes begrep ”forankring”.¹⁴⁸

¹⁴³ Thorlacius 2002 s. 180

¹⁴⁴ Ibid s. 183

¹⁴⁵ Ibid s. 184

¹⁴⁶ Ibid s. 185

¹⁴⁷ Ibid s. 186 - 189

¹⁴⁸ Ibid s. 187

Thorlaciuss beskriver Barthes "forankring" som et "redundansfænomen", og eksemplifiserer dette med tilfellet når man benytter et bilde av en person i en tekst og så benytter tekst som enten forteller om personen på bildet eller tekst som forteller at bildet forestiller akkurat denne personen. Hun beskriver også en utvidet fortolkning av "forankring" og eksemplifiserer dette med tilfellet når for eksempel teksten i en billedbok sier nøyaktig det samme som bildet.¹⁴⁹

Jakobsons "metafor" benytter Thorlaciuss så vidt jeg skjønner for å forklare at det i forbindelse med "den intersemiotiske funksjon" også kan være snakk om å overføre egenskaper fra et område til et annet. Jakobson eksemplifiserer dette begrepet selv ved å bruke begrepet "gås" for å beskrive en person som er dum som en gås.¹⁵⁰ Når det gjelder Ecos "metafor", mener Thorlaciuss at dette begrepet er helt i tråd med Peirces "intersemiotiske oversættelse" og det som hun legger i "den intersemiotiske funksjon". Det som hun mener er et vesentlig aspekt ved Ecos "metafor" er at "den sproglige metafor alltid henviser til ikke-sproglige semiotiske mekanismer". Det hun mener, i følge Thorlaciuss, er altså at den språklige metaforen medfører at man går over fra et semiotisk system til et annet, fordi den språklige metaforen benyttes for å henvis til sansebaserte opplevelser som lukt og smak.¹⁵¹

2.4 Beskrivelse av Engholms analysemodell

Ida Engholm kaller sin analysemodell for en "deskriptiv" analysemodell for nettsider.¹⁵² Hun har også i tillegg til denne modellen beskrevet en stil- og genreutvikling for nettsider.¹⁵³

Ida Engholms modell er en modell for å analysere design i forbindelse med nettsted, og hun vektlegger også litt andre sider ved analysen enn Thorlaciuss gjør i sin modell. Når det gjelder design, så trekker hun forbindelseslinjen tilbake til den romerske

¹⁴⁹ Thorlaciuss 2002 s. 187

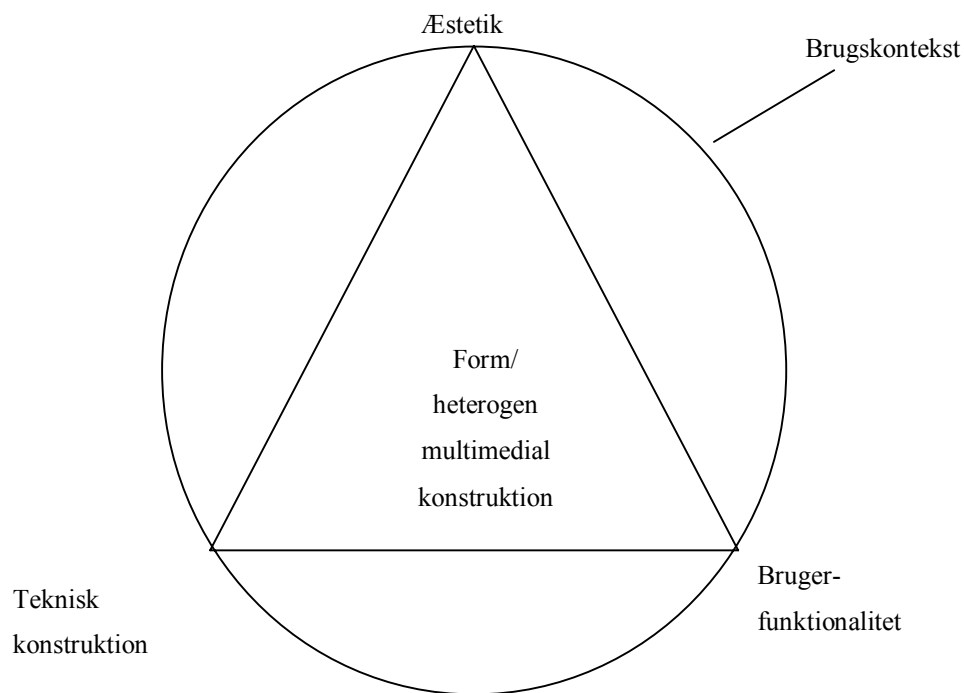
¹⁵⁰ Ibid s. 188

¹⁵¹ Ibid s. 189

¹⁵² Engholm 2004 s. 57

¹⁵³ Siden boken ble trykket i 2004, er nok ikke eventuelle nyere stiler tatt med.

arkitekten Vitruvius oppdeling av arkitektur, som består av struktur, funksjon og form, og som hun mener er sentral også i dag i moderne arkitektur og designteori.¹⁵⁴ Denne oppdelingen er også utgangspunkt for hennes deskriptive analysemodell for nettsteder, men hennes modell omfatter fem elementer. Disse er ”teknisk konstruksjon”, ”brugsmæssig funksjonalitet”, ”æstetisk dimensjon”, ”form” og ”brukskontekst”.¹⁵⁵ Jeg vil gjengi den figuren her som hun har benyttet i artikkelen sin for å beskrive modellen visuelt:¹⁵⁶



Figur 2 Ida Engholms analysemodell for nettsteder

¹⁵⁴ Engholm 2004 s. 60

¹⁵⁵ Ibid s. 60

¹⁵⁶ Ibid s. 61

2.4.1 Den tekniske konstruktion

Dette begrepet beskriver hun på følgende måte:

Den tekniske konstruktion er definert ved at være knyttet til den teknologi og det medie, der danner grunnlag for sitets konstruktion og bestemmer, hva der kan lade sig gøre teknologisk. Den tekniske konstruktion vedrører forhold omkring transmissionshastigheter, computerkapasitet, skærmstyr, programsoftware, browserteknologi. Det vil sige den teknologi der muliggør transmission og synliggjørelse af data på brugerens skærm. I modsætning til konstruktioner i den fysiske verden, hvor teknikken er iboende og 'objektivt' knyttet til objekterne, er et websites konstruktion afhængig af den teknologiske kontekst, det indgår i, og bestemmes derved *både* på designer- og brugersiden.¹⁵⁷

Slik jeg oppfatter denne definisjonen, så omfatter den tekniske konstruksjon av et nettsted ikke bare designaspektet, men også en god del andre teknologiske forhold som egentlig befinner utenfor nettstedet. Jeg var derfor litt i tvil ut fra denne beskrivelsen om hvor mye av den tekniske konteksten jeg skulle vektlegge i en analyse av et nettsted med hennes metode. Men ut fra de analysene hun selv har gjort i artikkelen, så ser jeg at hun selv i beskrivelsen av ”teknisk konstruktion”, mest vektlegger den programmeringstekniske delen ved et nettsted slik som bruken av HTML-kode i motsetning av Flash, og bare kort kommer inn på hvordan designet er avhengig av de bakenforliggende teknologiske aspektene som for eksempel overføringshastigheter.¹⁵⁸ Derfor vil ikke jeg heller i mine analyser gå noe særlig dypere inn på den bakenforliggende teknologien som hvordan en datamaskin eller et nettverk fungerer.

¹⁵⁷ Engholm 2004 s. 60

¹⁵⁸ Ibid s. 64 - 65

2.4.2 Den brugsmessige funksjonalitet

”Den brugsmessige funksjonalitet” beskriver hun som

...relatert til sitets anvendelse og bestemt af de navigasjonsmessige interface- aspekter, der – sammen med de tekniske dimensjoner – giver brukeren mulighet for at interagere med sitet. Brukerfunksjonen afhenger af, hva brukeren etterspørger, når man kommer ind på en site, hvor man skal hen, og hvilke brugsmessige kompetencer man har. Den brugsmessige funksjonalitet er derfor i sin natur kontekstuell, idet den først kommer til uttrykk i den konkrete bruk hos de individuelle brukere, der med forskjellige *intensjoner* potensielt kan realisere de ’handlinger’, den designede funksjonalitet muliggjør.¹⁵⁹

Slik hun beskriver denne funksjonaliteten, så oppfatter jeg det slik at det i praksis i hvert enkelt tilfelle blir bestemt av den enkelte brukeren og dennes måte å benytte nettstedet på, hva som ligger i brukersfunksjon. Navigasjonen blir da et viktig moment, fordi brukeren ved å benytte seg av denne, velger ut de deler av nettstedet han eller hun ønsker å besøke og dermed også den informasjonen som blir etterspurt. Men nettstedet har selvfølgelig også iboende flere muligheter for brukervalg, slik at hvis man skal beskrive ”den brugsmessige funksjonalitet” på et generelt grunnlag, så må man nesten beskrive alle muligheter for navigasjon og informasjonssinnhenting som befinner seg i et nettsted, noe hun selv også har gjort i sine analyseeksempler i artikkelen.

2.4.3 Den æstetiske dimensjon

Når det gjelder ”den æstetiske dimensjon”, så sier hun at denne er mer knyttet til udefinerbare forhold. Dette omfattes av ”de emotionelle og nytelsesmessige

¹⁵⁹ Engholm 2004 s. 61

effekter”, som brukeren får del i ved å oppleve og interagere med et nettsted. Dette betegner hun som ”æstetikken ved brugen af et site”.¹⁶⁰ Hun sier videre:

For at sitet kan blive opfattet æstetisk, må det have en evne til eller intention om at vække følelser eller fascination hos modtageren. Sites kan være ’æstetisk kodede’ og derfor lettere lade sig begripe æstetisk end andre, idet de i kraft af deres fremtræden så at sige kalder på en æstetisk indstilling hos modtageren. Den æstetiske dimension er derfor også kontekstuel betinget og involverer ikke kun sitets egne karakteristika, men også beskuerens oplevelse.¹⁶¹

Engholm mener altså at det er intensjonen som ligger bak, som skaper det estetiske uttrykket som fremkommer i nettstedet. For å kunne oppfatte nettstedet estetisk, så må det altså i følge henne ha foreligget en intensjon om å fremkalle følelser hos mottakeren. Slik jeg oppfatter henne, vektlegger hun også mottakerens rolle med hensyn på hennes oppfatning av det estetiske uttrykket i nettstedet. For selv om nettstedet ”kalder på en æstetisk indstilling hos modtageren”, så oppfatter jeg det også slik at det er mottakeren som til sist definerer den estetiske opplevelsen av nettstedet der og da i en gitt kontekst ut fra hans eller hennes erfaringsbakgrunn.

2.4.4 Form

I tradisjonell designanalyse er formen i følge Engholm ofte knyttet til det estetiske uttrykket. Når det gjelder nettsteder, derimot, så mener hun at formen beror både på den tekniske konstruksjonen, og de estetiske og brukermessige aspektene.¹⁶² Som et eksempel på den tekniske konstruksjonens påvirkning, så henviser hun til hvordan et programverktøy som Flash vil kunne påvirke utformingen av uttrykket i et nettsted og for eksempel gjøre det mer dynamisk. Hun sier at de estetiske aspektene formidles til brukeren gjennom utformingen av formale elementer i nettstedet, og at det er

¹⁶⁰ Engholm 2004 s. 61

¹⁶¹ Ibid s. 61

¹⁶² Ibid s. 61

utformingen av disse er med på å skape det uttrykket som brukeren forholder seg til. Dette uttrykket må da kunne tolkes av brukeren, og vil da i følge henne bero på både kontekst og kulturell bakgrunn. Også i forbindelse med form vektlegger Engholm altså brukerens individuelle tolkning av nettstedet.¹⁶³

Engholm mener at et nettsted ikke fremstår så ensartet som det er tilfellet med for eksempel en stol eller en kopp, men at det består av flere nivåer eller ”lag”. Hun definerer denne formen som en ”heterogen, multimedial konstruksjon, hvis fremtræden er betinget af summen af websitets karakteristika”.¹⁶⁴ Den heterogene formen til et nettsted utgjøres altså av flere ”lag”, som hun kalles det. Det første laget betegner hun som de ”verbale elementer”. Disse består av tale eller tekst og formidler et budskap. Her spiller det også en rolle hvordan måten budskapet blir formidlet på. Det andre nivået består av de ”grafiske lag” og dette laget definerer hun som den visuelle utformingen av innholdet som består av layout, typografi, skrifttyper, bilder, farger osv. Det tredje laget kaller hun for det ”dynamiske lag”. I dette laget har hun plassert det som omfattes av video, animasjoner og andre dynamiske elementer, mens hun i det siste laget, som er det ”auditive lag”, har plassert alt som omfattes av alle former for lyder og musikk..¹⁶⁵

2.4.5 Brugskontekst

Engholm mener at et nettsted ikke kan sees isolert fra brukersiden. Det som hun definerer som ”brugskontekst”, består av

...brugerens anvendelsesmessige kompetencer, de kulturelle og institutionelle forhold, der preger ens opfattelse af sitet, hvilket computer- og browserudstyr man har til rådighed, og ens formål med at vælge det (for eksempel underholdning eller informationssøgning). Derudover afhænger brugskonteksten af den konkrete situerede sammenhæng, som sitet indgår i;

¹⁶³ Engholm 2004 s. 62

¹⁶⁴ Ibid s. 62

¹⁶⁵ Ibid s. 62

sidder man for eksempel alene eller sammen med andre, hjemme, i en skoleklasse?¹⁶⁶

Slik jeg oppfatter Engholm, så består altså ”brugskonteksten” av alle forhold ved og rundt brukeren som kan tenkes å påvirke dennes oppfattelse av nettstedet. Ut fra dette vil altså et nettsted kunne oppfattes forskjellig, ikke bare av brukere med forskjellig kulturell bakgrunn, men også av brukere med forskjellige teknisk kompetanse eller interesse. Dette vil jo, slik jeg ser det kunne gi mange forskjellige oppfatninger av et nettsted, og det vil jeg tro nok også er tilfelle i virkeligheten, selv om de fleste innenfor samme miljø nok i grove trekk oppfatter ting ganske likt.

Jeg finner ikke ut at hun eksplisitt referer til begrepet ”brugskontekst” i sine analyseeksempler, men ut fra hennes beskrivelse av dette begrepet, forstår jeg det slik at dette omfattes av det som kalles å designe for en målgruppe. I forbindelse med Sonys nettsted, som hun har analysert, mener hun at avsenderen har fokusert på et bestemt brukersegment som består av ungdom.¹⁶⁷ Dette tolker jeg som hennes ”brugskontekst” i forbindelse med dette nettstedet.

2.5 Bruken av metodene

Oppgaven min inneholder først en kunstvitenskapelig formal analyse av et nettsted med beskrivelse av funksjonalitet og en tolkning. Deretter følger en analyse av et nettsted med Thorlacius metode. Så gjør jeg en analyse av et nettsted med Engholms metode. Til slutt gjør jeg en sammenligning jeg de tre analysemetodene.

I arbeidet med de forskjellige nettstedene, starter jeg med en beskrivelse av nettstedets utforming og funksjoner. Dette har Barlindhaug også gjort i sin oppgave om kunst og grafiske grensesnitt, men så vidt jeg kan skjønne har ikke han gått videre med en formal analyse. Dette begrunner han med at ”en slik analyse vil naturlig nok gi visse resultater, men vil trolig ikke være det første som en betrakter vil støtte seg til”¹⁶⁸.

¹⁶⁶ Engholm 2004 s. 62

¹⁶⁷ Ibid s. 66

¹⁶⁸ Barlindhaug 2002 s 96.

Han sier videre at han har valgt å se på elementene i grensesnittet i forhold til det han kaller for miljøaspekter, som er ”interaktivitet” og ”virtualitet”¹⁶⁹.

I mitt tilfelle derimot, mener jeg at en formal analyse vil ha en hensikt for å bedre kunne belyse det estetiske aspektet ved en nettside, noe som jeg mener er viktig i designsammenheng. Slik jeg oppfatter Engholm, og ikke minst Thorlacius, så legger begge også vekt på det estetiske uttrykket i et nettsted. Men jeg synes kanskje at Thorlacius vektlegger dette aspektet spesielt, og ut fra hennes beskrivelse av ”den formale æstetiske funksjon” mener jeg at dette kanskje har noen likheter med det som omfattes av en kunstvitenskapelig formal analyse:

På websitet kommer den formale og uudsigelige æstetiske funksjon til uttrykk gjennom visuelle virkemidler som grafisk design, farger, komposisjon og illustrasjoner i lighet med de trykte medier. Derudover har websitet som medie flere virkemidler at trække på i form af blant andet lydeffekter, lysintensitet og bevægelser, hvilket, kombinert med de visuelle virkemidler som farger, skrifttyper og bilder, giver uanede muligheder for at skabe æstetiske udtryk.¹⁷⁰

I tillegg til de formale elementene har Thorlacius også lagt vekt på elementer som lyd, lys og bevegelse for å beskrive den estetiske utformingen av et nettsted. Hun mener at alle disse elementene bidrar til både til den ”formale” og den ”uudsigelige” opplevelsen av nettstedet. For min egen del, så tror jeg at man ved også å gjøre en tolkning av et nettsted, kanskje kan belyse den ”uudsigelige” opplevelsen, som Thorlacius mener man bør vektlegge når man utarbeider et uttrykk innenfor visuell kommunikasjon.

2.6 Litt begrepsavklaring

Før jeg begynner på beskrivelsen og analysen av nettstedene i oppgaven, vil jeg gi en kort beskrivelse av den teknologien som disse nettstedene baserer seg på, og hvordan

¹⁶⁹ Barlindhaug 2002 s. 70.

¹⁷⁰ Thorlacius 2002 s. 136

nettsteder bygges opp ved hjelp av denne. Jeg vil også komme med en del begrepsavklaringer. Dette gjør jeg for at leseren forhåpentligvis skal få en bedre forståelse av hvordan nettstedene i oppgaven er oppbygd og fungerer, men også for å spare meg selv for en del gjentakelser i resten av teksten.

2.6.1 En kort innføring i Flash

Til å begynne med ble de fleste nettsteder laget ved hjelp av HTML-kode og grafikk. Når jeg surfer på nettet i dag, synes jeg å se at tendensen etter hvert har mer og mer gått over til å basere seg på et databasert verktøy som heter Flash.¹⁷¹ I forbindelse med kommersielle nettsteder, benytter man seg også av CMS-systemer, i alle fall når det gjelder større nettsteder.¹⁷² Flash inngår nå i porteføljen til et programvareselskap som heter Adobe.¹⁷³ Når det gjelder CMS-systemer, er det mange aktører på markedet.

Alle nettstedene som jeg beskriver i denne oppgaven, er laget ved hjelp av Flash. Dette er et verktøy som har muligheter for å lage interaktive filmer ved hjelp av vektorgrafikk. Det kan også benyttes for å lage navigasjonssystemer, animerte logoer, animasjoner med synkronisert lyd, og til og med komplette nettsider. Jeg vil beskrive kort hvordan dette verktøyet blir benyttet, fordi dette kan være med på å skape en forståelse for hvordan nettsidene i analysene fungerer. Siden jeg selv ikke er noen ekspert på bruken av Flash, har jeg vært nødt til å basere meg på beskrivelser som finnes av bruken av verktøyet. Teksten under baserer seg på en opplæringside på Adobes nettsted.¹⁷⁴

Utgangspunktet for en nettside som er laget i Flash, er noe som kalles for en scene. Dette er en billedflate som utgjør arbeidsområdet der det visuelle uttrykket skal produseres. Flash har mulighet for å bruke forskjellige former for visuelt materiale, som videofilmer, fotografier, illustrasjoner og andre grafiske elementer i

¹⁷¹ <http://www.adobe.com/products/flash> (28.04.2007)

¹⁷² CMS står for Content Management System. Disse benytter programvare for å generere nettsider automatisk basert på malverk og database.

¹⁷³ <http://www.adobe.com> (19.04.2007)

¹⁷⁴ http://www.adobe.com/designcenter/flash/articles/fla9it_createfla.html (06.05.2007)

produksjonen av et visuelt objekt. I tillegg kan programmet benytte seg av forskjellige lydelementer og musikk. Programvaren har også mulighetene for å konstruere et grafisk uttrykk i form av farger og symboler på lik linje med et tegneprogram. Alle elementene som benyttes i produksjonen, er digitaliserte. Noen av elementene følger med programvaren, mens andre kan være produsert ved hjelp av andre typer elektroniske verktøy som for eksempel et videokamera eller et fotoapparat.

Flash benytter seg av noe som kalles tidslinje. Ved å plassere det visuelle materialet i henhold til punkter på denne tidslinjen, kan man benytte seg av funksjoner i programvaren slik at man skaper en illusjon av at elementer har en bevegelse i et rom over en viss tid. Tidslinjen kontrollerer når de forskjellige elementene på scenen skal dukke opp og forsvinne i filmen eller animasjonen, og måten de skal bevege seg på. Denne funksjonaliteten ved programmet gjør at man blant annet kan registrere innholdet i en flashanimasjon som om det var en film. I tillegg til tidslinjen kan man benytte seg av noe som kalles scripting. Et script er en form for programmeringskode som gjør designeren i stand til å innføre regler for hva som skal skje på scenen. Ved hjelp av scripting kan man få de forskjellige elementene på scenen til å oppføre seg på bestemte måter, og også legge inn muligheten for brukerinteraksjon.

Det endelige resultatet blir lagret i form av datateknisk kode på en fil. Denne prosessen kalles for publisering. Publiseringsfunksjonen kan også lage en enkel nettside som i tillegg til flashobjektet, også inneholder kode som er nødvendig for at en nettleser skal kunne kjenne igjen og handtere flashobjektet. I tillegg må datamaskinen også ha installert programvare som er i stand til å utføre koden i flashobjektet, slik som for eksempel Adobe Flash Player.¹⁷⁵ De fleste datamaskiner har mulighet for dette i dag.¹⁷⁶

¹⁷⁵ <http://www.adobe.com/no/products/flashplayer> (19.04.2007)

¹⁷⁶ http://www.adobe.com/products/player_census/flashplayer (19.04.2007)

2.6.2 Bruken av sidebegrepet i analysene

I forbindelse med analysene vil jeg forklare måten jeg bruker betegnelsen nettside på. Før det ble vanlig å benytte verktøy som Flash til å designe nettsider, var de fleste nettsider stort sett laget ved hjelp av HTML-kode, og disse sidene lå lagret i separate datafiler på en datamaskin. Dette innebar at en nettside ble distribuert til nettleseren i form av en eller flere datafiler med programkode, og disse ble så tolket av nettleseren som viste fram siden. Et nettsted besto som regel av flere HTML-sider som man kunne navigere mellom ved hjelp av hypertekstlenker.

En nettside laget i Flash kan ha en litt annen oppbygning. Flashobjektet må riktignok være innkapslet i en HTML-side for å kunne lastes ned til nettleseren, men denne fungerer mange ganger bare som en basis for den koden som er laget i Flash. Selve logikken og designet i en flashside befinner seg i flashobjektet.¹⁷⁷ Det visuelle uttrykket i en nettside slik som det fremkommer på skjermen, kan altså bestå av både HTML-kode og en eller flere flashobjekter, eller hele nettstedet kan være laget som en eneste flashanimasjon som er innkapslet i en nettside. Dette gjør det litt vanskelig å forholde seg til nettsidebegrepet i sin opprinnelige form i en analyse, men begrepet nettside henviser da til den visuelle siden som til enhver tid fremkommer på skjermen, selv om denne siden kan være et resultat av at deler av innholdet i den samme fysiske nettsiden er byttet ut med nytt. Denne måten å beskrive sidebegrepet på, gjør det lettere for meg å beskrive nettstedet og også måten man navigerer på innenfor nettstedet.

Siden alle nettstedene i denne oppgaven er laget ved hjelp av Flash, blir det meste av koden for nettstedene distribuert til nettleseren i form av et flashobjekt. Dette medfører at det ikke er mulig for meg å se hvordan designeren teknisk sett har konstruert alt i nettstedet, fordi en del ligger skjult i flashobjektet. Det er allikevel mulig å se en del av koden som distribueres til nettleseren ved å bruke menyvalget ”Source” under menyvalget ”View” i nettleseren¹⁷⁸, men i tilfellet med denne typen sider vil det bare gi informasjon om koden i den tilhørende HTML-baserte nettsiden.

¹⁷⁷ http://www.adobe.com/designcenter/flash/articles/fla9it_createfla_04.html (06.05.2007)

¹⁷⁸ Disse menyvalgene tilhører Microsofts nettleser, Internet Explorer.

Ut fra dette kan jeg allikevel få informasjon om for eksempel hvor stor del av billedflaten som benyttes av innholdet i flashobjektet. Men det meste av designet er skjult for meg. Derfor er jeg nødt til å forholde meg til det visuelle uttrykket som fremkommer i nettleservinduet.

2.6.3 Noen forutsetninger

På veien frem til brukerens dataskjerm, passerer koden som dannet grunnlaget for nettsiden gjennom både programvare og maskinvare. Selv om det er den samme koden som danner grunnlaget for alle visninger av en nettside, vil det endelige uttrykket på dataskjermen i større eller mindre grad kunne bære preg av denne prosessen.¹⁷⁹ Designeren har liten kontroll over det som skjer med en nettside på veien til brukeren. I tillegg har også brukeren selv mulighet til å endre innstillinger på både dataskjerm og nettleser, og på denne måten kunne påvirke det endelige uttrykket på skjermen. Når jeg analyserer nettsider, forutsetter jeg at det tekniske utstyret som jeg benytter for å vise nettsidene, er av en viss standard, slik at det uttrykket som fremkommer i nettleseren er mest mulig i overensstemmelse med det uttrykket som designeren har tenkt seg. Det er dette som er den teknologiske forutsetningen for det uttrykket som er grunnlaget for min analyse.

¹⁷⁹ Nielsen 2002 s. 22 – 31.

3 Analyser av nettstedene

3.1 Analyse av nettstedet Beksinski

Dette kapitlet inneholder en beskrivelse og en formal analyse av nettstedet. I tillegg inneholder analysen en subjektiv tolkning som baserer seg på min oppfatning av innholdet i dette nettstedet.

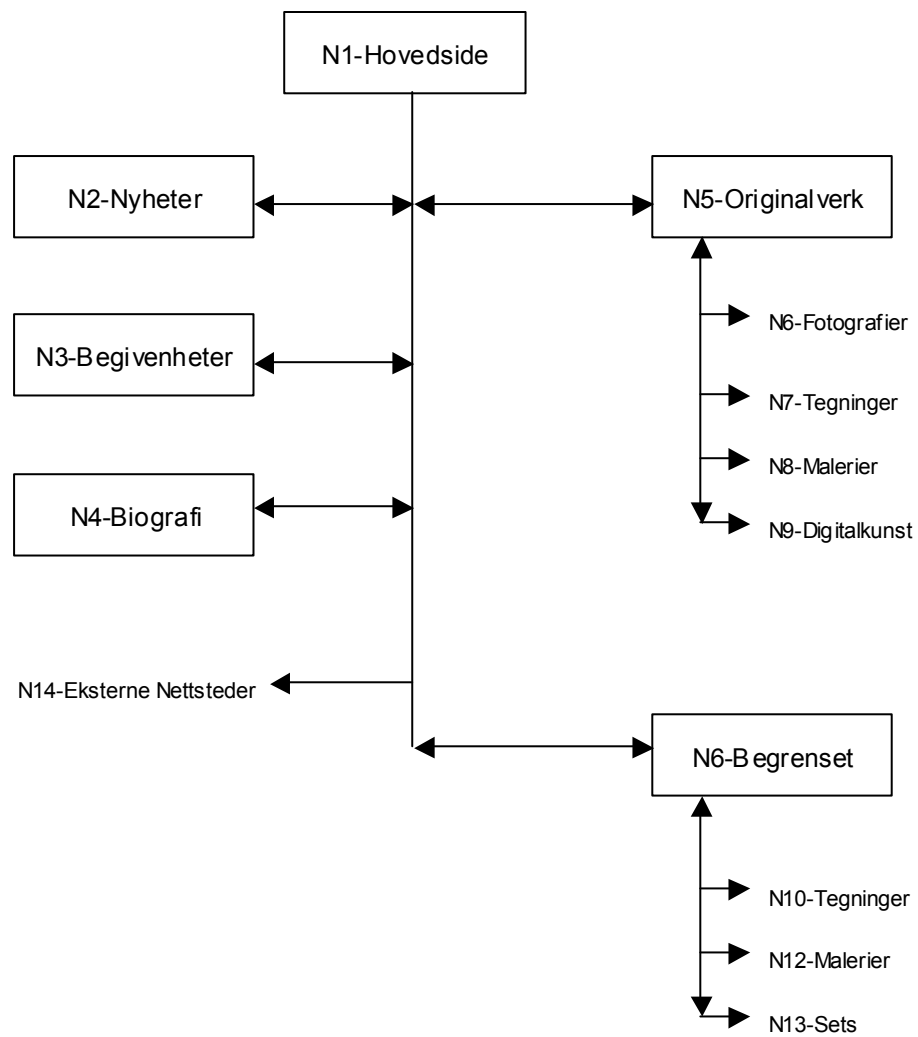
3.1.1 Nettstedsstruktur og sidestruktur

Figur 3 inneholder en beskrivelse av menystrukturen i nettstedet. Denne strukturen inneholder bare menypunktene i hovednavigasjonen, som er markert med bokser. Den videre menystrukturen i nettstedet som består av undermenyer, er bare angitt med tekst til og med dette nivået. Årsaken til denne begrensningen er å gjøre illustrasjonen mindre kompleks og mer oversiktlig. Nettstedet har bare en fysisk hovedside, men innholdet i denne skiftes ut i forbindelse med til de forskjellige menypunktene, slik at nettstedet da består av flere dynamiske "sider" i tilknytning til de forskjellige menypunktene. Det er dette sidebegrepet som benyttes i analysen.

I tillegg til menystrukturen har jeg funnet det nødvendig å benytte en illustrasjon for å beskrive hvordan de forskjellige områdene i nettsiden er plassert. Disse områdene har jeg gitt entydige navn, og det er disse navnene som jeg vil benytte meg av når jeg refererer til plasseringen av de forskjellige elementene i billedflaten. Denne illustrasjonen har jeg plassert i figur 4.

Før jeg begynner analysen vil jeg også forklare hva jeg legger i begrepet billedflate. Med billedflate mener jeg den delen av nettleservinduet som inneholder det visuelle uttrykket i en nettside. En nettside kan variere i størrelse. Den kan fylle hele dataskjermen, eller den kan reduseres i størrelsen. Brukeren har selv også kontroll over størrelsen på nettleservinduet. Billedflaten derimot defineres av designeren. Den kan defineres til å være skalerbar i bredden eller høyden, og kan da oppfylle hele

nettservinduet, eller den kan defineres med en fast bredde og høyre og vil da ha en konstant størrelse, selv om størrelsen på nettservinduet endres.



Figur 3 Nettstedsstruktur Beksinski

S1-Topp	
S2-Område	S1-Topp og S2-Område utgjør S3-Tabell
S4-Område	Områdene S4 - S7
S5-Område	utgjør S8-Tabell
S6-Område	
S7-Bunn	

Figur 4 Sidestruktur Beksinski

Hovedsiden i dette nettstedet er kodet både ved hjelp av Flash og HTML. Hele billedflaten i nettleservinduet har en maksimal bredde på 995 pixler. Hovedområdet S3-Tabell består av en flash-animasjon som har en fast bredde på 995 pixler og en fast høyde på 587 pixler. Området under, S8-Tabell, består både av en flashanimasjon, S4-Område, mens resten av områdene fra S5-Område til S7-Bunn består av HTML-kode. Området S8-Tabell har en bredde på 800 pixler, men ingen fast høyde, slik at de forskjellige tabellelementene definerer høyden hver for seg basert på hvor stor plass de opptar.

3.1.2 Beskrivelse og analyse

Nettstedet er laget av en polsk kunstner og designer, Jaroslaw Kubicki, i samarbeid med en del andre personer. Disse utgjør en gruppe eller et firma som kaller seg

Insania Evidens.¹⁸⁰ Ut fra opplysningene på infosiden til Kubicki, ser det ut som det er han som eier firmaet og er den kreative kraften bak nettstedet Beksinski. Kubicki presenterer seg på hjemmesiden sin som en grafisk designer med utdanning i fotografi og design.¹⁸¹ Nettstedet Beksinski ble fullført i 2003, og er bare et av flere kunstneriske prosjekter som han har vært med på, men ut fra hjemmesiden hans kan jeg ikke se at det har vært noen aktivitet i det siste året. Dette kan tyde på at han ikke benytter denne siden aktivt lenger.

Det virker ikke som om dette nettstedet er et rent kommersielt nettsted. Slik jeg har oppfattet det, fungerer det også som et museum eller et galleri på internett. Formålet med nettstedet er tydeligvis å presentere kunstneren Zdzislaw Beksinski og å vise frem hans arbeider. Man kan også kjøpe bilder og trykk, og dette salget administreres av et galleri, Belvedere Galleri Inc., som også har link til hjemmesiden sin fra dette nettstedet.¹⁸² Siden nettstedet fungerer som en presentasjon av kunstneren, er det også hans egne arbeider som er benyttet som illustrasjoner på sidene.

Nettstedet har en hovedside eller inngangsside som danner basis for de resterende sidene på nettstedet. Inngangssiden domineres av en illustrasjon som dekker nesten hele billedflaten. Denne illustrasjonen strekker seg over nesten hele bredden av venstre mot høyre i områdene S1-Topp og S2-Område, og er sammensatt av flere selvstendige bildelementer. Det elementet som danner bakgrunnen, er utformet som et bok eller en stabel med papirer med slitte revne kanter. Figuren er beskåret slik at man bare ser det nederste høyre hjørnet av boka, og den er plassert liggende på skrå på venstre side av nettsiden slik at det nederste hjørnet berører kanten av området S4-Område. Denne bakgrunnsillustrasjonen har et statisk uttrykk, men oppå denne er det plassert flere dynamiske bildelementer. Innholdet i områdene under S4-Område har imidlertid et statisk uttrykk og er består av tekst og tekstlenker.

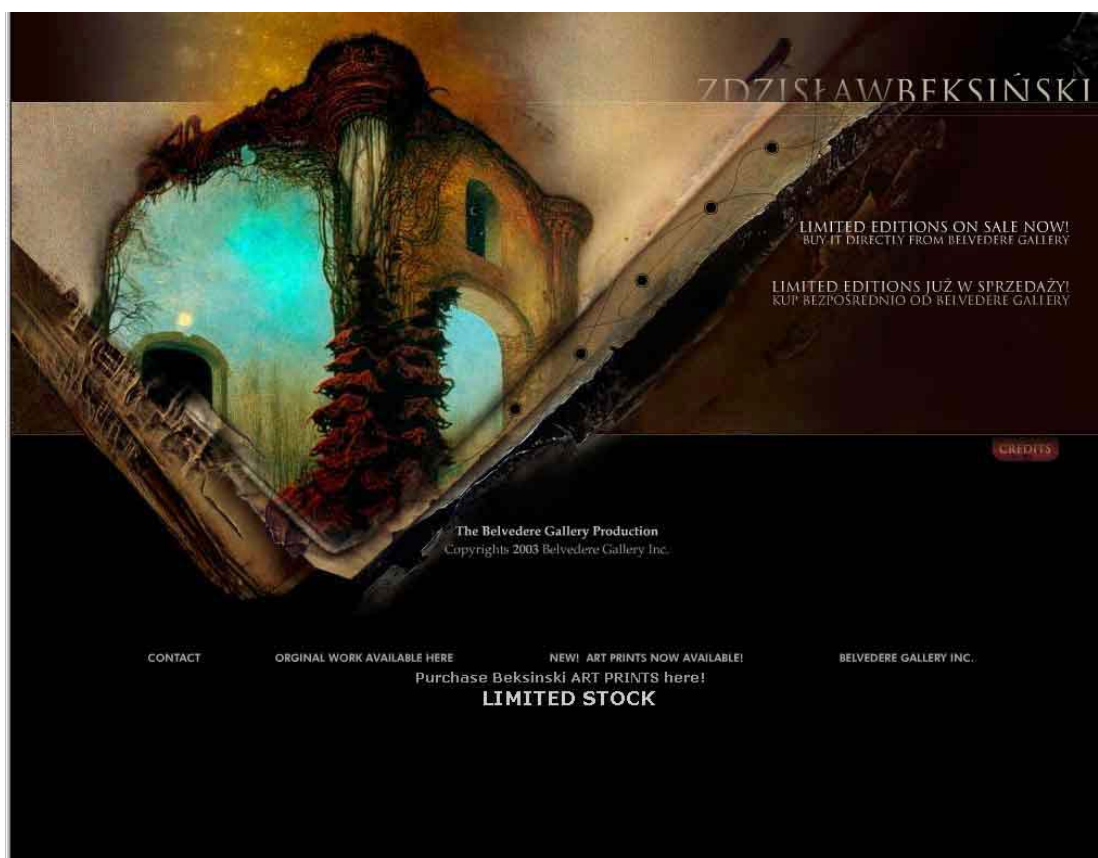
¹⁸⁰ <http://www.insania.pl> (23.04.2007)

Insana Evidens har polsk tekst på siden sin, slik at jeg kan ikke gjengi hvordan de presenterer seg.

<http://www.kubicki.info/major.html> (23.04.2007)

¹⁸¹ <http://www.kubicki.info/about.html> (23.04.2007)

¹⁸² <http://www.belvederogallery.com> (24.04.2007)



Figur 5 Beksinski – N1-Hovedside

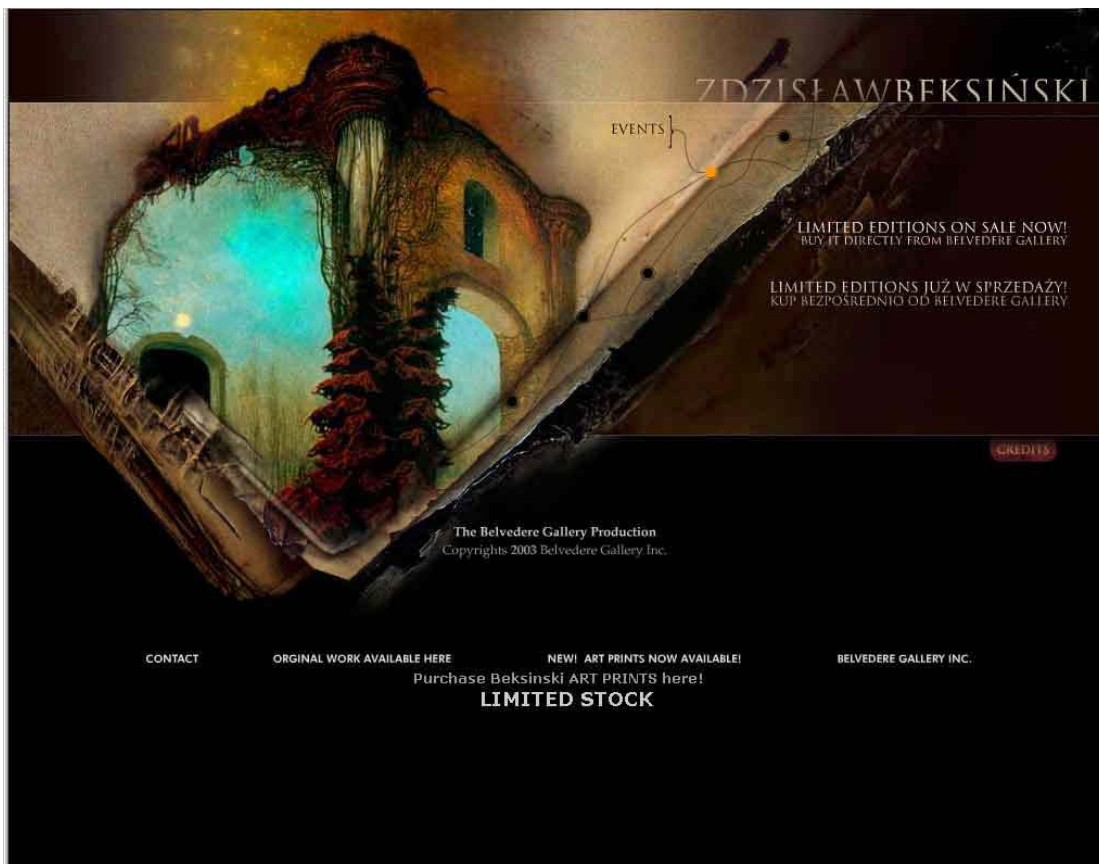
Bakgrunnsillustrasjonen eller hjørnet av boka inneholder som sagt flere dynamiske illustrasjoner. Disse består av animasjoner av billedmateriale og andre visuelle objekter. Den ene animasjonen inneholder en illustrasjon av en form for bygningsstruktur som plassert i et illusorisk landskap, eller kanskje det heller er landskapet som er plassert i bygningen. Det er ikke godt å si hva som er hva, for de forskjellige bildeelementene går over i hverandre på en måte som man for eksempel kan finne igjen hos kunstneren M.C. Escher, som også leker med perspektiv og former i sine uttrykk.¹⁸³ Bygningen ser ut som en del av en ruin med vindusåpninger, døråpninger og søyler, der trær og planter som slynger seg rundt åpningene og opp etter veggene. Bygningen er utformet slik at det er en stor åpning i den venstre delen av ruinen slik at man kan se inn i rommet. Men det som skulle være den bakre vegg av rommet inne i ruinen, inneholder da en illusjon i form av noe som ser ut som et

¹⁸³ <http://www.mcescher.com> (24.04.2007)

landskap med trær og himmel, og den øverste vindusåpningen i fronten av ruinen, som vender inn i rommet i ruinen, viser et bilde av en nattehimmel med måne og stjerner. På den bakre veggen er det plassert en åpning for utgang som er helt mørklagt og over denne på himmelen er det plassert en fullmåne. Det surrealistiske preget blir forsterket av utformingen av animasjonen. Denne gjør at vekstene i motivet er i konstant bevegelse. Når man går inn på dette nettstedet, kan man også i starten se et animasjon av en fugleflokk som flyr over denne himmelen.

Navigasjonselementet til nettstedet er også utformet som en animasjon, og er en del av denne hovedillustrasjonen. Denne er utformet som noen punkter som ser ut som huller i det øverste av de slitte arkene. Gjennom disse punktene er det trukket noe som ser ut som en tråd eller en snor, og denne tråden holder punktene samlet gjennom bevegelsene i animasjonen. De forskjellige punktene er klikkbare, grafiske elementer som definerer menypunktene i navigasjonen til de andre sidene på nettstedet. Dette er ikke så lett å oppfatte med en gang, for de tiltrekker seg ikke så mye oppmerksomhet til å begynne med. Nøkkelen inn til resten av nettstedet er, som jo denne illusjonen representerer, er på en måte presentert som en gåte som må løses.

Tråden og punktene beveger seg svakt på kanten av den øverste boksiden, og det er først når man fører musepekeren over disse, at bevegelsene blir kraftigere og begynner å tiltrekke seg oppmerksomhet. Dersom man plasserer musepekeren på et av punktene, ser man at hvert meny punkt er utformet som en egen animasjon. Denne gjør at menypunktet under musepekeren lyser opp med en kraftig oransje farge, og animasjonen medfører at det skytes ut en tråd i tilknytning til punktet. Denne tråden leder til en tekst som inneholder navnet på meny punkt. Teksten veksler mellom engelsk og polsk når den gjengir navnet på meny punkt. Meny punktene synes også å henge ved musepekeren og følger med denne når man beveger den. På denne måten kan man kan leke med den virtuelle tråden og punktene i navigasjonselementet og trekke disse bortover billedflaten, men endringen er ikke permanent og varer bare til man flytter musepekeren ut av rekkevidden for navigasjonselementet.



Figur 6 Beksinski - Navigasjon på N1-Hovedside

Øverst til høyre på siden i området S1-Topp står det skrevet et navn, ”ZDZISŁAW BEKSINSKI”. Denne teksten er statisk. Under denne teksten i området S2-Område1 er to tekster i form av animerte hyperlenker som endrer fontstørrelse når man beveger musepekeren over disse. Den øverste teksten er på engelsk og den nederste er på polsk. Begge lenkene leder til en frittstående side som inneholder tekst og bilder. Denne siden eies tydeligvis av Belvedere Gallery Inc, og fungerer som et salgssted for Beksinskis verker. Jeg anser disse sidene for å ligge utenfor hovednettstedet, og har derfor ikke tatt dem med i denne analysen. Det samme gjelder for de andre tekstlenkene som leder til andre nettsider for Belvedere Gallery, slik som tekstlenken i kanten av hovedillustrasjonen og tekstlenkene nederst på siden i området S4-Område og S5-Område. Kontaktlenken henter opp en e-postside med ferdig utfylt adressefelt. Det nederste området inneholder enda en hyperlenke i form av et grafisk utformet

objekt som består av en logo og tekstinformasjon, og som leder til nettstedet for en polsk nettpublikasjon. Dette er heller ikke med i denne analysen.

På høyre side i billedflaten under de to tekstlinkene er det plassert et grafisk element som er utformet som en fane på et skilleark. På fanen står teksten "CREDITS". Når man fører musepekeren over denne, starter en animasjon som gjør at fanen draes nedover i billedflaten, og en illustrasjon som viser noe som ser ut som en bunke litt gulnede og slitte ark oppå hverandre, kommer til syne. Området på disse arkene er delt i to vertikale deler, der den venstre siden inneholder en tekst, "created by" og en tekst i klammeparenteser som er så utydelig utformet at det er vanskelig å tyde, men studerer man det nøye, kan man skimte teksten "kubicki info". Denne teksten er animert, slik at når man beveger musepekeren over den, blir fontene forstørret og klammene forsvinner ut av syne til hver side. Dersom man så klikker på teksten, kommer man inn på nettstedet til designeren og kunstneren Kubicki. Den høyre siden av arkene inneholder teksten "music by:" og navnet "Zbigniew Preisner". Denne teksten er også en animert hyperlenke med samme funksjonalitet som den forrige, og den leder videre til et eksternt nettsted. Dette er nettstedet til den personen som er navngitt i tekstlenken, og jeg tolker det slik at dette er den personen som har laget musikken som benyttes i tilknytning til sidene. Disse to eksterne nettstedene som tilhører disse tekstlenkene, er heller ikke tatt med i analysen.

Bakgrunnsfargen til billedflaten i nettstedet er holdt i en mørk brunfarge. Ellers er det benyttet forskjellige lyse og mørke fargetoner av brunt og jordfarger på de forskjellige designelementene. Teksten har hovedsakelig en hvit farge på en mørk brun bakgrunn, eller den kan ha en mørk farge der bakgrunnen har en lysere farge. Fargevalget i nettstedet gir dette et tungt og litt dystert preg. Det eneste som bryter litt med dette uttrykket, er fargen i de illustrasjonene som benyttes i hovedanimasjonen. Disse illustrasjonen består av bilder med egne motiver og fargevalg, og disse bidrar også til å gi sidene mer liv, selv om noen av disse bildene også kan ha et mørkt og dystert uttrykk.

Sidene har en fast utforming og struktur. Størrelsen på de forskjellige designelementene er fast og de er plassert innefor fast definerte områder på billedflaten. Komposisjonen følger stort sett horisontale og vertikale linjer i billedflaten, men

plasseringen av hovedillustrasjonen er usymmetrisk i forhold den vertikale midtaksen i billedflaten. I tillegg følger den ene kanten til i bokmotivet en diagonal komposisjonslinje som går fra øverste høyre hjørne i billedflaten og til nederste venstre hjørne, og som deler billedflaten i to med hensyn på tekst og billedmateriale. Det ser ut som boka hviler på kanten av et bord til venstre for denne for denne diagonallinjen, og at det ene hjørnet stikker utenfor bordkanten. Dette gjør at det statiske uttrykket brytes opp, og at det skapes mer spenning i komposisjonen. Dette forsterkes også av at hovednavigasjonen er plassert langs denne diagonale linjen i form av det animerte grafiske objektet, som har et ganske ustabil og svevende uttrykk.

I designet er det benyttet organiske former som har en naturalistisk utforming. Fontene er en blanding av serif og sans serif, der skillet synes å gå mellom de områdene nederst i billedflaten som er kodet i HTML, og de øverste områdene S1-Topp og S2-Område, som inneholder animasjonen. Serif-fontene harmonerer med det visuelle uttrykket i billedflaten der de benyttes. Dersom man hadde benyttet sans serif fonter i denne delen, ville det forårsaket et stilbrudd. At man bruker denne typer fonter nederst på siden, gjør at området S4-Område med tekstlenkene virker som en stabil horisontal linje som hele uttrykket over hviler på. Dette området markerer også på en måte et skille mellom det estetiske og det mer kommersielle. Det at man holder seg til en fonttype i hver av de to hoveddelene av siden, gjør også at de kan "leve med hverandre" i et og samme uttrykk. En sammenblanding av fontene i de forskjellige områdene ville ikke ha fungert visuelt.

Det er et markert skille mellom området S2_Område og resten av billedflaten. Skillet er markert med tynne, horisontale linjer som strekker seg over hele billedflaten fra den ene siden til den andre. Man ser tydelig fargene i dette området er lysere enn i områdene over og under. Hovedillustrasjonen med bokhjørnet legger seg allikevel oppå den nederste skillelinjen og bryter denne, og gir på denne måten en illusjon av at dette er noe som boka hviler på, som for eksempel en bordkant. Dette "bordet" skjuler også arkene som kommer til syn når man beveger musepekeren over fanen med "CREDITS".

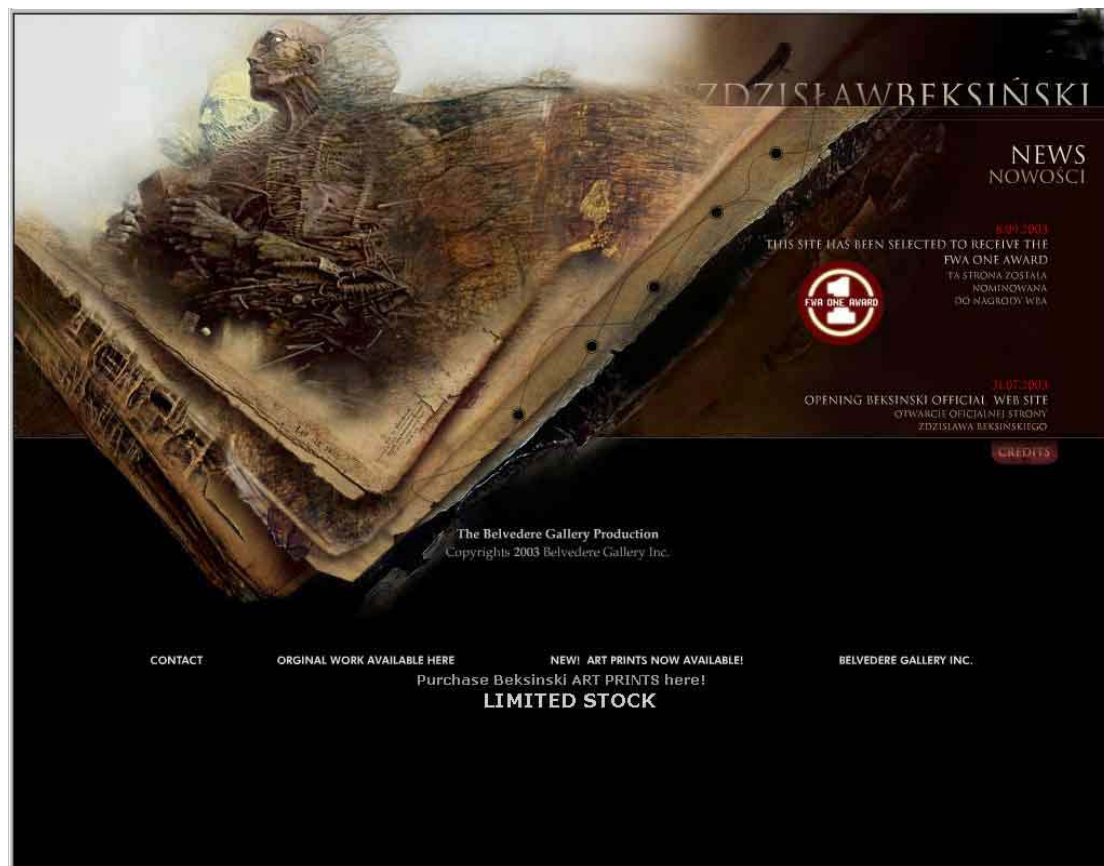
Navigasjonen på nettstedet er utformet på to forskjellige måter. På N1-Hovedside består navigasjonen av den animerte trådkonstruksjonen med de tospråklige menypunktene, mens navigasjonen på de underliggende sidene er utformet på en annen og mer konvensjonell måte. Jeg har valgt å gjengi bare den engelske teksten i beskrivelsen av navigasjonselementene. Tekstlenkene består av menypunktene "NEWS", "EVENTS", "BIOGRAPHY", "ORIGINAL WORKS" og "LIMITED EDITIONS". Når man klikker på de tilhørende menypunktene, kommer man videre til de underliggende sidene. Overgangen til den nye siden er utformet som en animasjon, som skifter ut billedmotivet i hovedillustrasjonen med et nytt. Samtidig opplever man et skifte i lydbildet. Dette skjer for hver nye side. I tillegg endres teksten på høyre side i billedflaten på enkelte av sidene. Sidene som tilhører menypunktene "ORIGINAL WORKS" og "LIMITED EDITIONS" varierer litt fra dette mønsteret. Her blir illustrasjonen byttet ut med en enfarget bakgrunn som danner grunnlaget for miniatyrbilder i de forskjellige galleriene.

Menypunktet "NEWS" henter fram nyhetssiden N2-Nyheter. Det er bare i området S2-Område at innholdet forandrer seg. Resten av innholdet i billedflaten blir beholdt fra side til side. Dette gjelder alle sidene. I tillegg til å bytte ut billedmotivet på bokhjørnet i venstre del av området, blir også tekstene i høyre del av området skiftet ut. Øverst i høyre hjørne av området står teksten "NEWS", og rett under står sannsynligvis den samme teksten på polsk.¹⁸⁴ Videre er det to tekstdeler under den første som inneholder informasjon om en utmerkelse nettstedet har fått i 2003, sammen med et tilhørende grafisk element i form av en logo, mens den andre teksten inneholder en dato og en opplysning om at dette er det offisielle nettstedet til Beksinski. Ellers finnes det ikke noen andre nyheter på siden.

Illustrasjonen i venstre del av området viser en figur som er plassert i hjørnet av boken. Figuren i illustrasjonen fremstiller et menneske fra midjen og opp. Armene er bøyd og hendene holdes fram foran kroppen. Figuren sees skrått forfra fra venstre side, og motivet er i et moderat froskeperspektiv. Bak denne ene figuren kan man se en ny figur, men denne er skjult slik at man bare ser hodet på denne. Figurene kan

¹⁸⁴ Jeg kan ikke polsk, slik at når det gjelder de polske teksten, må jeg gjøre en del antakelser.

nesten se ut som om de er hogd ut av eller hører sammen med det som ser ut som en bergstruktur eller fjellformasjon i bakgrunnen.



Figur 7 Beksiński – N2-Nyheter

Figurene i illustrasjonen er utformet slik at man kan se årer og sener tydelig gjennom huden, og noen steder på kroppen ser det ut som om huden er borte. Uttrykket i ansiktet på den fremste figuren er stivt med et intenst, stirrende blikk rettet fremover. Dersom man studerer denne figuren nøye og over tid, ser man at animasjonen av ansiktet får underkjeven til å bevege seg opp og ned. Dette gir en illusjon av at figuren åpner og lukker munnen og kanskje sier noe. Ellers veksler animasjonen hele tiden mellom et klart bilde og et mer diffust uttrykk, og det er spesielt den delen som viser hodet på figuren som endrer seg mest. Lydbildet som gjentas på denne siden, har skiftet til et tema forskjellig fra den forrige siden.

Det neste meny-punktet i hovednavigasjonen er "EVENTS". Dette punktet leder til siden N3-Begivenheter, som er holdt i samme stil som den forrige. Innholdet i

hovedillustrasjonen er byttet ut med et annet motiv, og teksten til høyre i området har også forandret seg. Teksten "NEWS" er byttet ut med teksten "EVENTS", og under denne finner vi den samme teksten fra forrige side som inneholder opplysningen om at dette er det offisielle nettstedet til kunstneren Beksinski. Ellers er det ikke noen annen informasjon på siden. Lydbildet har også skiftet tema, men følger den samme litt monotone og repeterende stil.



Figur 8 Beksinski – N3-Begivenheter

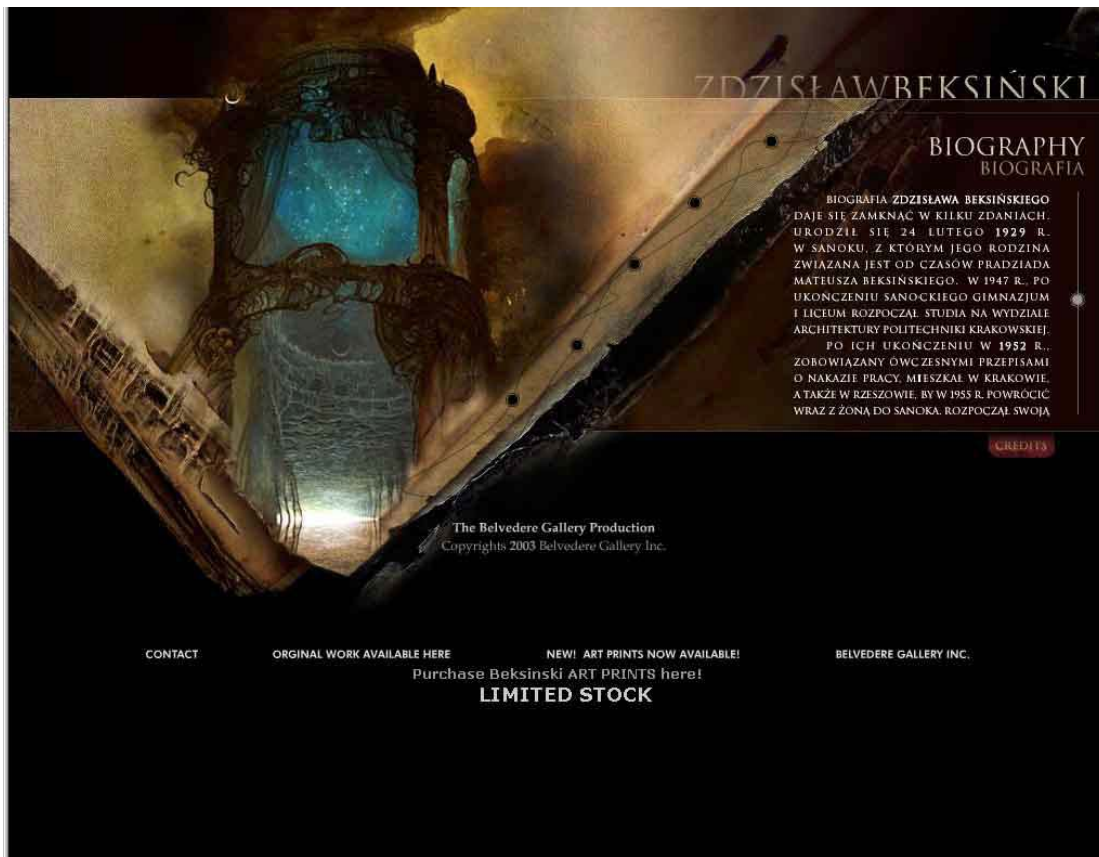
Illustrasjonen på denne siden viser et bilde av et kors som kommer ut av eller er i tilknytning til en naturformasjon som kan være en fjellstruktur eller noe lignende. Bakgrunnen har litt diffuse bildelementer, men de som fremstår som klare, kan se ut som litt ville og forrevne fjellformasjoner. Men de kan også forestille deler av en bakgrunn som består av et ark som er ødelagt og revet i stykker. På denne måten er dette uttrykket også litt tvetydig. Denne illustrasjonen er også animert, men animasjonen er ikke så fremtredende som i de to foregående illustrasjonen. Den består av å skape bevegelse i noen tynne tråder som henger ned fra den figuren som

forestiller et kors, og de beveger seg som ved et vindpust. Videre inneholder animasjonen noen lysglimt bak korset som kan gi illusjon av lyn, og disse lysglimtene reflekteres i linjene bak korset som følger korsformen.

Illustrasjonen i biografisiden N4-Biografi, som tilhører menypunktet ”BIOGRAPHY”, har et uttrykk som mer minner om uttrykket i hovedsiden, N1-Hovedside. Disse uttrykkene fremstiller en mer surrealistisk, litt romantisk drømmeverden enn det som fremkommer i de apokalyptiske dommedagsvisjonene som illustreres på de to foregående sidene. På høyre side i området har teksten endret seg til ”BIOGRAPHY”, og under denne teksten er det en tekstblokk i et rullevindue.¹⁸⁵ Vinduet viser bare en del av teksten, og for å kunne se mer, må man benytte seg av et grafisk punktformet element til høyre for vinduet, og dra dette oppover og nedover i siden for å få lest resten av teksten. Teksten er på polsk, og jeg er derfor ikke i stand til å skjønne innholdet i den, men da denne siden er en biografiside, går jeg ut fra at den inneholder en biografi.

Illustrasjonen viser en sirkelrund, organisk utformet bygningsstruktur. Sidene eller veggene i strukturen er åpne og det virket som om den øverste delen bæres oppe av noen søyleaktige elementer. Alle elementene i strukturen er dekket av noe som kan se ut som draperier av noe slag. Utformingen av denne strukturen har en del likhetstrekk med strukturen i illustrasjonen på hovedsiden. Et av disse er at den bakre veggen i rommet som dannes av strukturen, er erstattet av et landskap. Dette landskapet kan forestille en strand med et bølger fra et hav som forvinner i horisonten og over dette er det en himmel med stjerner og en svak opplyst nymåne. Elementet med nymånen finner man også gjentatt i øverste venstre hjørne av strukturen, og her er det gjengitt med full lysstyrke. Men ingen av disse lyskilden kan forklare det lyset som befinner seg nederst i rommet, og som er mye sterkere enn de andre lyskildene. Animasjonen i illustrasjonen gjør også at denne lyskilden, i tillegg til å ha en pulserende effekt som gir svake lysskinn som sprer oppover og utover de nærmeste omgivelsene, også av og til lyser opp himmelen i bakgrunnen.

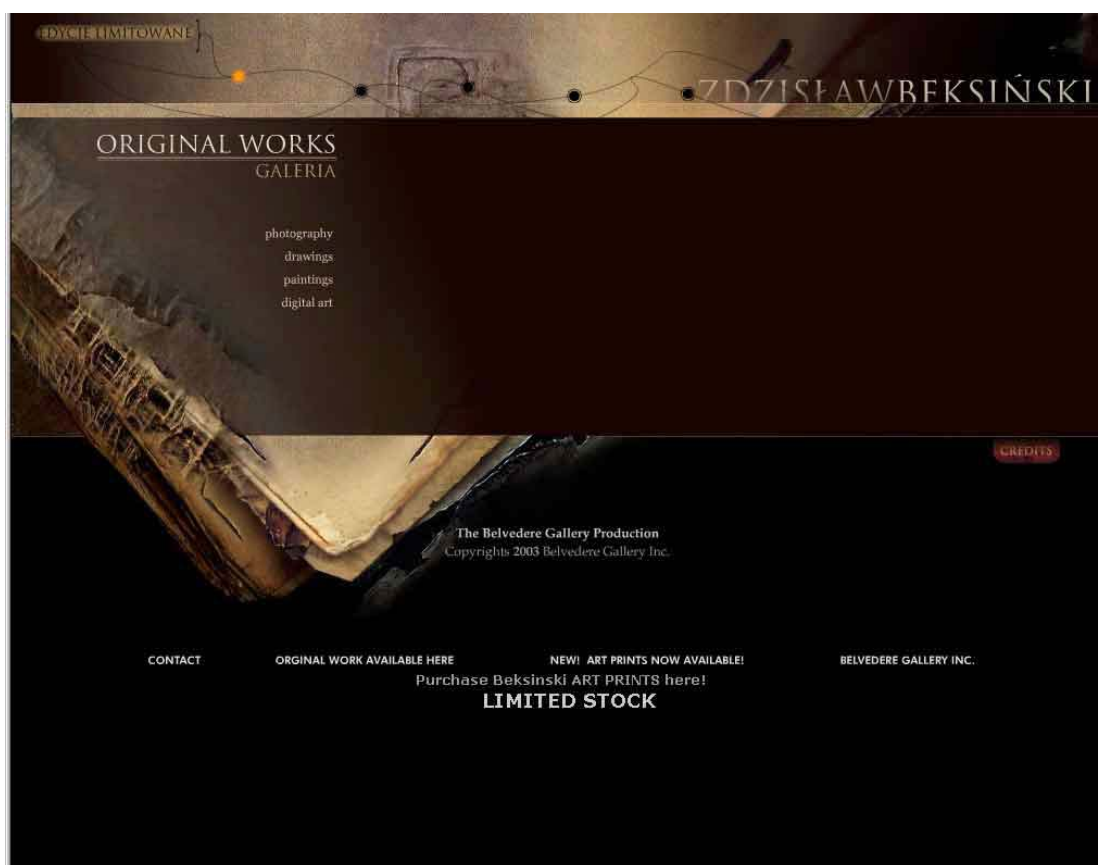
¹⁸⁵ Begrepet rullevindue benyttes om et område i en nettside der lengden på teksten går utover høyden på vinduet. Man må da bruke musepekeren for å ”rulle fram” den teksten som ikke er synlig i vinduet, derav navnet.



Figur 9 Beksiński – N4-Biografi

Når man klikker på menypunktet "ORIGINAL WORKS", får man opp en ny side, N5-Originalverk. Denne siden har en annen utforming enn de foregående sidene. Navigasjonsstrukturen som hele tiden har ligget kant i kant med den venstre siden av hovedillustrasjonen, flytter seg opp og legger seg horisontalt og svevende på tvers oppe på siden. Lydbildet har skiftet til et melankolsk musikktema som gjentas hele tiden, og teksten på høyre side i området er borte. Hele området S2-Område har nå en mørk brun farge med en lysere gradering mot venstre. I den venstre siden av området er fargen transparent, slik at den underliggende illustrasjonen med bokmotivet skinner gjennom fargeflaten. Øverst i denne venstre delen av området er det plassert en overskrift med teksten "ORIGINAL WORKS", og under denne er det klikkbare tekstlenker i form av menypunkter. Disse menypunktene leder brukeren til undersider som inneholder et virtuelt galleri. Tekstlenkene er animerte slik at blir forstørret når man beveger musepekeren over dem, og denne gallerimenyen består av lenkene "photography", "drawings", "paintings" og "digital arts". Menypunktet "paintings"

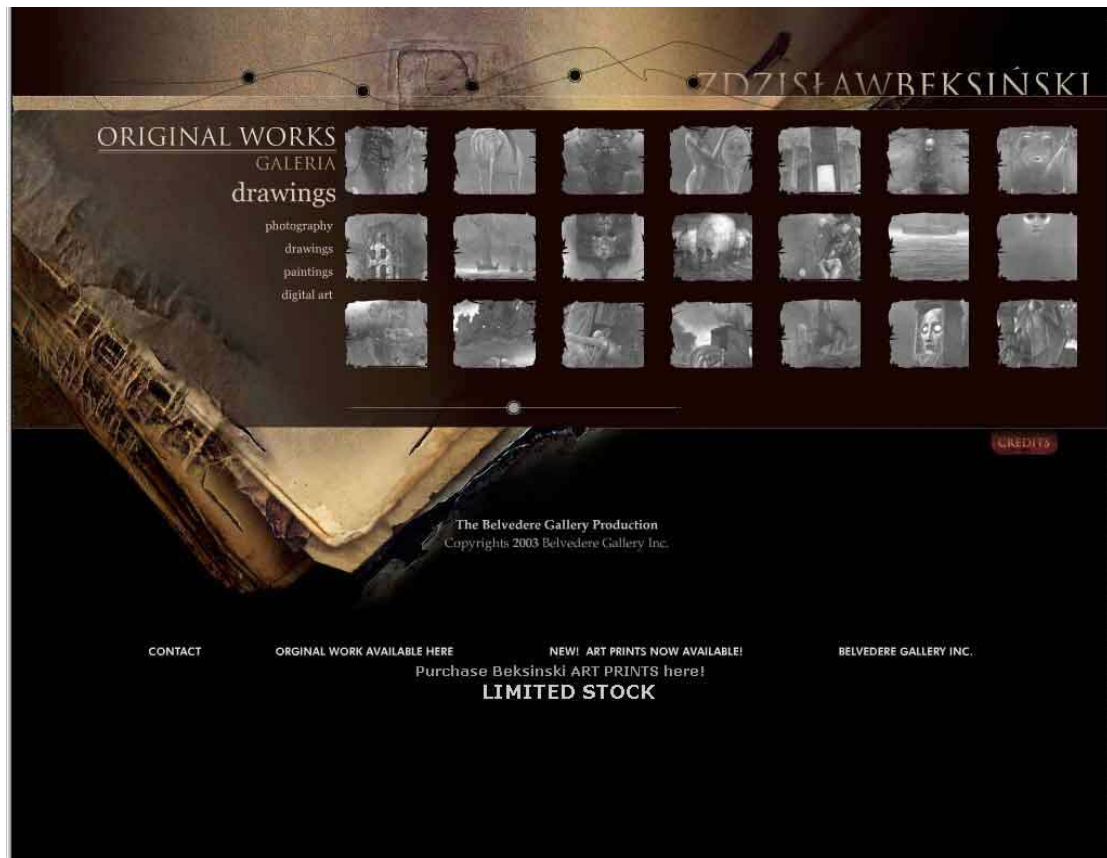
har tre underpunkter som kommer til syne når man beveger musepekeren over dette punktet. Disse punktene er ”gallery one”, ”gallery two” og ”gallery three”.



Figur 10 Beksinski – N5-Originalverk

Dersom man klikker på noen av disse tekstlenkene, kommer det til syne små punkter med teksten ”loading” i et rutenett til høyre for tekstlenkene. Disse punktene vedvarer til nettleseren har fått lastet ned den tilhørende billedinformasjonen fra nettstedet. Da blir punktene skiftet ut med miniatyrbilder av hovedverkene. Disse miniatyrbildene er klikkbare, og når man klikker på en av disse medfører det at hele det tilhørende bildet blir vist i et eget vindu. I tillegg til selve bildet, inneholder dette billedvinduet også felter for en del tilleggsinformasjon som for eksempel årstall for enkelte av bildene, og navigasjonselementer i form av grafiske symboler. Denne informasjonen er imidlertid ikke oppdatert for alle bildene. Dette kan, i følge kunsthistorikeren Wieslaw Banach, ha sin årsak i at Beksinski helst ikke ville sette navn på eller

beskrive sine bilder.¹⁸⁶ De grafiske symbolene som benyttes for navigering fra det ene bildet til det neste, er utformet som piler som peker enten til høyre eller venstre, og man kan benytte disse for å navigere enten framover eller bakover i billedmaterialet under de forskjellige tekstlenkene.

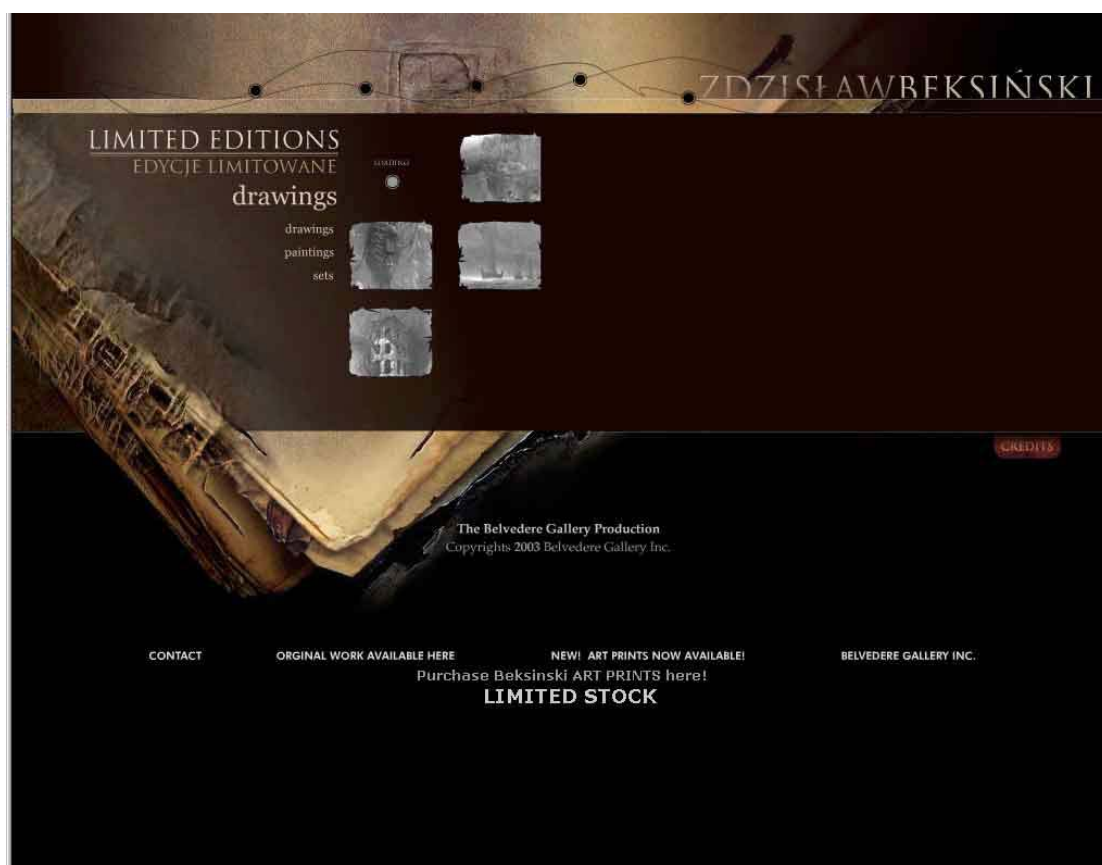


Figur 11 Beksinski – N7-Tegninger

Den siste tekstlenken i hovednavigasjonen, ”LIMITED EDITIONS”, følger samme visningsprosedyre som den forrige, og den tilhørende siden har også samme funksjonalitet og utforming. Men lydbildet har forandret tema fra den forrige siden. Teksten ”ORIGINAL WORKS”, som var plassert øverst til venstre i området, er nå erstattet med teksten ”LIMITED EDITIONS”. Under finner man meny punkter med samme utforming og animasjon som i forrige bilde. Teksten på disse punktene er ”drawings”, ”paintings” og ”sets”. Klikker man på en av disse, skjer det samme som i

¹⁸⁶ http://www.polishartgallery.com/exhibition/banach_en.htm (26.04.2007)

den forrige siden. Utformingen av de grafiske elementene og funksjonaliteten er lik med det som finnes i den der, men billedmaterialet har selvfølgelig endret seg.



Figur 12 Beksinski – N10-Tegninger

Lyd spiller en vesentlig rolle for opplevelsen av dette stedet. Nettstedet inneholder et lydbilde på hver av sidene i form av et musikalsk tema som gjentas hele tiden. Hver side har sitt spesielle lydbilde, og musikken veksler mellom det dramatiske og det mer melankolske. De enkelte sidene har også egne illustrasjoner, og dette, sammen med det tilhørende lydbildet, bidrar til at hver side fremstår med et eget distinkt følelsesmessig uttrykk, uten at det ødelegger for helheten i nettstedet.

Lydbildet i N1-Hovedside starter med et litt dramatisk anslag, men fortsetter så med et enkelt, melodios tema med et rolig og litt meditativt uttrykk som harmonerer med den romantiske, uvirkelige stemningen i illustrasjonen, og dette gir en litt drømmende og litt melankolsk stemning.

I N2-Nyheter består lydbildet i begynnelsen av sammensatte og dramatiske musikalske effekter som gir en foruroligende effekt. Men etter hvert går lydbildet over til å bli repeterende og mer monotont. Den dramatiske opptakten i begynnelsen av lydbildet støtter opp under den apokalyptiske visjonen som finnes i illustrasjonen, og den repeterende effekten forsterker også følelsen av undergang og ødeleggelse.

På den neste siden, N3-Begivenheter, er det imidlertid en ganske stor forandring i lydbildet. Her har hver takt en mer stakkato, drønnende effekt og tonene er hentet fra den dypere delen av skalaen. Toneklangen er melodios, men den stakkato vekslingen mellom to toner har en hypnotisk effekt: Dette lydbildet, sammen med det dystre uttrykket i den tilhørende illustrasjonen, gir en følelse av depresjon og sorg.

I siden N4-Biografi har det skiftet til et tema som består av tre toner. Her finner vi igjen litt av den same drømmende stemningen fra uttrykket i N1-Hovedside, men etter en stund får dette lydbildet en mer monoton virkning. Klangen er også skarpere enn i N1-Hovedside. Dette uttrykket, sammen med illustrasjon, har en mer sammensatt stemning som jeg synes er litt vanskeligere å gripe tak i. På en måte gir det et resignert uttrykk, som om noe er ufullstendig eller tapt, men samtidig synes jeg også at det ligger en forventning i lydbildet.

Det lydbildet som spilles på siden N5-Galleri, er faktisk et lydbilde som jeg kan høre på i lengre tid uten at det blir ubehagelig. Det er melodios, og selv om det har et melankolsk uttrykk, gjør den bløte, repeterende tonen at man eller en stund nesten glir inn i en meditativ tilstand. Den neste siden, N6-Begrenset, har også et melodios uttrykk i likhet med siden N5-Galleri, men dette lydbildet har dypere klanger og en enda roligere, pulserende takt, noe som gir det en mer dommedagseffekt enn uttrykket i N5-Galleri.

Siden Navnet ”Zbigniew Preisner” er oppført under ”CREDITS”, har jeg antatt at det er denne musikeren som har komponert musikken på nettstedet. Jeg vet ikke hvilken forbindelse han eventuelt har til Beksinski, eller om han er valgt til dette oppdraget bare fordi designeren Kubicki syntes at hans musikkstil passet inn. Men når jeg ser hvilket arbeid og planlegging som ligger bak andre av Kubickis prosjekter, slik som

for eksempel i prosjektet ”Rumours About Angels II”, har jeg problemer med å tro at dette valget er tilfeldig.¹⁸⁷

I dette nettstedet spiller alle elementer sammen for å skape det helhetlige uttrykket som fremkommer på sidene. Illustrasjonene er naturalistiske i utformingen, selv temaene eller billedmotivene hører mer hjemme innenfor Fantasy Art. Disse elementene harmonerer med den organiske utformingen av de grafiske elementene, de mørke jordfargene og det dystre og melankolske lydbildet som er valgt. Sammen formidler de en visjon av en illusorisk verden med en blanding av surrealistiske og arkaiske trekk og en apokalyptisk stemning. I dette uttrykket ligger nettstedets sjel.

I den etterfølgende delen av analysen vil jeg si litt om hvordan er komposisjonen og de forskjellige bildelementene blir brukt for å komme fram til denne visjonen som fremstår i nettstedet. Det er tydelig at det i dette nettstedet er lagt vekt på det visuelle uttrykket, selv om lydbildet også spiller en vesentlig rolle. Selve billedflaten er organisert slik at området S2-Område utgjør den største sammenhengende delen av billedflaten. Hovedillustrasjonen i venstre del av området har også en utforming som gir en illusjon av at bokhjørnet kommer ut av billedflaten og mot brukeren. Dette gjør at denne delen av området får størst oppmerksomhet. Selv om tekstinformasjonen i høyre del av området også har en fremtredende plass på sidene, blir den ikke så fremtredende som illustrasjonen.

Animasjonen i illustrasjonene er selvfølgelig også noe som titrekker seg oppmerksomhet, men disse animasjonene har ikke så mye i seg av det aspektet som oppfordrer til interaksjon med brukeren. Unntaket er den svevende tråden som utgjør navigasjonselementet, og som kan pirre nysgjerrigheten og utforskertrangen til enkelte. Ellers er utformingen av animasjonene i forbindelse med de andre navigasjonselementene mer av den tradisjonelle typen som man finner i menydesign på nettsider. Dette gjelder også for den animerte visningen av bilder i galleriene, selv om den visuelle utformingen av de grafiske elementene er spesiell.

¹⁸⁷ <http://www.rumoursaboutangels.com> (25.04.2007) og http://art.webesteem.pl/13/raa2_en.php (25.04.2007)

Alle grafiske elementer i nettstedet har en organisk, naturalistisk utforming. Selv de grafiske symbolene som har en mer teknologisk funksjon som for eksempel forskjellige navigasjonselementer mellom vinduer på gallerisidene, har en utforming som enten harmonerer mer hoveduttrykket i nettstedet, eller som er så diskret utformet at de ikke forstyrre dette uttrykket.

Også fargebruken holder nettstedet sammen. Denne fargebruken harmonerer med fargene i Beksinsis bilder på den måten at de duse, litt mørke jordfargene støtter opp under og fremhever dette billedmaterialet i stedet for å konkurrere med det. Fargene i selve nettstedet spenner over en begrenset del av fargespekteret, selv om det brukes hvitt og rødt for å tydeliggjøre skrift og grafikk. Disse fargene alene ville gitt en siden et veldig nedtonet uttrykk, slik at det er da fargene i billedmaterialet til Beksinski som gir liv til det visuelle uttrykket i nettsidene.

Bruken av lys og skygge i hovedillustrasjonen gir motivet en tredimensjonal effekt. Lyset ser ut til å komme inn fra venstre, og lyser opp den venstre siden av boken slik at man ser detaljene tydelig. Allikevel er uttrykket litt diffust slik at jeg enda ikke har fått helt klart for meg hva som har skjedd med denne boken og forårsaket det utseende den har på illustrasjonen. Den kan være slitt av tidens tann, men den kan også gi uttrykk av å være utsatt for ødeleggelse i form av ild. Dette inntrykket forsterkes på den andre siden av boken som ligger mer i skyggen, der kantene nesten ser litt forkullede ut.

Det visuelle uttrykket i sidene på nettstedet ligger i billedflaten. Allikevel fremkommer det en romlig illusjon i forbindelse med illustrasjonene. Det tredimensjonale uttrykket av boken i hovedillustrasjonen gir en følelse av rom i området S2-Område, men dette rommet har ikke noen stor dybde. Illusjonen av rom skapes først og fremst i det billedmaterialet som benyttes i nettstedet, men dette er mer en del av Beksinskis billeduttrykk, og ikke en del av konstruksjonen av rom på nettsidene. Allikevel bidrar disse bildene også til å forsterke illusjonen av rom på de enkelte nettsidene.

Billedmaterialet i illustrasjonene på nettstedet er hentet fra Beksinskis egen produksjon. Uttrykket i illustrasjonen på N1-hovedside finner man igjen med

betegnelsen Ap-7 i oversikten over salgbare trykk fra Belvedere Gallery.¹⁸⁸ Animasjonene i illustrasjonene er selvsagt lagt til på nettsidene når nettstedet ble laget. Det samme gjelder for de andre illustrasjonene. Trykk Ap-20 er benyttet i illustrasjonen på siden N4-Biografi.¹⁸⁹ Illustrasjonen på siden N3-Begivenheter finner vi igjen på selve nettstedet under menypunktet "ORIGINAL WORKS" og undermenyene "paintings" og "gallery one". Illustrasjonen på siden N2-Nyheter finner jeg bare igjen på andre nettsider på internett, og den jeg har valgt å referere til her.¹⁹⁰ Denne har en speilvendt versjon av motivet, men jeg vet ikke om det er dette som er den riktige fremstillingen av motivet, eller om det er uttrykket på siden N2-Nyheter som er den riktige.

Når man studerer billedmaterialet som danner grunnlaget for illustrasjonen på nettstedet Beksinski, ser man at billedmaterialet er beskåret og omformet litt for å passe inn i bokformen av hovedmotivet består av. Dette gjør at man noen ganger går glipp av detaljer i originalen. På N4-Biografi inneholder for eksempel originaltrykket noe som ser ut som blodspor som går opp trappen til det rommet som bygningsstrukturen består av. Dette gjør at man kan gå glipp av en del detaljer i Beksinskis originale billedmateriale som kunne bidratt til analysen av uttrykket på nettstedet, men på den annen side så er det jo uttrykket slik det fremkommer på nettstedet som skal analyseres. Her er det jo også satt inn i en bestemt kontekst på grunn av plasseringen i forhold til den slitte permen som er hovedmotivet i designet. Men det totale uttrykket i nettsidene avviker allikevel ikke mye fra det billeduttrykket som man kan finne i Beksinskis egen kunst.

3.1.3 Tolkning

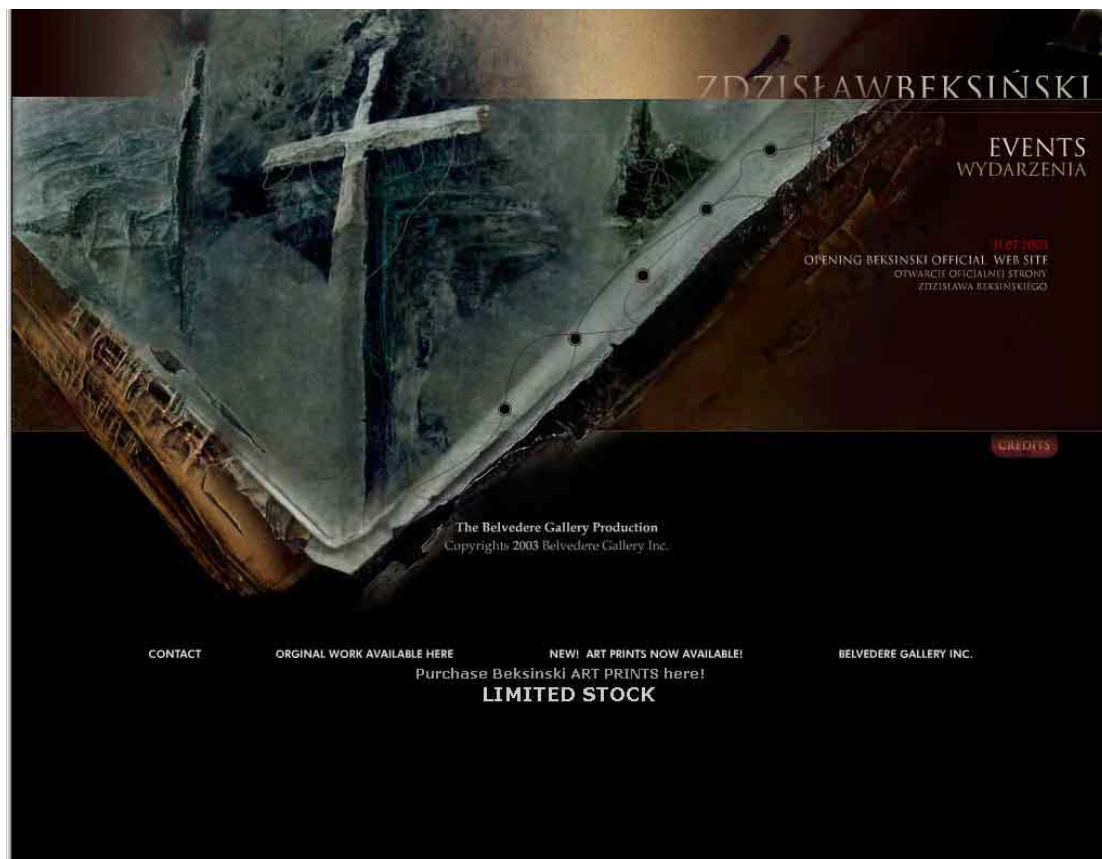
Hovedmotivet som går igjen i designet av nettstedet er en illustrasjon som forestiller en bok eller en perm med ark som blir holdt sammen av en snor gjennom noen

¹⁸⁸ <http://www.belvederegallery.com/Bex/pages/AP-7.htm> (25.04.2007)

¹⁸⁹ <http://www.belvederegallery.com/Bex/pages/AP-20.htm> (25.04.2007)

¹⁹⁰ http://www.gnosis.art.pl/iluminatornia/sztuka_o_inspiracji/zdzislaw-beksinski/zdzislaw_beksinski_1985_5.jpg (25.02.2007)

punkter. Denne permen fungerer som underlag for de forskjellige illustrasjonene og det billedmaterialet som presenteres i forbindelse med de forskjellige menypunktene. Billedmaterialet er hentet fra verkene til den polske kunstneren Zdzislaw Beksinski.



Figur 13 Beksinski – N3-Bgivenheter

Dersom man studerer illustrasjonene i forhold til Beksinski kunstneriske produksjon og hans stil, kan man skjønne hvorfor nettstedet har fått den utformingen den har fått. Man kjenner igjen både fargebruk og motiver, og selv om man ikke direkte finner igjen motivet, som den boken eller permen som er brukt i hovedillustrasjonen, så er motivet allikevel utført i samme stil. Samarbeidet med designeren må ha fungert veldig bra, eller så må denne ha hatt en god innsikt i og forståelse av Beksinskis kunst. Men selv om nettstedet er laget for å presentere kunstneren Beksinski, vil jeg

tro at måten det er utformet på, også bærer preg av designerens måte å uttrykke seg på.¹⁹¹

Kunstneren Zdzislaw Beksinski (1929-2005) og levde og virket i Polen.¹⁹² På nettstedet Polish Art Gallery er det publisert en artikkel som er skrevet av kunsthistorikeren Wieslaw Banach. Denne artikkelen referer en introduksjon til et album om Beksinski, som er publisert i 1999.¹⁹³ Det er fra denne artikkelen jeg har hentet opplysningene om Beksinski i den etterfølgende teksten.

Beksinski hadde utdanning som arkitekt, men startet arbeidet sitt som fotograf. Men det er allikevel hans tegninger og malerier, og delvis også skulpturer som har gjort han kjent. Beksinski var ikke en person som deltok i det offentlige liv. Han foretrakk å oppholde seg i sitt atelier og møtte ikke engang opp på åpningene til sine egne utstillinger. Hans tidligste arbeider hadde et abstrakt uttrykk, men senere beveget han seg mer mot et surrealistisk uttrykk, og i de siste årene laget han en del verker innen fantasy art. Beksinski skal selv ha uttalt: "I wish to paint in such a manner as if I were photographing dreams..." Men han ønsker ikke selv å verken navngi eller forklare bildene sine:¹⁹⁴

I never ask myself, 'what does it mean?' either with respect to my own pictures, or anyone else's. Meaning is absolutely meaningless to me. It's worth as much as the taste of chocolate in a literary description. I can't understand how the question of meaning can be so important to people as regards their relationship with art. . . .However, what I encounter most frequently is a semantic reception based on a description of the objects in the picture. From my point of view and as regards my own paintings, nothing could be further from the truth. . . . A semantic and semiotic analysis of vision is as absurd as a schoolbook criticism of Konrad's Great Improvisation speech in Mickiewicz's

¹⁹¹ Beksinski døde i 2005, og var altså enda i live da nettstedet ble laget (Kilde: Nettstedet for Belvedere Gallery)

¹⁹² http://www.belvederegallery.com/artist_more.php?id=2 (26.04.2007)

¹⁹³ <http://www.polbook.com/polishartgallery> (27.04.2007)

¹⁹⁴ http://www.polishartgallery.com/exhibition/banach_en.htm (27.07.2007)

Dziady [Forefathers' Eve - the greatest classic of Polish Romantic literature].
What's important is not what is visible but what is hidden... Or in other words,
what is revealed to the soul, not what the eyes can see and what can be
named.¹⁹⁵

Beksinskis bilder er en manifestasjon av en visjon som har sin opprinnelse i
underbevisstheten, og dette virker å ha vært viktigere for Beksinski enn å produsere et
”korrekt” bilde med tanke på for eksempel komposisjon, farge og tekstur.¹⁹⁶

Det var Beksinskis periode med ”fantasy art” som gjorde han berømt, men i slutten av
1980-årene gikk han mer over fra de romlige visjonene med fantasilandskaper til
motiver med en eller flere figurer mot en udefinerbar bakgrunn. Selve maleriet ble
viktigere enn det ”å fotografere en drøm”. Figurene ble deformerte, bakgrunnen
forenklet, og lys og skygge var ikke lenger naturalistisk. I de senere årene begynte han
med fotomontasjer ved hjelp av datamaskin, og disse bildene har mer et uttrykk som
ligner det i ”fantasy-perioden”.¹⁹⁷

Selv om Beksinski ikke mener at man skal legge meninger i bildene hans, skal jeg
allikevel komme med en del tolkinger. Disse tolkingene er selvfølgelig min egen
subjektive opplevelse av uttrykket i selve nettstedet. Jeg tolker permen i
hovedillustrasjonen på nettstedet som et symbol på Beksinskis kunst og virke, der
arkene i boken eller permen symboliserer Beksinskis liv som kunstner. På samme
måte som Beksinski selv var litt sky og unngikk offentligheten, så unndrar
hovednavigasjonen seg også brukerens oppmerksomhet til å begynne med. Den ligger
nesten urørlig langs kanten på boken, og det er først når man blir oppmerksom på den
og begynner å interagere med den, at den begynner å bevege seg. Den er allikevel litt
kryptisk og gir ikke umiddelbar tilgang til innholdet under, på samme måte som
Beksinski ikke gir tilgang til innholdet i sine bilder. Man må selv gjøre sine egne
erfaringer av disse.

¹⁹⁵ http://www.polishartgallery.com/exhibition/banach_en.htm (27.07.2007)

¹⁹⁶ Ibid

¹⁹⁷ Ibid

Når man så ”løsner opp” tråden til permen ved å klikke på menypunktene i hovednavigasjonen, får man tilgang til de forskjellige ”arkene” som inneholder informasjon om Beksinski og verkene hans. Det litt slitte og på en måte forkullede uttrykket i utformingen av permen er riktignok i tråd med måten Beksinski utformet sine motiver på, men måten ting er designet på i dette nettstedet har også likhetstrekk med det man finner i andre prosjekter som designeren Kubicki har vært med på.

I en artikkel på internett fra Webesteem Magazine blir et av de siste prosjektene til Kubicki beskrevet.¹⁹⁸ Prosjektet heter ”Rumours About Angels II”. I artikkelen får vi en innsikt i bakgrunnen for prosjektet og hvordan det ble utført og hvorfor det fikk den uttrykket som det har. Vi ser her at det er en del visuelle likhetstrekk i utformingen av uttrykkene i dette prosjektet og de vi finner på nettstedet Beksinski, og det blir også bekreftet i artikkelen at mange av ideene som er benyttet i nettstedet Beksinski, er forberedelser for prosjektet ”Rumours About Angels II”. Også motivene har felletrekk med Beksinskis motiver i det at de er symbolske og surrealistiske visjoner. På grunnlag av dette kan man kanskje tro at Kubicki har hentet en del av inspirasjonen sin fra Beksinskis kunst. Dette kan også være med på å forklare den visuelle utformingen av nettstedet Beksinski.

3.2 Analyse av nettstedet YuliaNau

Analysen av dette nettstedet baserer seg på Thorlacius analysemodell for visuell kommunikasjon. Jeg vil starte analysen med en kort beskrivelse av nettstedet. Denne delen inneholder også billedmaterialet som beskriver de enkelte sidene i nettstedet.

3.2.1 Beskrivelse av nettstedet

Dette nettstedet er laget av et webdesignfirma som kaller seg seg Wireframe Studio¹⁹⁹. I profilen på hjemmesiden sin presenterer de seg på følgende måte:

¹⁹⁸ http://art.webesteem.pl/13/raa2_en.php (27.04.2007)

¹⁹⁹ <http://wireframe.co.za> (19.02.2007)

Wireframe Studio is an independent multimedia and web design agency based in Cape Town, South Africa. We were founded back in 1995, which means we're actually only 4 years younger than www and a year older than Flash. Since then we've grown: expanding our operations and forging a sizeable rep for producing interactive multimedia applications that are as innovative as they are effective. Along the way we've picked up numerous awards, both locally and internationally, but the real measure of our success is our passion. We are actively involved in the multimedia world, participating in home-grown and international events that keep us plugged into new industry trends and spark the ideas that inform our work.²⁰⁰

Denne beskrivelsen fremstiller det sørafrikanske webdesign firmaet seg som et firma som er både vellykket og har høy kompetanse innenfor sitt område. På hjemmesiden finnes det blant annet informasjon om prosjekter og kunder. Men sidene deres ser ut som om de ikke er blitt oppdatert i løpet av de siste årene. Det er helle ikke lagt ut noen nyheter etter 2004. Ut fra dette kan man kanskje trekke slutningen at firmaet enten ikke eksisterer i dag, eller at de ikke benytter dette nettstedet aktivt.

På hjemmesiden til Wireframe Studio finner vi også en beskrivelse av bakgrunnen for ideen til nettstedet YuliaNau:

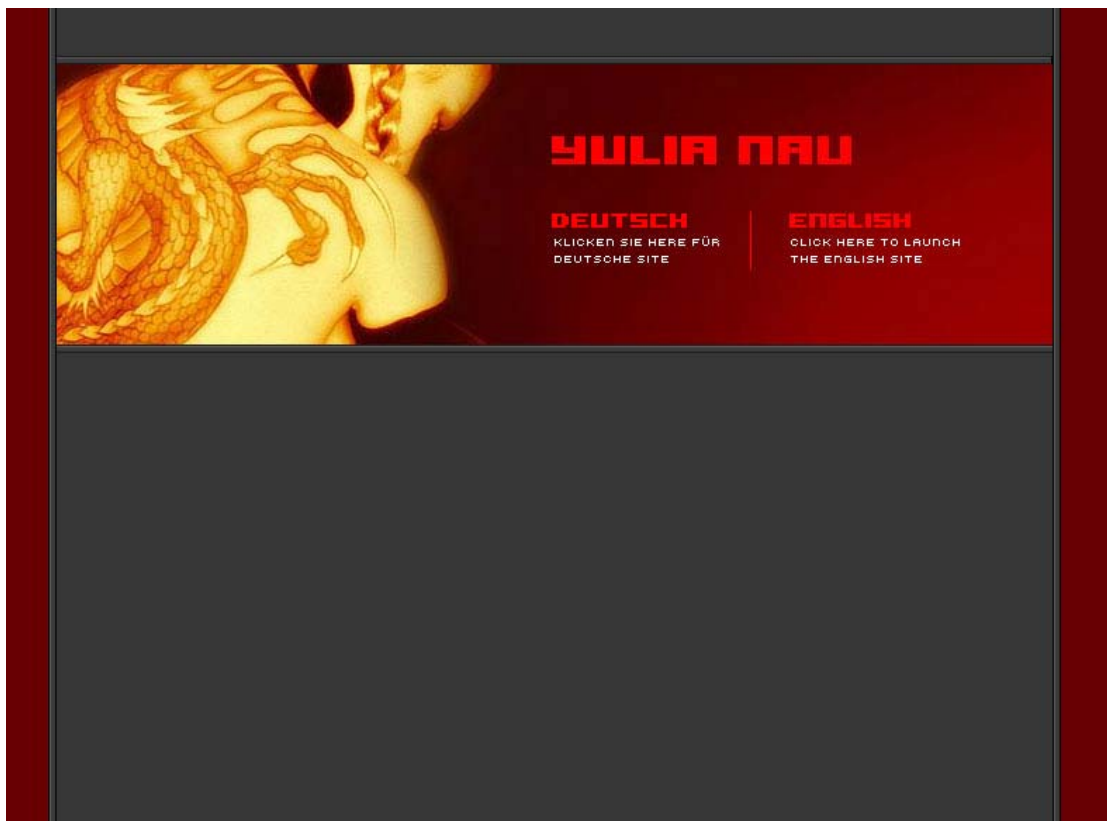
A flash based website for German DJ Yulia Nau. We were supplied with photographs of Yulia with a dragon draped provocatively across her body (done using makeup), which inspired the dragon theme and prompted the photoanimation. The site also features a nifty music mixer that allows visitors to splice 'n dice beats and samples (all composed by Yulia) to create their own dance mix".²⁰¹

Denne hjemmesiden er altså laget for en tysk DJ som kaller seg Yulia Nau, og den er laget av et designfirma som kalles seg Wireframe Studio. Det virker også som om Yulia Nau selv har bidratt med billedmateriale til nettstedet .

²⁰⁰ <http://www.wireframe.co.za/w1r3d.html> (03.04.2007)

²⁰¹ <http://wireframe.co.za/w1r3d.html> (25.10.2006)

Nettstedet er laget i Flash og består av en HTML-side som inneholder flash-objektet. Dette flash-objektet beskriver en del dynamiske sider. Inngangssiden til nettstedet (fig. 14) består av et bilde og noen tekstlenker som man kan benytte for å velge mellom en engelskspråklig og en tyskspråklig versjon av nettstedet. Siden jeg foretrekker engelsk og den tyskspråklige delen av nettstedet ikke lenger fungerer, har jeg valgt å benytte meg av den engelskspråklige delen.



Figur 14 Yulia Nau – Startside med språkvalg

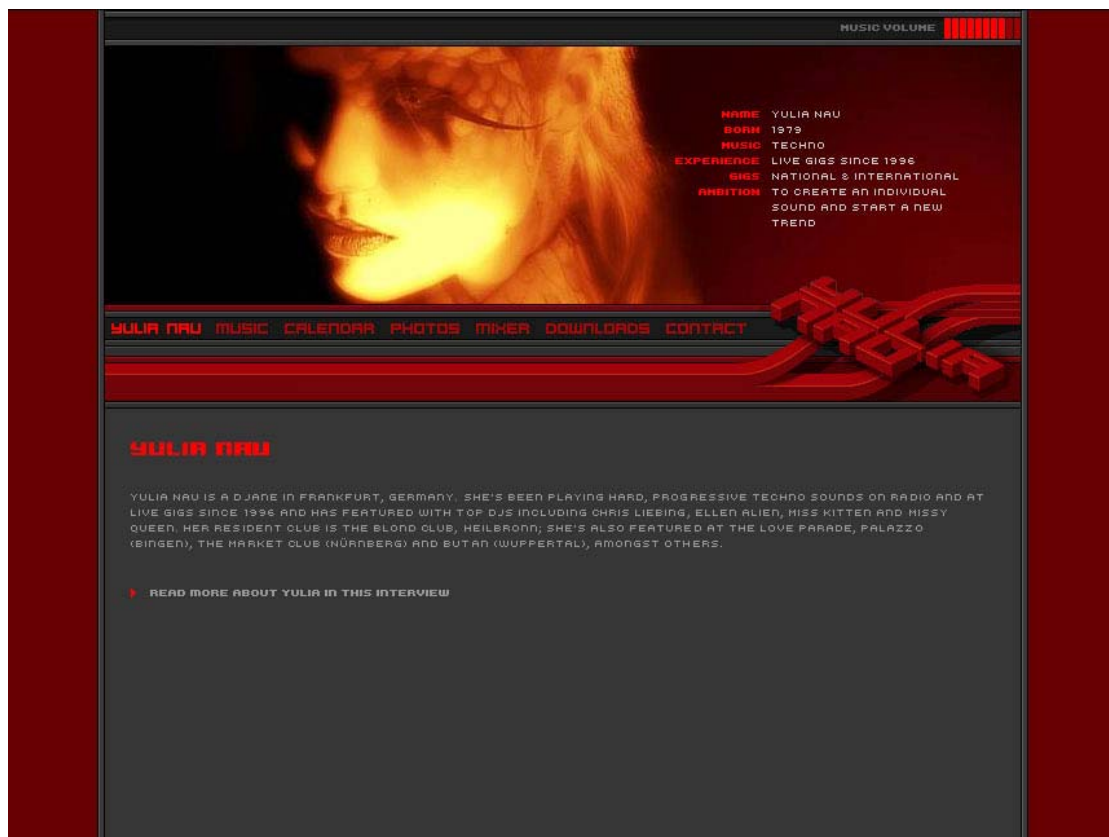
Den engelskspråklige delen av nettstedet inneholder en ny ”startside” som fungerer som en portalside inn til resten av nettstedet (Fig.15). Siden inneholder en animasjon av en stilisert drage og en tekstlenke som man kan klikke på for å komme videre inn på nettstedet. På denne siden blir det også introdusert et lydbilde som følger alle sidene på nettstedet, så nær som en av disse.



Figur 15 Yulia Nau – Portalside

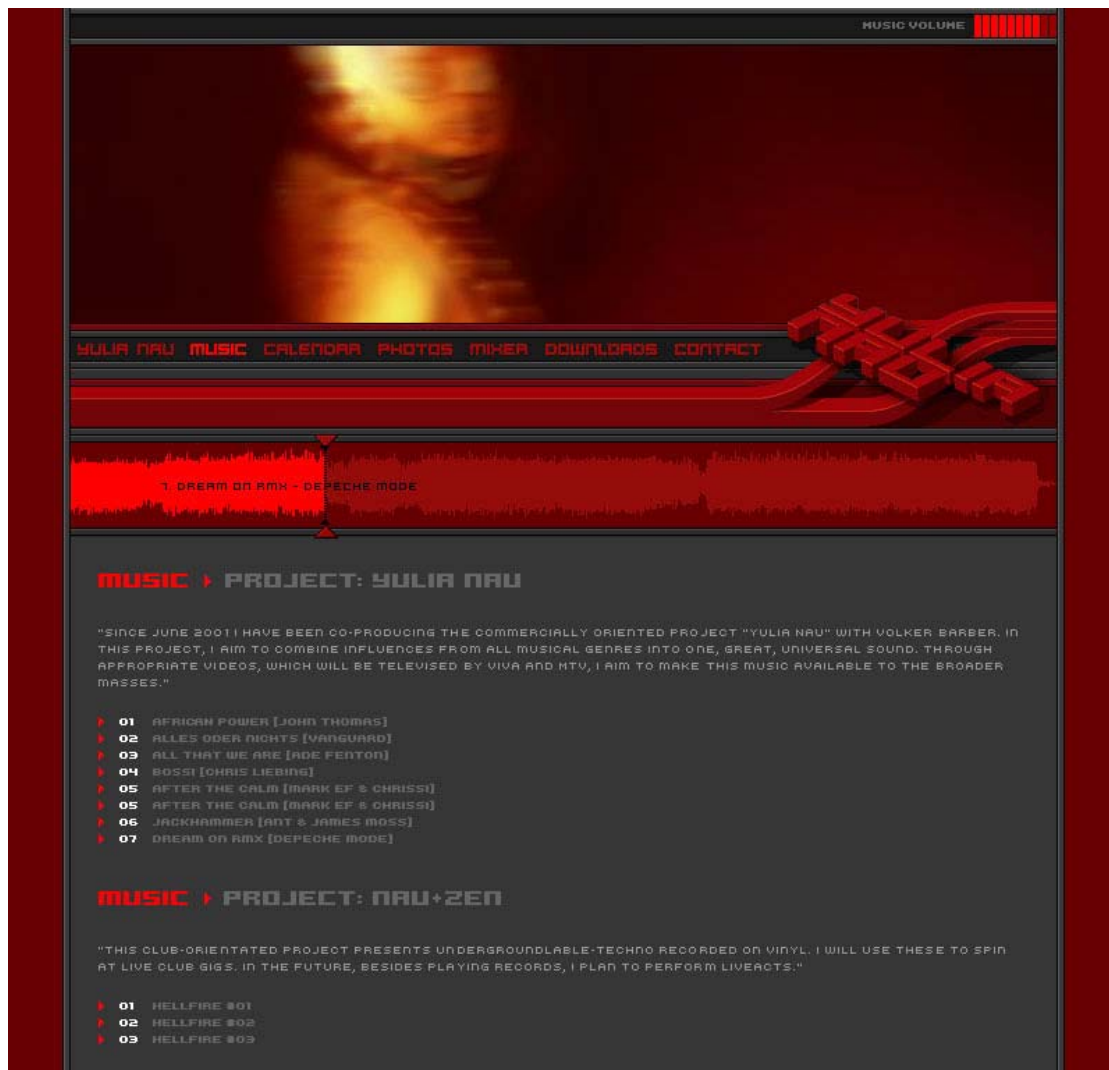
Etter å ha klikket på tekstlenken, kommer man videre inn på det som er hovedsiden på nettstedet. Hovedsiden starter med å presentere den som hjemmesiden er laget for, nemlig en DJ ved navn Yulia Nau (fig. 16). Den øverste delen av siden inneholder nå en animasjon av en kvinne. Den nederste delen av siden inneholder tekstinformasjon. I tillegg inneholder siden en hovedmeny som består av menypunktene "YULIA NAU", "MUSIC", "CALENDAR", "PHOTOS", "MIXER", "DOWNLOAD" og "CONTACT".

Tekstområdet under menyvalget ”YULIA NAU” inneholder flere dynamiske sider som man kan få fram ved å klikke på tekstlenken i dette området. Disse sidene inneholder en tekst som består av et intervju med Yulia Nau. Hovedsiden inneholder nå også et grafisk element som kontrollerer lydnivået på lydbildet som følger alle sidene. Dette befinner seg øverst i høyre hjørne på siden.



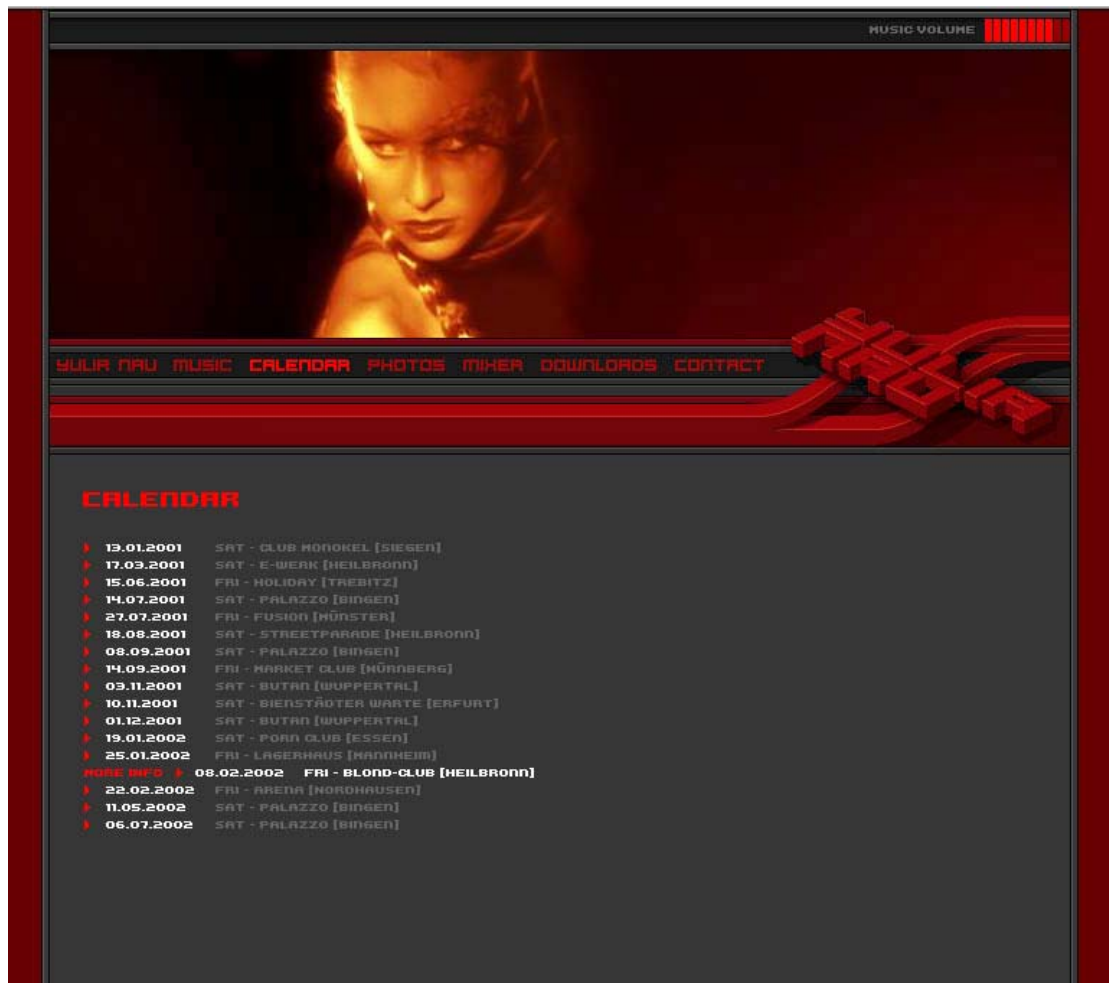
Figur 16 Yulia Nau – Hovedside (menyvalg ”yulia nau”)

Når man klikker på de forskjellige menyvalgene blir teksten i det nederste området på siden, byttet ut med den tilhørende informasjonen til det aktiviserte menypunktet. Menypunktet ”MUSIC” (fig. 17) inneholder tekstlenker som spiller av tilhørende musikk eksempeler, samt at lydbildet blir beskrevet av en animasjon i form av et grafisk element midt på siden.



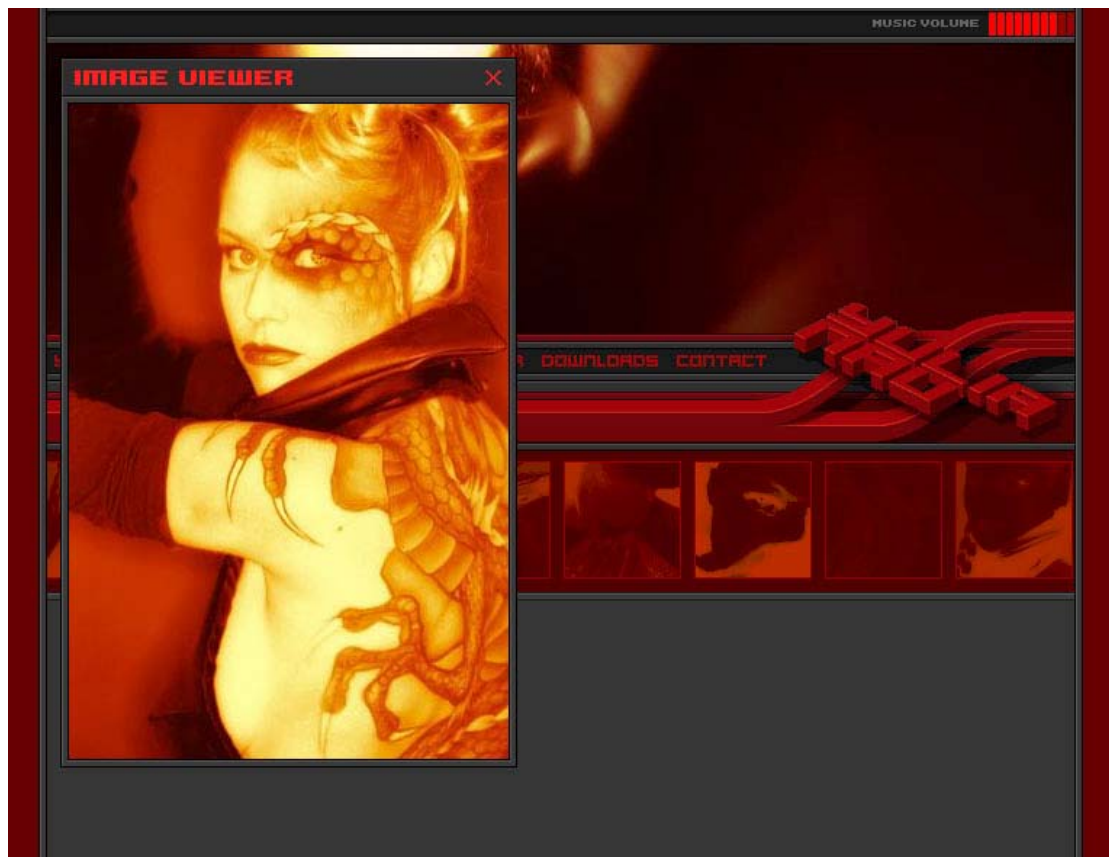
Figur 17 Yulia Nau – Hovedside (menyvalg "music")

Menypunktet "CALENDAR" (fig. 18) inneholder også en del tekstlenker. Når man klikker på disse, kommer det fram tekst nederst på siden som forteller hvilke steder Yulia Nau har opptrådt på.



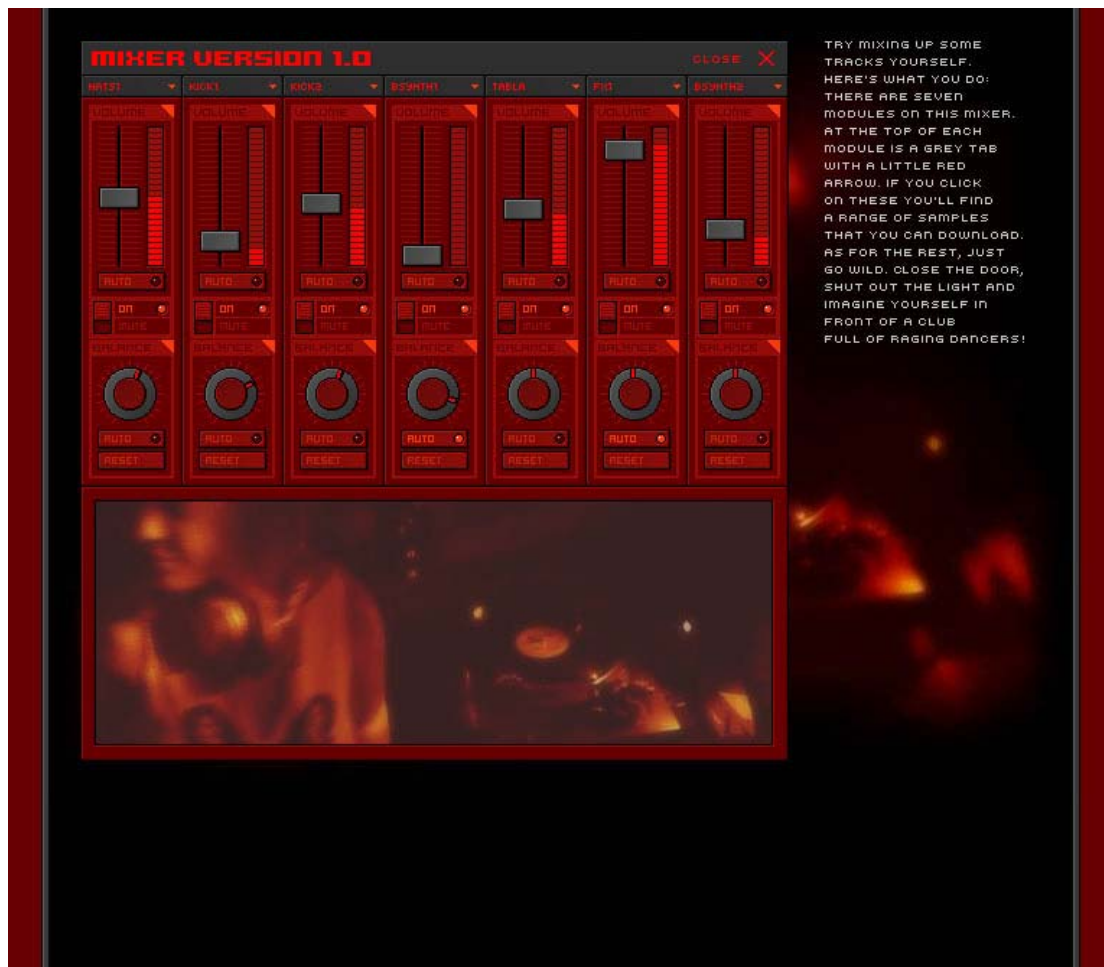
Figur 18 Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “calendar”)

Menyvalget ”PHOTOS” (fig. 19) inneholder et dynamisk element som forestiller en strimmel med fotonegativer. Man kan benytte musepekeren til å velge ut de enkelte bildene og vise dem i et eget vindu. Dersom man studerer bildene og sammenholder disse med illustrasjonene på resten av nettstedet, ser man at det er den samme kvinnen som går igjen på alle bildene. Ut fra beskrivelsen på nettstedet til de som har laget nettstedet, vet vi også at dette er bilder av Yulia Nau.



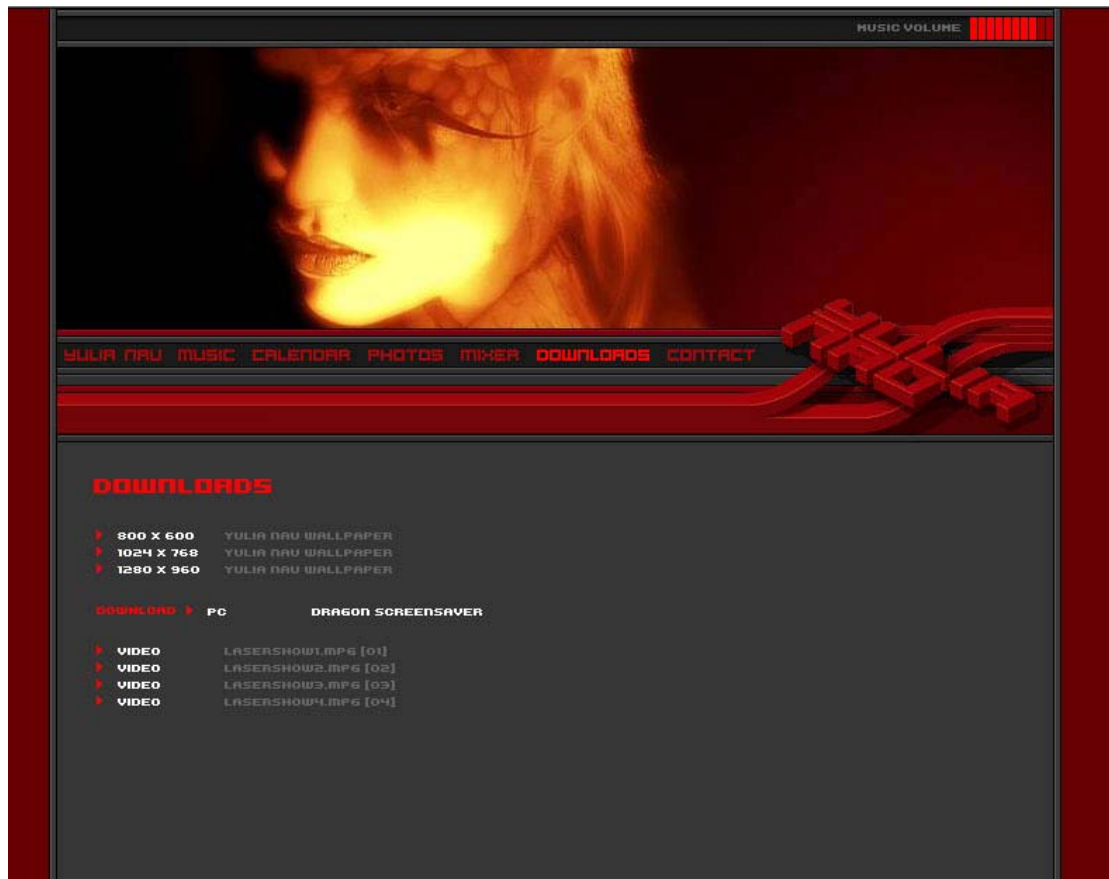
Figur 19 Yulia Nau – Hovedside (menyvalg "photos")

Innholdet på siden under det femte meny punktet, "MIXER" (fig. 20), består av en interaktiv, stilisert lyd mikser. Når man klikker seg inn på siden til dette meny punktet, fylles hele billedflaten først av et bakgrunnsbilde av en kvinnelig DJ som spiller musikk. Så plasserer den virtuelle lyd mikseren seg over denne bakgrunnen i øverste del av siden i form av et eget nettleservindu. Til høyre for den virtuelle mixeren er det en tekst som beskriver hvordan man kan bruke denne.



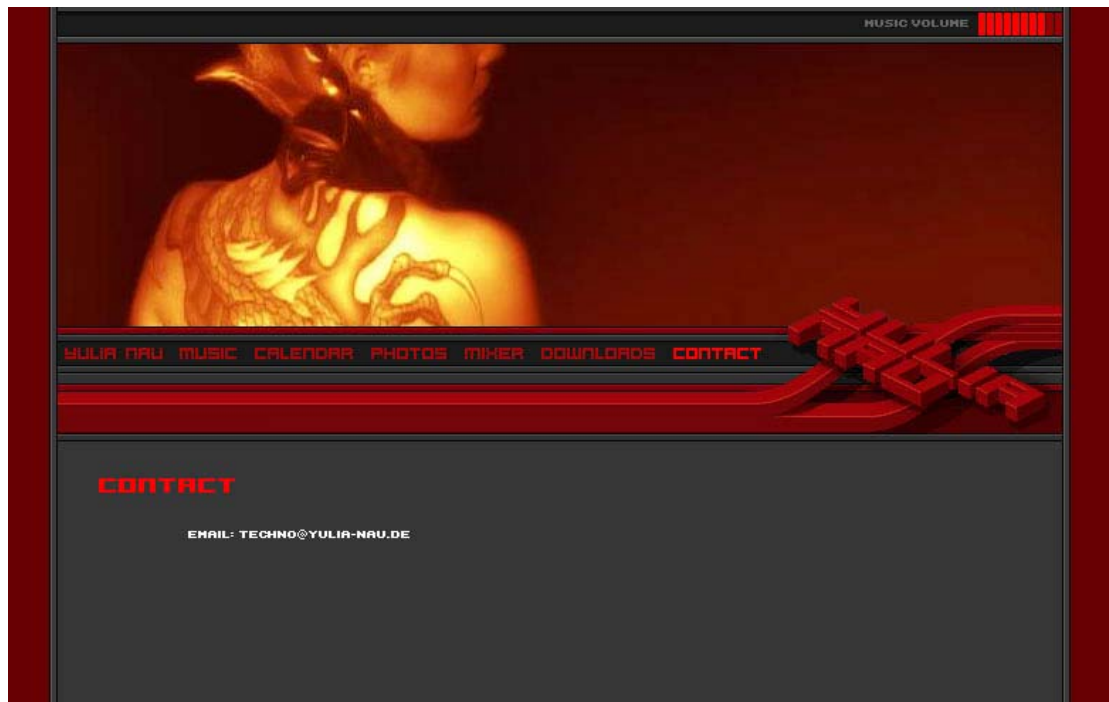
Figur 20 Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “mixer”)

Det sjette menypunktet, ”DOWNLOADS” (fig. 21), inneholder flere klikkbare tekstlenker som aktiviserer adresser der man angivelig skulle kunne laste ned billedmateriale, skjermsparer eller videomateriale. Nå er det bare tekstlenken for nedlasting av skjermsparer, ”PC”, som fungerer. De andre lenkene åpner opp et nytt nettleservindu med en melding om at man ikke har aksess til serveren der dette materialet befinner seg, eller at nettsiden ikke finnes.



Figur 21 Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “downloads”)

Det syvende meny punkt, ”CONTACT” (fig. 22), inneholder bare en gjentakelse av teksten i meny lenken samt en klikkbare tekst lenke som inneholder en epost-adresse. Når man klikker på denne lenken får man først opp et nytt nettleservindu med opplysning om at nettsiden ikke er tilgjengelig. I tillegg blir en det laget ny epost-melding der adressefeltet er forhåndsutfyllt med adressen fra tekst lenken på kontaktsiden. Jeg har forsøkt å sende en epost til denne adressen, men får bare svar tilbake om at mottakeren er ukjent. Så denne epost-adressen er tydeligvis ikke lenger i bruk.



Figur 22 Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “contact”)

3.2.2 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med avsender og mottaker

Det første jeg vil gjøre er å forsøke å identifisere avsenderen. De eneste opplysningene som jeg har om denne, er de opplysningene som jeg har gjengitt i beskrivelsen av nettstedet i begynnelsen av dette kapittelet. Ut fra disse beskrivelsene kan man få en del informasjon om avsenderen, men slik jeg ser det, er dette opplysninger som identifiserer ”implicit afsender”. Siden jeg ikke har lyktes å komme i kontakt med personen bak Yulia Nau eller webdesign-firmaet, har jeg ikke vært i stand til å skaffe noen opplysninger om ”faktisk afsender”. De opplysningene som Wireframe Studio har om Yulia Nau på sitt nettsted, henviser også slik jeg ser det, til ”implicit afsender”. Hun fremstår på nettstedet som en tysk kvinnelig DJ som kaller seg Yulia Nau. Jeg vil derfor i resten av kapittelet forholde meg til ”implicit afsender”.

Til ”implicit afsender” knytter Thorlacius ”den ekspressive funktion” og ”de emotive funktioner”, der ”den ekspressive funktion” beskriver avsenderen slik denne fremstår

i det visuelle uttrykket på nettstedet. Jeg skal derfor beskrive nettstedet først med hensyn på ”den ekspressive funksjon”. Beskrivelsen av de forskjellige elementene i sidene vil man finne i illustrasjonene i begynnelsen av kapittelet.

Det første jeg vil fokusere på i dette nettstedet, er fargevalget. Hovedfargen i sidene er rød, og den sekundære fargen er en grå farge som blant annet benyttes som bakgrunnsfarge for tekstdelen i sidene. Disse to fargene varierer i lysere og mørkere toner i forbindelse med de forskjellige elementene på sidene. I tillegg inneholder illustrasjonene farger fra den varme delen av fargespekteret basert på rødt og gult. Fargevalget fra den varme delen av fargesirkelen signaliserer varme, glede og energi. De grå fargene danner imidlertid en kontrast til de mer varme fargene, og siden bakgrunnsflaten har en mørkere grå farge, bidrar dette til å roe ned det ellers litt viltre uttrykket og tilføre et aspekt av formalitet og seriøsitet. Også den røde fargen som ligger i bakgrunnen på sidene, har en mørkere valør, noe som gir mer kraft til uttrykket. Fargevalget på dette nettstedet signaliserer en avsender som ønsker å fremstå med varme, energi, glede og livskraft, men allikevel med styrke og seriøsitet.

Det neste jeg vil analysere, er de enkelte formene i nettstedet. Bortsett fra illustrasjonene og billedmaterialet, så inneholder nettstedet også en del grafiske symboler og former. Disse består stort sett av enkle, geometriske figurer, og noen av disse har en også tredimensjonal utforming. Disse elementene har en fast størrelse og er plassert innefor fast definerte områder på siden.

Den mest fremtredende av disse grafiske formene består av flere horisontale bånd som deler siden i to deler og skiller mellom den nederste tekstdelen og den øverste delen som er forbeholdt illustrasjoner. Dette horisontale skillet består av parallelle linjer av varierende tykkelse, og det blir også innført et nytt element til høyre på siden i tilknytning til disse linjene. Dette elementet består av navnet ”YULIA NAU” utformet som en grafisk signatur. Disse elementene har også en geometrisk utforming og gir et maskinmessig uttrykk, og signaturen dominerer dette elementet, selv om den ikke er sentralt plassert.

De andre grafiske elementene på nettstedet benyttes stort sett i forbindelse med navigering og de har en enkel, geometrisk utforming i form av trekanter eller sirkler.

Ellers føyer de seg til det samme maskinmessige uttrykket som de andre formene. Hele nettstedet har en organisering v innholdet i sidene som er strukturert og preget av orden, og denne organiseringen blir markert ved hjelp av grafiske elementer som linjer og flater, der linjene også kan ha en tredimensjonal utforming. Denne utformingen av de grafiske elementene og formene, samt organiseringen av sidene, signaliserer en avsender som ønsker å markere seg, og som er strukturert. Jeg synes også at den geometriske utformingen av designet gir et typisk maskulint preg.

Dette uttrykket forsterkes også av den typografien som er benyttet på nettstedet. Dette er sans serif fonter som også har en maskinell, geometrisk utforming. Fargen på skrifttypene er rød, grå eller hvit på grå bunn, og utformingen i kombinasjon med skriftstørrelsen kan gi et litt vanskelig lesbart uttrykk. Denne skrifttypen er ganske vanlig på nettsteder som henvender seg til unge mennesker. Dette tyder på at avsenderen er en ung person eller også at hun har et ungt publikum som målgruppe, eller begge deler.

Når det gjelder billedmaterialet, så består dette stort sett av fotografier. Fotografiene inneholder bilder av en ung kvinne. Både sminke, frisyre og påkledning gir et spesielt uttrykk. Håret er oppsatt og med en lang flette. Hun har en kroppssminke i form av et dragelignende vesen som dekker den øverste delen av ryggen som er synlig. Denne dekorasjonen er forlenget slik at den dekker den ene halvdel av ansiktet, der den er konsentrert rundt det ene øyet og også markert, både med ekstra sminke og en lang, kunstig øyevipp. Dette gjør at ansiktet til kvinnen ser ut som en forlengelse av dragemotivet som hun har på ryggen.

Ellers har hun på seg et kostyme som består av en tettsittende overdel som er nedringet bak slik at hele dekorasjonen på ryggen blir synlig. Foran går den samlet opp mot halsen og ender i noe som ser ut som en høy krave, mens den dekker hele brystet foran. På noen bilder ser vi henne i hel figur, og her har hun på seg et langt skjørt med høy splitt foran som viser fram de lange støvlene som rekker henne midt på låret. Hun har også lange hansker som dekker hele armen.

En side inneholder også en stiliserte dragen i form av en animasjon. Denne animasjonen kan manipuleres av brukeren, og er utformet slik at dragefiguren synes å

følge etter og kretse om musepekeren. Også bildene av kvinnen er arrangert som en animasjon som man kan interagere med på samme måte som dragefiguren. I tillegg til disse to animasjonene inneholder nettstedet en tredje animasjon i form av en virtuell lydmixer, som kan betjenes av den som kommer inn på nettstedet. Denne siden inneholder også bilder og tekst som er hentet fra et miljø som vi gjenkjenner fra tekno- eller housekultur.

Bruken av billedmateriale gir et uttrykk av at avsenderen er litt teatralisk og liker en litt dramatisk fremstilling. Dette inntrykket forsterkes også av lyssettingen i bildene. Det spilles også på myter og erotikk. Men et annet aspekt som er like fremtredende, er lydmixeren som trekker forbindelser til musikk og spesielt teknomusikk.

Alle sidene på nettstedet benytter et spesielt lydspor som bakgrunnsmusikk. Dette er av en fast lengde, og det gjentas hele tiden på en slik måte at man ikke oppfatter noen begynnelse eller slutt. Selv om stilen hovedsakelig er hurtig og energisk, er det lagt inn partier som har en roligere, transelignende effekt, og dette gir en variasjon som gjør at musikken ikke virker monoton, selv om det samme temaet repeteres hele tiden. Over tid har det repeterende lydbildet en suggererende, nesten hypnotisk virkning.

I tillegg til lydsporet benyttes det også andre lydeffekter på sidene, spesielt i forbindelse med navigering og utskifting av informasjon i sidene. Disse lydeffektene er skarpe og metalliske, og ligner på lyder som for eksempel benyttes i forbindelse med betjening av elektronisk utstyr. Lydeffektene og musikken på nettstedet forsterker tekno-aspektet på nettstedet og gjør dette til et sentralt element.

Som en oppsummering av disse betraktningene kan jeg ut fra denne analysen slutte at ”implicit afsender” er en person som tilhører et tekno-miljø, og som i tillegg har en markert personlighet. Hun er kreativ og spiller på det teatraliske og dramatiske, som også inneholder elementer av mystikk og erotikk. I tillegg utstråler hun livsglede og energi, men også styrke og personlighet. Hun appellerer til ungdom med et eksperimentelt og utforskende design, men gir også samtidig et strukturert og organisert uttrykk. Estetikk og visuelle virkemidler spiller en vesentlig rolle på dette nettstedet, og måten disse benyttes på, viser en sterk orientering mot mottakeren.

”De emotive funksjoner” i forbindelse med nettstedet er vanskelige å si noe om siden man ikke kjenner verken avsender eller mottaker. Det er mulig at avsenderen, som er den personen som nettstedet er laget for, ønsker å fremkalle noen følelser hos mottakeren, og det er også mulig at avsenderen selv ikke er i besittelse av disse følelsene, og at det derfor dreier seg om en manipulasjon av mottaker. Men dette får vi ikke vite uten av vi undersøker både avsenderens intensjoner og mottakerens reaksjoner, noe som er umulig i dette tilfellet. Vi får heller ikke vite om mottakeren reagerte annerledes enn det avsenderen ønsket. Jeg som analyserer dette nettstedet, vil jo selvfølgelig kunne beskrive hvordan jeg reagerer på det visuelle uttrykket, men jeg får aldri vite noe om hvordan min reaksjon forholder seg til avsenderens intensjon.

Siden vi ikke kjenner avsenderens intensjoner eller vet hvem denne er, kan vi heller ikke si noe sikkert om denne forsøker å påvirke mottakeren og hvilken påvirkning det er snakk om, men vi kan allikevel danne oss en oppfatning av hvilke virkemidler som er benyttet ut fra utformingen av sidene. I dette nettstedet mener jeg at det i stor grad er ”pathos” som blir benyttet for å påvirke mottakeren, fordi det i uttrykket appelleres til mottakerens følelsesmessige oppfatning av nettstedet, både med hensyn på valg av farger, motiver, illustrasjoner og animasjoner. I den grad ”ethos” er til stede, så må det være når designeren benytter lyd og visuelle former for å gi nettstedet en troverdig forankring til et teknomiljø. Dette understøttes også av en del av den tekstlige informasjonen på sidene.

Når det gjelder ”implicit mottager”, så er det mulig å undersøke ”den konative funksjon” og ”de interaktive funksjoner”.

”Den konative funksjon” er i stor grad til stede på dette nettstedet. Vi kan se eksempler på denne i for eksempel alle klikkbare tekstlenker som ekspanderer med en tekst som oppfordrer til å klikke på denne. Et eksempel på dette er teksten ”PLAY” som kommer til syne når tekstlenkene ekspanderer på siden under menyunktet ”MUSIC”. Også andre tekstlenker oppfordrer mottaker til å klikke på disse, enten ved at det står en tekst som oppfordrer til å klikke, eller at lenken enten forandrer utseende når musepekeren beveger seg over disse, eller at musepekeren forandrer seg til en hand for å indikere at noe er klikkbart. Også ”bruksanvisningen” på siden ”MIXER”

omfattes av ”den konative funktion” fordi den oppfordrer brukeren til å foreta seg noe, nemlig å interagere med lydmixeren.

”De interaktive funksjoner” er også til stede på dette nettstedet. ”Den transmitterende ikke-interaktive funksjon” er i virksomhet når det gjelder animasjonene.

Filmsekvensen av den kvinnelige DJ under menypunktet ”MIXER” er et eksempel på denne. Denne billedinformasjonen er produsert av de som har laget nettstedet, og mottakeren har ikke noen mulighet for å interagere med denne eller å kontrollere distribusjonen av denne informasjonen. Informasjonsformidlingen i dette tilfellet er envegs fra nettsiden til mottakeren, og er heller mer å betrakte som det som Thorlacius kalles ”aktiv reception”, enn interaksjon som jo fordrer en informasjonsutveksling mellom to parter.²⁰²

Det lydbildet som benyttes på nettstedet, kommer også innunder ”den transmitterende ikke-interaktive funksjon”. Det gjør også de animasjonene som er virksomme i forbindelse med overgangen fra en side til en annen, slik som for eksempel når innholdet ”glir” ut av en billedflate og det ”glir” inn et nytt, eller at en animasjonen sørger for at de forskjellige elementene i siden havner på plass en etter en, slik som er tilfelle med plasseringen av de forskjellige menypunktene.

”Den konverserende interaktive funksjon” er til stede under menypunktet ”CONTACT” der man kan sende e-post til avsenderen, og forhåpentligvis få et svar tilbake. ”Den konsultative interaktive funksjon” er ikke til stede så vidt jeg kan se. Man kan ikke rette et spørsmål og få svar eller innhente noen opplysninger på annen måte. ”Den transaktive interaktive funksjon” er heller ikke til stede, da nettstedet ikke har noen form for e-handel. Men dersom man ser på muligheten for nedlasting av gratismateriale under menypunktet ”DOWNLOADS” som en form for ”gratishandel”, så er denne funksjonen aktiv under dette menypunktet. ”Den registrerende interaktive funksjon” vet jeg ikke om er til stede, for jeg vet ikke om det blir registrert noen brukeraktivitet i forbindelse med dette nettstedet.

²⁰² Thorlacius 2002 s. 80

Når det gjelder Thorlacius fire grupper av nettbrukere, så er dette et nettsted som ”førstegangs-webbruseren” godt kan finne fram på. Nettstedet har for så vidt et ganske oversiktlig og velorganisert design. De andre brukergruppene burde ikke ha noe problem, og det er til og med lagt opp til en tyskspråklig versjon av nettstedet, noe som viser at de også har tenkt på ”den internasjonale webbruseren”.

3.2.3 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med produktet

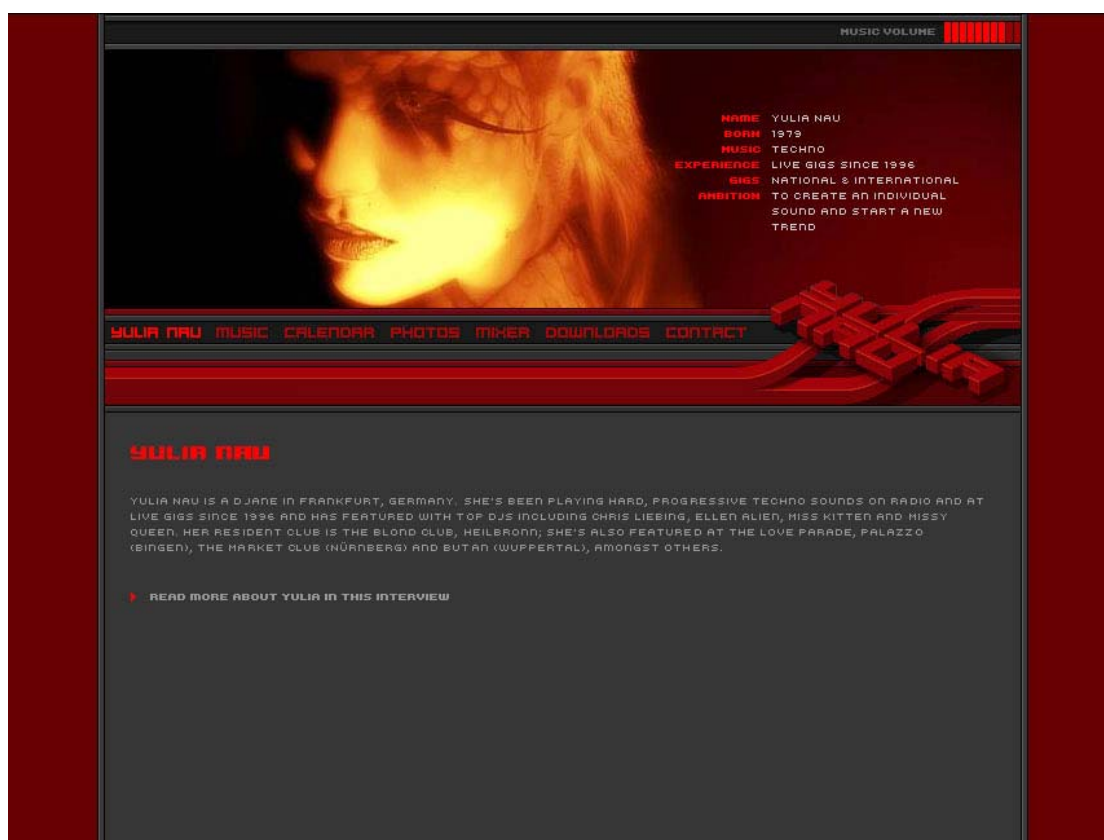
Etter min mening er det lagt stor vekt på estetikk ved utformingen av dette nettstedet. Thorlacius knytter de estetiske funksjoner til produktet. Dette er ”den formale funktion” og den ”den uudsigelige funktion”. I tillegg inneholder den en beskrivelse av lyd og animasjoner og ellers alt det som er med på å skape det visuelle uttrykket i nettstedet. Slik jeg ser på disse funksjonene, så synes jeg at jeg ser jeg likheter mellom ”den formale funktion” og en kunstvitenskapelig formal analyse.

Thorlacius sier at ”den uudsigelige funktion” også kan beskrives ved hjelp av klassifiseringspråket, men at det allikevel kan være vanskelig å sette ord på denne følelsen. Jeg skal i slutten av denne analysen forsøke å peke på de elementene som jeg anser for å komme innunder ”den uudsigelige funktion” i forbindelse med dette nettstedet.

Først vil jeg beskrive nettstedet i henhold til Thorlacius ”formale funktion”. Jeg starter da med å beskrive hovedsiden slik som den er oppbygd med struktur, farger, bilder og ellers formale elementer. Jeg har valgt å ta med en illustrasjon av nettstedet i denne delen av teksten for å vise oppbygningen av hovedsiden. Når det gjelder resten av analysen, viser jeg til billedmaterialet i begynnelsen av kapittelet og selve nettstedet på internett.

Selve nettstedet opptar et rektangulært område på 720 pixler ganger 800 pixler i nettleservinduet. Denne størrelsen er fast, og endrer seg ikke. Dette området er delt i to, slik at den øverste delen av siden, som utgjør omtrent en tredel av hele området, består av et område som er forbeholdt illustrasjoner og animasjoner av

billedmateriale, mens den nederste resterende delen av siden inneholder tekst og hyperlenker.



Figur 23 Yulia Nau Hovedside

Bakgrunnsfargen til selve nettleservinduet er holdt i en dempet, mørk rød farge. Denne kommer til syne når nettleservinduet er større enn det området som benyttes av designet av nettstedet og omfatter et område på. Dette området har en mørkere grå farge, og danner bakgrunn for resten av designet. Fargene er ellers hentet fra den varme delen av fargespekteret, med rødt og gult som de mest fremtredende. I skyggepartier i illustrasjonene er fargen nedtonet til en mørkere variant av hovedfargen. Når det gjelder teksten, er denne stort sett hvit og grå, med noen ledetekster og tekstlenker i en klar rød farge.

Denne utformingen av sidene blir fastholdt gjennom hele nettstedet, både når det gjelder størrelse på og plassering av de forskjellige områdene og bruken av farger i forbindelse med disse. Under menyvalgene "PHOTOS" og "MIXER" gjøres det

imidlertid avvik fra denne sideutformingen, der billedmateriale og animasjoner opptar hele siden.

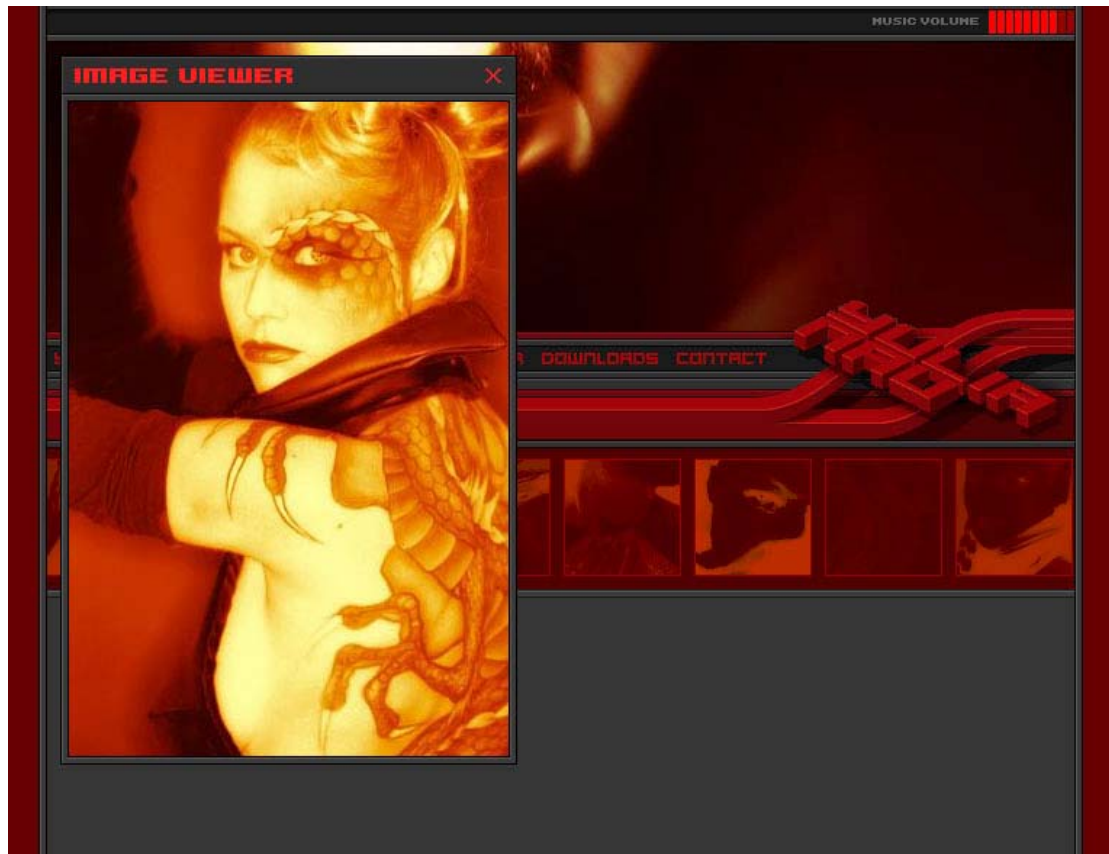
Teksten på nettstedet er holdt i en type sans serif font, og det benyttes forskjellige størrelser av denne. Når det gjelder de grafiske elementene som er benyttet, så dreier dette seg om enkle geometriske formler i enten 2-dimensjonal eller tredimensjonal utforming. De forskjellige hovedområdene i siden er for eksempel innrammet av smale, vertikale linjer med en tredimensjonal utforming som gir en illusorisk relieffvirkning. Det samme gjelder for det grafiske elementet som fungerer som skille mellom øverste og nederste del av siden, og som også inneholder hovedmenyen.

Dette elementet består av flere horisontale linjer som strekker seg over hele sidebredden. I tillegg er det plassert et element i tilknytning til disse horisontale linjene i form av en grafisk signatur eller logo som er plassert i høyre kant av siden. Både linjene og tekstelementet er utformet med en tredimensjonal effekt. Linjene varierer også i tykkelse og er parallelle med unntak av den nederste linjen, som også er den som er bredest og mest fremtredende. Denne linjen deler seg ytterst på høyre side og danner en bevegelse opp og ut av siden. Utformingen av logoen med navnet ”YULIA NAU” er holdt i samme stil som denne linjen, og ligger også plassert på skrå over denne. Dette formler med de parallelle, horisontale linjene og logoen blir beholdt gjennom hele nettstedet.

Hovedsiden inneholder enda et grafisk element som er plassert øverst til høyre på siden. Elementet består av en tekst, ”MUSIC VOLUME”, og et grafisk element til høyre for denne som består av ti små vertikale rektangler. Dette elementet har som funksjon å justere styrken på det lydbildet som benyttes på sidene. Fargen på rektanglene er den samme dempede røde som benyttes i tekstlenkene til navigasjonsmenyen. Når man klikker på et av rektanglene, forandres lydnivået, og alle rektanglene til venstre for det som man klikket på, skifter farge til klar rød for å markere det nye lydnivået.

Når det gjelder billedmaterialet på nettstedet, så består hovedmotivet her uten unntak av en ung kvinne. Både sminke, frisyre og påkledning gir et spesielt uttrykk. Håret er

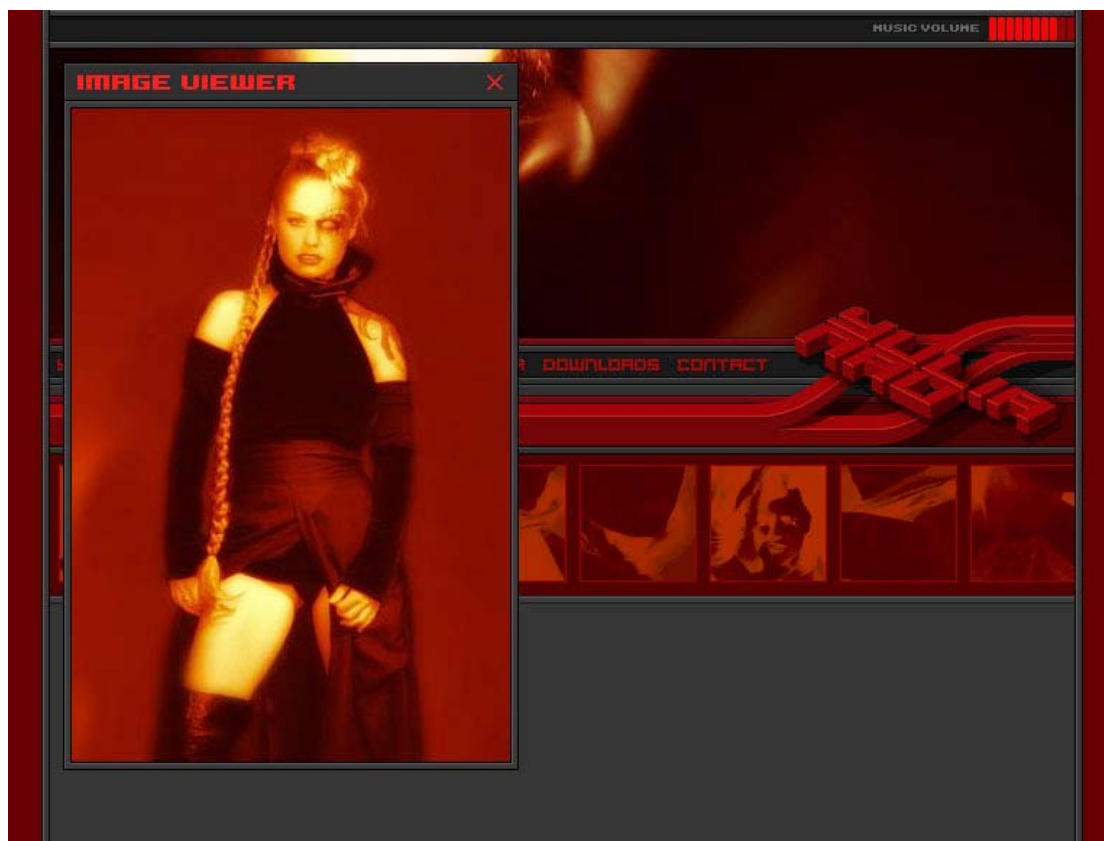
oppsatt og med en lang flette. Hun har en kroppssminke i form av et dragelignende vesen som dekker den øverste delen av ryggen som er synlig. Denne dekorasjonen er forlenget slik at den dekker den ene halvdel av ansiktet, der den er konsentrert rundt det ene øyet og også markert, både med ekstra sminke og en lang, kunstig øyevipp. Dette gjør at ansiktet til kvinnen ser ut som en forlengelse av dragemotivet som hun har på ryggen (Fig. 24).



Figur 24 Yulia Nau – Enkeltfotografi 1

I animasjonen på siden der kvinnen inngår, er motivet beskåret slik at vi bare ser henne fra livet og opp. Dersom man studerer billedmaterialet under meny punktet ”PHOTOS”, ser man at på et av fotografiene at hun er avbildet i hel figur. Her får man sett resten av det kostymet som hun har på seg. Dette kostymet består av en tettsittende overdel som er nedringet bak slik at hele dekorasjonen på ryggen blir synlig. Foran går den samlet opp mot halsen og ender i noe som ser ut som en høy krave, mens den dekker hele brystet foran. Videre har hun på seg et langt skjørt med

høy splitt foran som viser fram de lange støvlene som rekker henne midt på låret. Hun har også lange hansker som dekker hele armen (Fig. 25).



Figur 25 Yulia Nau – Enkeltfotografi 2

Men nettstedet har også illustrasjoner som viser fram en annen kvinnetype. Dette kommer frem under menyunktet ”MIXER”, der vi ser bilde av en ung kvinne uten tung sminke og kroppsmaling, og med hverdagslige klær. Ut fra opplysningene på hjemmesiden til Wireframe Studio, fremkommer det at det er Yulia Nau selv som har stått modell på alle fotografiene. Forutsatt at alle bildene er av samme kvinne, vil bildene under menyunktet ”MIXER” si oss noe om hvordan Yulia Nau fremstår som kvinnelig DJ i virkeligheten, og dette er en ganske stor kontrast til den andre fremstillingen.

Det andre motivet som er fremtredende i designet, er dragemotivet. I tillegg til å bli benyttet som kroppsdekorasjon av kvinnen, blir en stilisert utgave av denne mytologiske figuren også benyttet i animasjonen på inngangsportalen til den engelskspråklige delen av nettstedet. Siden dragemotivet spiller en så sentral rolle i

utformingen av det visuelle uttrykket på nettsidene, og siden det er et faktum at det også er valgt av Yulia Nau selv som en ganske fremtredende del av kroppsdekorasjonen, velger jeg å tro at dette motivet spiller en vesentlig rolle både for henne og for utformingen av det visuelle uttrykket i nettstedet. Men hvorfor dette motivet er benyttet og hvilken forbindelse det har med Yulia Nau og teknokultur, fremkommer verken i intervjuet med henne eller på hjemmesiden til Wireframe Studio.

Allerede på den første inngangssiden presenteres kvinnen sammen med dragemotivet, selv om bildet her mer antyder enn presenterer. Den bortvendte posituren mer skjuler enn viser fram, noe som vekker nysgjerrigheten hos mottakeren. Selv om motivet har en statisk utforming, vekker det interesse, og dette skyldes ikke minst at bildet har et estetisk tiltalende uttrykk. Det sensuelle aspektet ved motivet bidrar også til at interessen vekkes, og medfører at man ønsker å gå videre og undersøke nettstedet nærmere.

På neste side som er portalsiden, blir man så presentert for den stiliserte dragen i form av en animasjon. Denne animasjonen kan manipuleres av brukeren, og er utformet slik at dragefiguren synes å følge etter og kretse om musepekeren. Animasjonen interagerer altså direkte med brukeren, og bevegelsene er buktende og elegante, nesten som i en dans. Man kan leke med figuren og styre denne med musepekeren, og på grunnlag av brukerinteraksjonen vil den skifte posisjon i området, og også gi en illusjon av å leke gjemsel med brukeren. I tillegg til animasjonen introduseres det også et lydbilde på denne siden bidrar ytterligere til opplevelsesaspektet.

På hovedsiden presenteres vi så for animasjonen som bruker kvinneskikkelsen som motiv. Plasseringen av denne animasjonen er i det samme området som den forrige drageanimasjonen, slik at en kan si at motivet av dragefiguren blir erstattet av kvinnemotivet i denne nye animasjonen. Det er ikke bare plasseringen av motivene som gjør at man forbinder kvinnen med dragen. Både kostymet og sminken hun benytter, trekker assosiasjoner til dragefiguren, og hun danser og bukter seg også over siden på en måte som refererer til dragefiguren på den foregående siden. Også her kan brukeren til en viss grad manipulere denne animasjonen ved hjelp av musepekeren. Disse likhetstegnene mellom motivene i disse to animasjonene gjør at jeg trekker en direkte forbindelse mellom den stiliserte dragefiguren og kvinnen.

Det dynamiske aspektet er veldig markant på dette nettstedet, og det skyldes nok ikke minst valget av Flash som teknologisk basis for å designe nettstedet. Også skiftet av innholdet i sidene på nettstedet er animerte. Når man klikker på valget til den engelskspråklige versjonen av nettstedet, starter en animasjon som skifter ut innholdet i siden med. Animasjonen fjerner først alt innholdet i siden ved å la det gli oppover til det forsvinner ut i øverste kant av nettleservinduet. Så blir siden laget på nytt ved at animasjonen lar det øverste området med illustrasjoner gli på plass igjen. Siste del av animasjonen tegner opp et markert, horisontalt skille på tvers over siden som består av de horisontale skillelinjene og den grafisk utformede signaturen. Ved overgangen til hovedsiden består en del av animasjonen av at menytekstene glir på plass over de horisontale linjene. Selv tekstlenkene på dette nettstedet består er også animerte.

Menypunktet "MUSIC" inneholder også en animasjon i et eget område som er plassert rett under hovedmenyen. Denne animasjonen gir en visualisering av lydbildet som spilles i tiknytning til de forskjellige tekstlenkene under dette menypunktet, og visualiseringen er utformet som et grafisk element som simulerer lydnivå og intensitet i lydkuttet i form av tette, vertikale linjer av varierende lengde. Animasjonen er plassert rett under de horisontale linjene som deler billedflaten, og strekker seg som et bånd over hele billedflaten. Fargen skifter fra dempet rød til skarp rød etter som en markør beveger seg over området for å indikere hvor langt i lydkuttet man er kommet. Denne markøren er utformet som en tynn, vertikal linje. Det er mulig å manipulere markøren i animasjonen ved å dra den frem eller tilbake. Dette medfører at lyden starter opp igjen på den stedet som sammenfaller med posisjonen til markøren i forhold til hele den visualiserte lydsekvensen.

Det fjerde menypunktet, "PHOTOS", inneholder bare billedmateriale i form av fotografier. Presentasjonen av bildene er utformet som en animasjon, og er plassert horisontalt etter hverandre i den nederste delen av siden. Billedoversikten er utformet som en virtuell strimmel med fotografiske negativer. Animasjon som fungerer slik at når man beveger musepekeren over de simulerte negativene, begynner strimmelen å bevege seg horisontalt, enten mot venstre eller mot høyre, alt etter som hvilken veg man beveger musepekeren. Man kan også manipulere hastigheten på denne bevegelsen. Når musepekeren befinner seg over et negativ i strimmelen, vil det skifte

uttrykk fra et fotografisk negativ til å være et ordinært fotografisk uttrykk, og tilbake til negativ igjen, når strimmelen beveger seg videre. Dersom man klikker med musepekeren inne i strimmelen av bilder, vil det negative som pekeren da befinner seg over, bli forstørret til et fotografi i et eget nettleservindu,

Innholdet på siden under det femte menyunktet, "MIXER", består av en interaktiv, stilisert lydмикser. Siden inneholder også en tekst som beskriver hvordan man kan bruke denne mikseren. Jeg har valgt å ikke beskrive hvordan funksjonaliteten i mikseren kan oppleves utover dette. Grunnen til det er at jeg mener en slik beskrivelse ville bli ganske omfattende. En slik beskrivelse ville heller ikke klare å få fram hele opplevelsen som fremkommer ved bruken av mikseren, slik at jeg velger å la den enkelte leser å erfare dette selv. Jeg har selvfølgelig prøvd å bruke denne selv, og syntes at den var veldig bra, men dette vil nok kunne oppleves forskjellig fra person til person.

Selv om enkelte av elementene i nettstedet har en tredimensjonal utforming, så fremstår de forskjellige områdene i sidene mer som en todimensjonal flate. Unntaket er det øverste området på siden som danner bakgrunn for animasjoner. Måten dette er laget på, gir en viss følelse av rom, til tross for at bakgrunnen egentlig består av en enfarget flate. Denne følelsen forårsakes delvis av at lyssettingen, som gir en illusjon av et rom som man ikke helt klarer å definere dybden av. Bruken av lys og skygge og bevegelse skaper også en romlig effekt. Selve kvinneskikkelsen i animasjonen ser tilsynelatende ut til å bevege i et rom fordi hun beveger seg vekselvis frem mot billedflaten og bort fra denne på en måte som skaper en perspektivvirkning. Også området som inneholder animasjonen av den stiliserte dragen gir en romlig følelse fordi denne figuren tilsynelatende forsvinner under kanten av områdene som grenser til animasjonen, for så å dukke opp igjen på en annen plass i animasjonen. På denne måten klarer designeren å skape en illusjon av et rom i denne animasjonen, som står i kontrast til og rammes inn av den omkringliggende flaten.

Kontrasten mellom lys og skygge er altså med på å forme det visuelle uttrykket i nettstedet. Lyssettingen er brukt på forskjellige måter i de forskjellige delene av siden. Den tredimensjonale utformingen av de horisontale skillelinjene antyder en lyssetting som kommer ovenfra og forfra, skrått inn fra venstre, og lyskilden synes å ligge et

sted utenfor siden. Denne lyssettingen har hovedsakelig som oppgave å fremheve den tredimensjonale effekten til enkelte av elementene i billedflaten, og kommer tydelig fram i utformingen av det grafiske elementet som inneholder navnet ”YULIA NAU”. Når det gjelder bruken av lys i billedmaterialet, så har lyssettingen mer en spotlighteffekt som bidrar til å sette fokus på de områdene i bildet som man ønsker å fremheve. Dette lyset er også et mye skarpere enn den mer bløte lyssettingen som ellers benyttes for å modellere de grafiske elementene i designet.

Jeg har hittil ikke viet bruken av lyd så mye oppmerksomhet i denne beskrivelsen. Men lyd spiller en vesentlig rolle for helhetsinntrykket av dette nettstedet. Derfor vil jeg til slutt si litt om hvordan lyd blir benyttet og hvordan den er med på å forme uttrykket og opplevelsen av nettstedet.

Ut fra opplysningene på hjemmesiden til Wireframe Studio, er musikken på sidene laget av Yulia Nau. Hun definerer seg som en artist innenfor den musikkgenren som kalles tekno. Dette er et samlebegrep for flere musikkstilarter. Jeg er ikke sikker på om stilen til denne musikken kan plasseres direkte under noen av disse, men på nettstedet karakteriseres musikken hennes som hard og progressiv.

Alle sidene på nettstedet benytter et spesielt lydspor som bakgrunnsmusikk. Dette er av en fast lengde, og det gjentas hele tiden på en slik måte at man ikke oppfatter noen begynnelse eller slutt. Selv om stilen hovedsakelig er hurtig og energisk, er det lagt inn partier som har en roligere, transelignende effekt, og dette gir en variasjon som gjør at musikken ikke virker monoton, selv om det samme temaet repeteres hele tiden. Over tid har det repeterende lydbildet en suggererende, nesten hypnotisk virkning.

I tillegg til lydsporet benyttes det også andre lydeffekter på sidene, spesielt i forbindelse med navigering og utskifting av informasjon i sidene. Disse lydeffektene er skarpe og metalliske, og ligner på lyder som for eksempel benyttes i forbindelse med betjening av elektronisk utstyr. Dette bidrar til å gi dem et teknologisk og maskinelt uttrykk. Alt etter hvor høyt man stiller lydnivået på lydsporet på siden, så kommer disse lydeffektene mer eller mindre i bakgrunnen. Lydmaterialet som danner grunnlaget for å konstruere egne lydspor ved hjelp av den virtuelle lydmikseren, er også hentet fra den elektroniske musikkgenren.

Jeg vil konkludere denne beskrivelsen med at det i dette nettstedet er lagt stor vekt på den estetiske utformingen. Både farger, former og illustrasjoner spiller meget godt sammen, og komposisjonen av innholdet i sidene bidrar også til å fremheve det visuelle uttrykket. Med dette mener jeg at dersom organiseringen av innholdet i sidene hadde vært uryddig og ustrukturert, så ville det ha ødelagt den fine ballansen i designet. Selv om de forskjellige menypunktene kan variere i måten innholdet presenterer på, holdes hele nettstedet i samme stil.

Denne hjemmesiden skal jo presentere en kvinnelig DJ, slik jeg oppfatter det, og dette mener jeg at de har lyktes med. Og presentasjonen er gjennomført, og har i seg ikke bare elementer av design og estetikk, men også elementer av spenning og opplevelse i forbindelse med interaktive elementer og animasjoner. Selvfølgelig bidrar programvaren Flash også til den delikate ”finishen” i uttrykket av sidene, og det er jo også en av egenskapene til dette designverktøyet som gjør at det er blitt så populært i forbindelse med design av mer kommersielle nettsteder. Men fordi det har mange muligheter også når det gjelder å skape animasjoner og andre multimediale uttrykk, så vil jeg også tro at mer eksperimentelle designere tiltrekkes av dette.

Noen vil kanskje karakterisere dette designet som litt for ”glatt” og upersonlig. Smak og behag varierer selvfølgelig fra person til person. Det er også vanskelig å si hvilken virkning nettstedet har på den tiltenkte målgruppen uten at man undersøker dette, men ut fra de kommentarene som jeg har funnet på internett, så varierer de forskjellige kommentarene fra ”himmelstormende begeistring” over et fantastisk visuelt uttrykk, til beundring over den tekniske dyktigheten til designeren, og igjen til en mer negativ holdning hos de som av forskjellige grunner ikke synes at dette er så bra.

Til slutt skal jeg beskrive ”den uudsigelige æstetiske funksjon” slik jeg mener at den gjør deg gjeldende på dette nettstedet.

Et aspekt som bidrar til denne funksjonen er den spenningen som jeg synes ligger i nettstedet. Med spenning mener jeg ikke først å fremst spennende opplevelser, men heller spenningen mellom de forskjellige elementene i komposisjonen og designet. Men disse kan jo også selvfølgelig igjen forårsake spennende opplevelser.

Spenningen i designet oppstår blant annet i forbindelse med bruken av bilder og animasjoner kombinert med muligheten for brukerinteraksjon.. Mye av dette ligger i i måten det benyttes kontraster på mellom de forskjellige elementene i designet. Denne bruken av kontraster bidrar også til å fremheve det som jeg oppfatter som hovedmotivet i komposisjonen, nemlig kvinnefiguren. Også dragemotivet, som jeg oppfatter som det nest viktigste motivet i tilknytning til kvinnefiguren, blir også fremhevet på denne måten.

I animasjonene blir disse kontrastene blir synlige i koreografien av bevegelsene til kvinnen, og som bidrar til en spenning mellom motivet og betrakteren. Dette ligger blant annet i måten kvinnen beveger seg på. Hun varierer mellom å bevege seg mot brukeren og fjerne seg fra denne, samtidig som hun veksler mellom delvis å fokusere blikket på brukeren, og for så å snu og vende seg bort. Også utformingen av motivet i animasjonen varierer, slik at det hele tiden veksles mellom et helt klart bilde og et mer slørede uttrykk. Også i animasjonen av dragen veksles også uttrykket mellom det synlige og det skjulte.

Denne vekslingen mellom klart og uklart, gjemt og skjult, nærhet og distanse, men også attrå og begjær, mener jeg at jeg kan finne igjen i Fausings ”punctum”, slik det er beskrevet hos Thorlacius.²⁰³ På en mottaker kan dette virke som om både den stiliserte dragen og Yulia Nau er ”levende” på en måte, og virkelig kommuniserer med mottakeren.

På nettstedet fremstår Yulia Nau på en måte som kan sammenlignes med femme fatale. Dette er en forestilling om en vakker og sensuell kvinne som forfører og trollbinder, men som også har skjulte hensikter som ofte er katastrofale og ødeleggende for den som blir offer for hennes intriger og spill.²⁰⁴ Men nettstedet har også illustrasjoner som viser fram en annen kvinnetype. Dette kommer frem under menypunktet ”MIXER”, der vi ser bilde av en ung kvinne med et ganske hverdagslig utseende og bekledning. Denne kvinnetypen danner en kontrast til ”dragekvinnen”

²⁰³ Thorlacius 2002 s. 131

²⁰⁴ <http://www.encyclopedia.com/doc/1O999-femme fatale.html> (21.04.2007)

Yulia Nau, men denne opplevelsen er for meg mer å regne som Barthes "studium", slik han beskriver det hos Tholacius.²⁰⁵ Allikevel ligger det også noe udefinerbart i uttrykket til "piken med platespilleren".

Til slutt er det ikke usansunlig at man kan få noen "uudsigelige" opplevelser ved å benytte seg av lydmixeren, men disse tror jeg kanskje er av en mer personlig karakter.

3.2.4 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med kontekst

Til kontekst knytter Thorlacius "den referentielle funktion" og "den intertekstuelle funktion". I forbindelse med "den referentielle funktion" vil jeg først undersøke bruken av tegn i nettstedet, slik som for eksempel Peirces tegnbegreper "ikon", "symbol" og "indeks".

Først vil jeg undersøke om jeg finne eksempler på bruken av tegn som "ikon". Når det gjelder begrepet "ikon", så vil jeg påstå at strimmelen med negativer under menypunktet "PHOTOS" fungerer som et ikon, fordi den ser jo faktisk ut som det den forestiller, og når man klikker på et av negativene, så får man opp et bilde. Når det gjelder lydmixeren under menyvalget "MIXER", så benyttes det også ikoner fordi de forskjellige kontrollene på lydmixerens panel. Disse ser ut for meg til å være like med de som man finner på elektronisk utstyr, og som man kan benytte for å kontrollere for eksempel lyd.

Det neste jeg vil undersøke, er om jeg finne eksempler på bruken av tegn som "symbol". Et symboltegn som går igjen over hele nettstedet, er når musepekeren forandrer seg til en hånd når den beveger seg over en klikkbar tekst eller grafisk element. Dette er en innarbeidet konvensjon i forbindelse med nettsteder, og forteller brukeren at man kan klikke på elementet under musepekeren. Et annet symbol er det lille krysset som befinner seg øverst i høyre hjørne på de enkelte vinduene som kommer opp når man klikker på strimmelen med fotonegativer under menypunktet "PHOTOS". Dette er også en innarbeidet konvensjon for å lukke et nettleservindu.

²⁰⁵ Thorlacius 2002 s. 120 - 121

Når det gjelder begrepet ”indeks”, så vil jeg også undersøke om det finnes tilfeller som kommer innunder begrepene ”metonym” og ”synekdoke”.

Signaturen ”YULIA NAU” finner vi over hele nettstedet, både som tekstelement og som grafisk utformet element. Dette oppfatter jeg som en indeks som henviser til DJen Yulia Nau. Men jeg oppfatter også denne signaturen som et metonym for DJen Yulia Nau i form av en konkret signatur som er et ”substitutt” for henne. I den grad at Yulia Nau har valgt dragemotivet som et av sine mest markante kjennetegn, og det virker jo som om hun har gjort det, så kan man kanskje også si at dragemotivet, slik det fremstår på dette nettstedet, også er et metonym for DJen Yulia Nau. Selve bildet av dragen, derimot, slik den eksisterer som en kroppsdekorasjon og en fysisk del av Yulia Nau, vil være en synekdoke i den forstand at det er en del av Yulia Nau, slik jeg har oppfattet begrepet synekdoke.

Til slutt vil jeg undersøke om jeg finner noen eksempler på Saussures definisjoner av ”paradigme” og ”syntagme”, eller rettere sagt, Ecos ”semer”, som Thorlacius foretrekker å bruke. I den forbindelse kan man jo kanskje se på kvinnen på nettstedet som en av mange kvinner innefor paradigmet av kvinnelige DJer.

Thorlacius påpeker at man bør være forsiktig med å benytte seg av tegn som symboler i stedet for skrift, fordi disse tegnene kan bli misoppfattet av mottakeren. På dette nettstedet er mange av de symbolene som er benyttet, hentet fra for eksempel teknomiljø og musikk, slik som lydmixer med kontroller, lydkontroller og visualisering av lydbilde, for å nevne noen. Jeg tilhører ikke et tekno- miljø, men siden jeg er blitt presentert for hensikten med nettstedet, kan jeg til en viss grad trekke slutninger om hva de forskjellige grafiske elementene og symbolene skal kunne forestille. Men en mottaker som ikke kjenner verken til dette eller forhistorien, vil kunne misopfatte en del ting i dette nettstedet. Når designeren allikevel har valgt å bruke disse virkemidlene, så forsterker det min oppfatning om at dette nettstedet henvender seg først og fremst til mottakere som er innenfor eller har kjennskap til et tekno-miljø eller også et musikkmiljø.

I forbindelse med de forskjellige virkemidlene som benyttes på nettstedet, så kommer også begrepet ”logos” inn. Dette begrepet benyttes i følge Thorlacius som et overtalelsesmiddel som spiller på sannsynlighet og logikk.²⁰⁶ Jeg mener at ved å benytte effekter og symboler som tilhører et bestemt miljø, i dette tilfelle tekno- miljøet, så vil avsenderen med dette overbevise mottakeren om at Yulia Nau tilhører dette miljøet og fungerer som DJ. Alle opplysningene på nettstedet om henne fungerer også slik jeg ser det, i denne hensikten.

Når det gjelder ”den intertekstuelle funktion” så forbinder jeg den typografien som er benyttet med et teknologisk miljø. Denne vil i følge Thorlacius fungere som en ”intertekstuell funktion”. Også de virkemidlene i nettstedet som henspeiler på et teknomiljø, vil fungere som en ”intertekstuell funktion” i denne sammenhengen, men for å skjønne dette, kreves det at man klarer å trekke forbindelser til mellom elementer på nettstedet og dette miljøet.

Når det gjelder de forskjellige kontekstbegrepene, så opptrer ”den fælles kontekst” i spesielt i forbindelse med navigasjonsstrukturen og den tekniske utformingen av nettstedet, for dette avviker ikke så mye fra det sedvanlige, og er således noe som enhver nettbruker burde kunne kjenne seg igjen i. Når det gjelder ”den arkæologiske kontekst”, så kan dette omfattes av for eksempel dragemotivet i nettstedet. Dette motivet er ikke noe som er klart definert for alle, og enhver har kanskje sin egen oppfatning av hvilken rolle dette motivet spiller i denne sammenhengen. Nettstedet gir heller ikke noe svar på dette.

Jeg kan ikke finne noen eksempler på ”den normative kontekst” på nettstedet, fordi det vel ikke oppfordres til noe verken moralsk eller etisk. Yulia Nau i form av femme fatale, appellerer vel kanskje heller til det motsatte av disse begrepene. Når det gjelder ”den profetiske kontekst”, så appelleres det jo til mottakerens drømmer og ønsker. Noe av dette oppstår i forbindelse med lydmixeren, fordi mottakeren her blir oppfordret til å mikse sin egen musikken og forestille seg at han eller hun er en DJ. Ellers vil jeg tro at det sensuelle aspektet i nettstedet vil appellere til en del av brukerne.

²⁰⁶ Thorlacius 2002 s. 146

3.2.5 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med mediet

Thorlacius knytter ”den fatiske funktion” til mediet. Selv om Thorlacius også opererer med ”den navigative funktion”, så er disse to funksjonene to sider av samme sak, for begge to har som formål å ”holde nettstedet sammen”, men hver på sin måte.

På dette nettstedet blir ”den fatiske funktion” synlig gjennom det helhetlige designet og navigasjonen. Alle formelementer, farger og fonter har samme design. Også temaet på nettstedet kommer innunder ”den fatiske funksjon”, for dette er også helhetlig. Alle visuelle og tekstlige virkemidlet spiller sammen rundt det samme tema, og det kommer ikke plutselig og umotivert inn nye elementer som ikke hører hjemme eller passer inn i nettstedet, verken når det gjelder design eller andre ting.

Også navigasjonsstrukturen på dette nettstedet er velorganisert og lettfattelig, og dette bidrar derfor til å opprettholde ”den navigative funktion”. Det eneste som jeg ser som kan bryte ”den røde tråden”, er når det oppstår feil i forbindelse med tekstlenker. Dette skjer dessverre nå fordi jeg tror at dette nettstedet etter hvert mangler vedlikehold, slik at noen av tekstlenkene fører ut til en side med feilmelding. Men ellers kan jeg ikke se at det eksisterer noen avvik med hensyn på ”den fatiske funktion”.

Thorlacius opererer med tre typer tekstlenker i forbindelse med ”den navigative funktion”. Disse omfattes av interne lenker, lenker til andre nettsteder, og flerspråklige lenker. Dette nettstedet har en lenke på startsidene som skulle gått til en tysk-språklig versjon av nettstedet, men denne fungerer ikke i dag. Men intensjonen har i alle fall vært å ha denne funksjonaliteten. Lenker til andre nettsteder eksisterer ikke. De interne lenkene holder nettstedet sammen, bortsett fra de som ikke fungerer lenger.

Dette nettstedet inneholder flere typer navigasjonsstrukturer. Fra startsidene til hovedsidene er det en ”hierarki-struktur”, fordi startsidene egentlig har de to portalsidene under seg som hver tilhører sin språklige del av nettstedet. Hver av

portalsidene har igjen under seg en hovedside. Dette er altså slik jeg forutsetter at nettstedet opprinnelig var tenkt oppbygd. Den delen av nettstedet som fungerer i dag, danner imidlertid en ”sekvens-struktur”, som inneholder startsidene, den engelskspråklige portalsiden, og hovedsiden.

På hovedsiden er det mulig å gå på kryss og tvers mellom alle menyvalg, slik at her har vi det Thorlacius kaller for en ”hypernet-struktur”. Dette går bra, siden dette nettstedet er lite og oversiktlig. Hun påpeker imidlertid at denne typen strukturer ikke er å anbefale for store nettsteder. Innenfor menypunktet ”YULIA NAU” finnes det imidlertid en ”sekvens-struktur” med hensyn på de informasjonssidene som følger etter hverandre i rekkefølge.

Menypunktene ”PHOTOS” og ”MIXER” kan også anses for å ha en intern ”hierarki-struktur”, fordi man er nødt til å gå opp i strukturen for å komme tilbake til nivået over. Akkurat på dette punktet kan navigasjonen kanskje være litt uklart for en uerfaren bruker, slik at det er mulig at det her ikke fungerer helt bra med hensyn på ”den navigative funktion”.

3.2.6 Kommunikasjonsfunksjoner i forbindelse med koden

I dette nettstedet spilles det på myten om dragen som et fantasivesen med magiske egenskaper. Disse egenskapene overføres også til kvinnen på nettstedet når hun fremstilles som femme fatale. Dette mener jeg er et eksempel på ”den metakommunikative funktion” på dette nettstedet.

Når det gjelder ”den intersemiotiske funktion”, så er den virksom under menypunktet ”MIXER” fordi teksten på siden av lydмикseren jo faktisk beskriver bruken av denne. Det er også snakk om ”den intersemiotiske funktion” når man beveger musepekeren over den lille grafiske trekanten og tekstlenken på noen av sidene, og disse ekspanderer til en forklarende tekst som for eksempel ”MORE INFO” under

menypunktet "CALENDAR". Og som Thorlacius påpeker, så er også selve HTML-koden en "intesemiotisk funksjon" i forbindelse med nettstedet.²⁰⁷

3.3 Analyse av nettstedet Homeostatic

Denne analysen av nettstedet baserer seg Engholms analysemetode for nettsteder. Når det gjelder dette nettstedet, så vil jeg benytte meg av en struktur for å beskrive den dialogen som foregår før brukeren kommer inn på hovedsiden i nettstedet. Denne strukturen beskriver altså ikke strukturen i nettstedet, men strukturen i dialogen.

Selve nettstedet består av en HTML-side som inneholder flere flash-animasjoner. Denne siden er skalerbar i høyden, men ikke i bredden, og har en fast bredde på 1280 pixler. Bakgrunnen nettleservinduet består av en illustrasjon, og det er dette bakgrunnsbildet som danner "kulisser" for den handlingen som utspilles i dialogen i åpningssekvensen.

Men først vil jeg starte analysen med en kort beskrivelse av nettstedet. Denne delen inneholder også billedmaterialet som viser de enkelte sidene i nettstedet.

3.3.1 Beskrivelse av nettstedet

Homeostatic er et nettsted som ser ut til å være en hjemmeside for en webdesigner eller et webdesignfirma. Under menypunktet "INDIVIDUALS" er det nevnt noen personer som tydeligvis står bak dette firmaet. Disse er presentert med navn og tittel: "Creative Director - Patrick Marckesano", "Project Produser - Raymond Weitzenberg" og "Lead Photographer - Frej Hedenberg". Enda en person, Roger Braunstein, er oppgitt som programmerer. I tillegg har en del andre personer vært involvert i produksjonen av denne siden. Ut fra opplysningene på siden ser det ut som om Patrick Marckesano er den kreative lederen bak dette nettstedet. Ved å søke på internett, finner jeg ut at han blant annet er medlem og bidragsyter i et organisasjon

²⁰⁷ Thorlacius 2002 s. 191

som kaller seg Archinect.²⁰⁸ Her har han en egen side der han presenterer seg selv og nevner noen av de prosjektene han har vært med på.²⁰⁹ Han har også link til en on-line skissebok for prosjekter som han arbeider med.²¹⁰ Fotografen Frej Hedenberg og programmereren Roger Braunstein har også egne hjemmesider.

Når det gjelder navnet på nettstedet, ”homeostatic”, så har jeg ikke klart å finne en forklaring på dette. Dersom man leter opp dette begrepet i en ordbok får man forskjellige forklaringer alt etter hvilket fagområde det er nevnt i sammenheng med. Det er mulig at ”homeostatic” kommer av ”homeostatis”, som i følge Encyclopædia Britannica beskriver en tilstand av likevekt i et system. Dersom denne likevekten blir utsatt for indre eller ytre påvirkninger, settes det i gang selvregulerende prosesser som bidrar til å opprettholde likevekten. Et eksempel på dette kan være regulering av kroppstemperatur. Dette er den eneste forklaringen som jeg har vært i stand til å finne. Ellers vet jeg ikke hvorfor designeren eller designfirmaet har valgt dette navnet.

Åpningssekvensen i nettstedet Homeostatic er regissert som i et dataspill. Nettstedet starter med en side som viser et vinterlandskap om natten. Himmelen er mørk og man kan se noen stjerner på denne. Nederst i venstre hjørne av siden skimter vi to bygninger i mørket som er plassert på hver sin side av en veg. Mellom bygningene er vegen sperret av en bom med to røde, runde skilt med teksten ”STOP”. Bygningene er ikke store, og svært enkelt utformet. De har bare en dør ut mot vegen og et vindu som er synlig mot betrakteren. Vegen har et startpunkt i nederste venstre hjørne av siden, men ikke noe synlig endepunkt. Bak bygningene ser vi silhuetten av en skog med en lysrand bak. Nattehimmelen opptar tre fjerdedeler av den øverste delen av siden, mens den nederste delen er forbeholdt illustrasjonen av bygningene og landskapet bak.

²⁰⁸ <http://archinect.com/about/index.php> (27.04.2007)

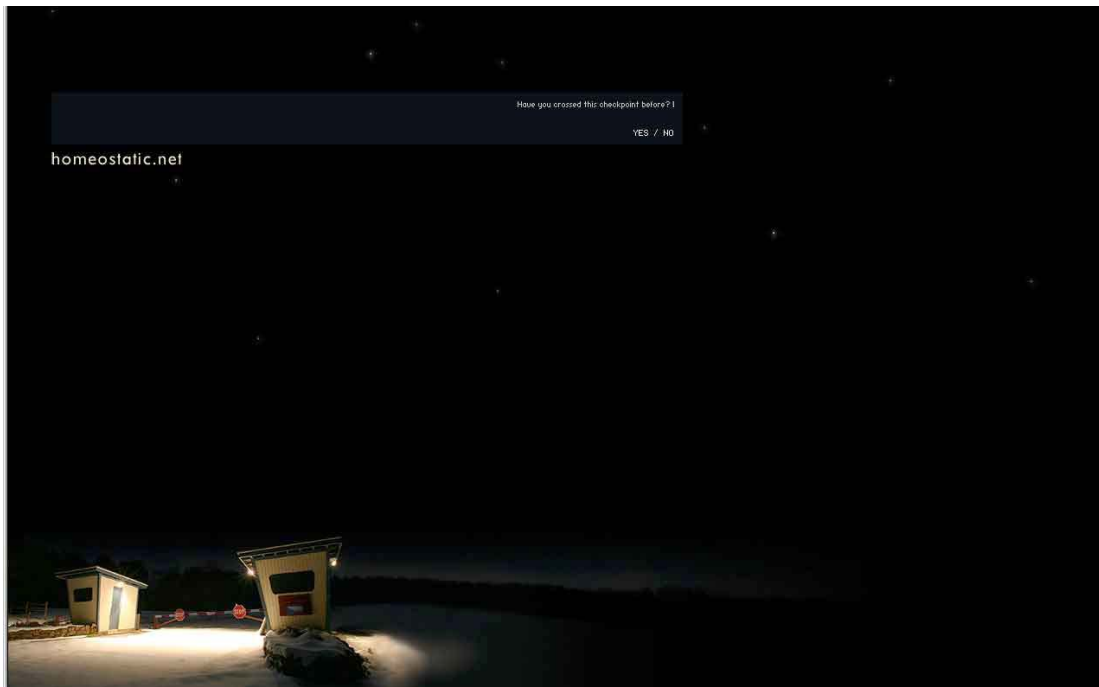
²⁰⁹ http://archinect.com/members/profile_view_ind.php?id=7 (27.04.2007)

²¹⁰ <http://www.homeostatic.net/sketchbook> (27.04.2007)



Figur 26 Homeostatic – åpningsside trinn 1

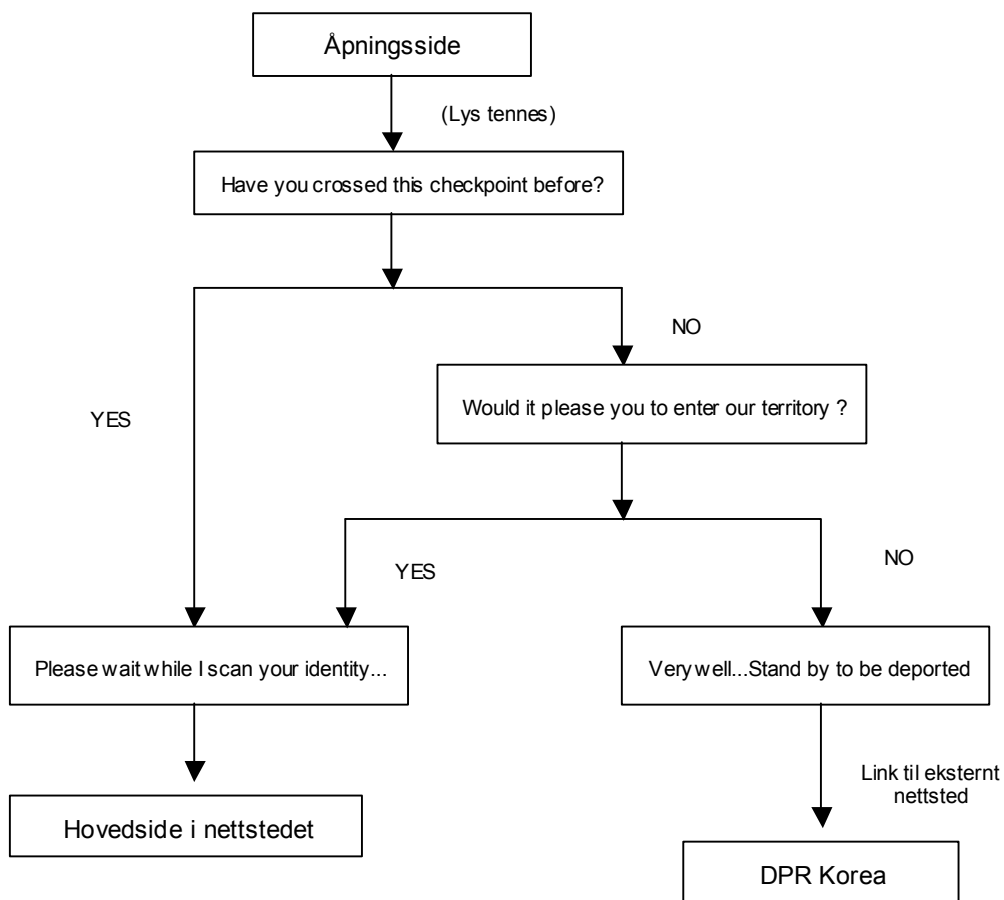
Etter at bakgrunnsbildet er på plass i nettleservinduet, starter en animasjon som bygger opp resten av siden. Først tegnes et horisontalt felt øverst på siden som er fylt med en lysere grå fargetone. Under dette feltet til venstre kommer teksten ”homeostatic.net” til syne. Siden har også et monotont lydbilde som gjentar seg hele tiden, og som høres ut som lyden av en vind som blåser over et øde område. Etter at den første teksten er på plass, hører man plutselig et skarpt smell, og lyset over dørene til de to bygningene i nederst i billedflaten blir tent. Dette lyser opp vegen og området foran bommen.



Figur 27 Homeostatic - åpningsside trinn 2

Samtidig med denne aktiviteten kommer det en tekst glidende inn fra høyre i det horisontale feltet øverst på siden. Teksten består av et spørsmål: "Have you crossed this checkpoint before?". Under denne teksten i feltet kommer det fram en tekst med to valg: "YES / NO". På dette tidspunktet skjer det en forandring i lydbildet og man hører lyden av skritt. Skrittene har en knitrende lyd som gir illusjon av at vegen er dekket av snø og at det er frost. Samtidig med lyden av skrittene ser man en mørk skikkelse som beveger seg horisontalt i billedflaten bak bommen i retning mot høyre og forvinner til slutt i mørket. Med dette forvinner også lyden av skrittene, mens det andre og mer monotone lydbildet fortsatt er til stede. Etter at personen har forvunnet fra billedflaten, har man bare bildet av de opplyste bygningene igjen i hoved-illustrasjonen, samt teksten med en blinkende musepeker bak spørsmålet. Av og til kan man se stjerneskydd på nattehimmelen.

Hele tiden mens de forskjellige handlingene utspiller seg, foregår dialogen mellom nettstedet og brukeren, og denne har jeg altså valgt å gjengi i en egen struktur under.



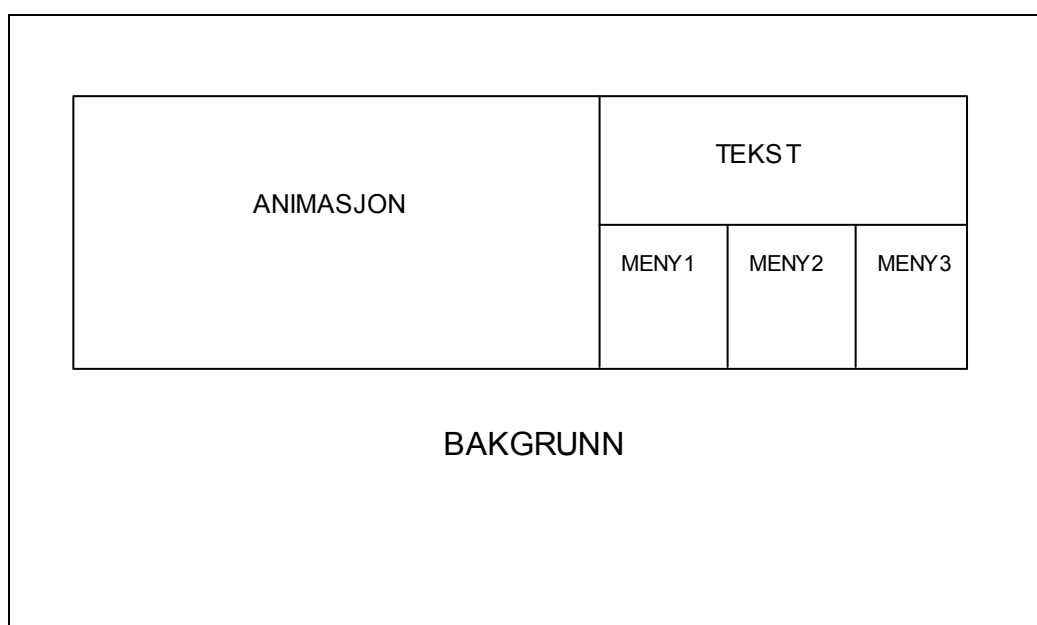
Figur 28 Dialog i åpningssekvensen

Det eksterne nettstedet som man blir ”deportert” til, har nettadressen ”www.korea-dpr.com”, og ser ut til å være nettstedet til Nord-Korea. Jeg skal ikke komme så mye inn på dette nettstedet i denne beskrivelsen, siden det ikke er en del av det nettstedet som jeg har valgt å analysere, men åpningsiden består av noe tekst, ”Official Webpage” og ”Democratic People’s Republic of Korea”, samt en illustrasjon midt på siden.

De som ikke blir ”deportert”, får imidlertid komme videre inn på nettstedet Homeostatic. Dette skjer ved at man etter at dialogen er avsluttet, igjen hører det samme skarpe smellet som da lysene ble slått på i startsekvensen. Lysene på bygningene blir slukket og hele landskapet med bakgrunnen ligger igjen i mørket. Så

starter en animasjon som introduserer en ny organisering av feltene i siden. Dette er den sidestrukturen som benyttes i hoveddelen av nettstedet.

Jeg skal bruke en figur for å beskrive oppbygningen av denne siden. Dette gjør det lettere å referere til de enkelte områdene i den etterfølgende teksten.



Figur 29 Oppbygning av hovedsiden

Etter at brukeren er kommet inn på denne hovedsiden, er oppbygningen av siden nå slik: Feltet "ANIMASJON" viser et rom med en seng sentralt plassert mot en vegg. Over sengen henger et bilde. Den ene langsiden av sengen vender mot en vegg med et vindu og en dør, som står åpen. Vinduet har gardiner som er trukket for. I taket henger en lampe over sengen. Nederst i høyre hjørne skimter man en gjenstand eller et møbel. Motivet er beskåret slik at nederste venstre del av sengen og dette møbelet ligger utenfor feltet, noe som bringer sengen i fokus av bildet. Rommet ligger i mørke, men er svakt opplyst av et rosa lysskjær utenfra gjennom den åpne døren, der man også kan se noe som ser ut som et utendørs område og en strand med bølger som slår innover denne rett utenfor døren. Lenger bort ser det ut som det er noen flere bygninger og lys.

I feltet ”TEKST” viser det en tekstsekvens. Visningen starter med teksten ”Welcome”. Så blir denne skiftet ut med teksten ”Move and click mouse to explore our environment...”, og rett etterpå følger teksten ”or move to another section by clicking an icon below” på linjen under. Under ”TEKST” kommer det til syne tre mindre kvadratiske felt, ”MENY1”, ”MENY2” og ”MENY3” som består av en navigasjonsmeny i form av klikkbare miniatyrbilder.



Figur 30 Homeostatic – Environment 1

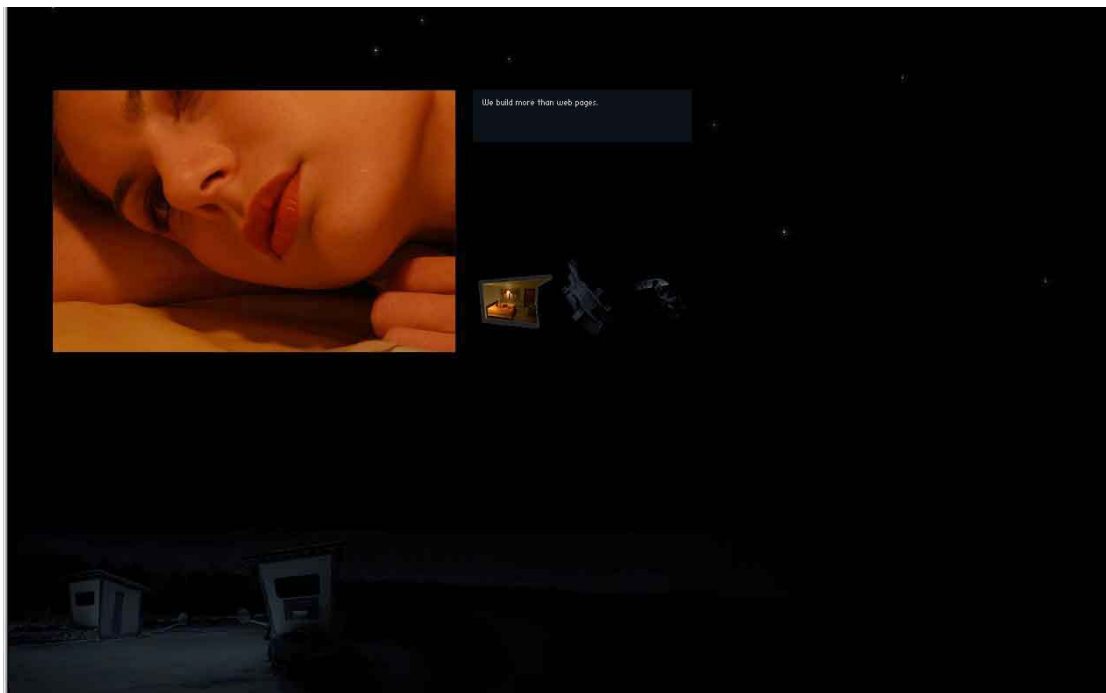
Plutselig lukkes døren med et smell, og lyset i rommet blir tent. Vi ser da at møbelet til høyre i bildet må være et tv-apparat som er slått på, og på sengen ligger det en ung kvinne. Hun er nesten helt avkledd og ligger på høyre side mens hun dekker kroppen delvis med den øverste armen. Hun beveger seg av og til, skifter stilling på armer og ben og av og til løfter hun på hodet. Lyset i taket er også blitt tent, og lyser opp kvinnen på sengen og resten av rommet. Det monotone lydbildet fra tidligere er blitt borte, og i bakgrunnen hører vi nå et lydbilde som gjentar seg og som tydeligvis kommer fra tv-apparatet. Dette lydbildet består av samtaler og også noen smell.

Til høyre for ”ANIMASJON” ser vi også at innholdet i ”MENY1” er opplyst og at illustrasjonen i miniatyrbildet er den samme som vi ser i hovedbildet, bare i mindre

format. Illustrasjonen i miniatyrbildet er imidlertid et statisk bilde. ”MENY2” og ”MENY3” er ikke belyst. På denne måten markerer designeren hvilket av menypunktene som er aktive i forhold til innholdet i ”ANIMASJON”.

Når vi beveger musepekeren over miniatyrbildene, skifter det til en hand og de tilhørende menytekstene kommer til syne, samtidig som innholdet blir opplyst. Tekstene til menypunktene består av ”ENVIRONMENT”, ”CONTACT” og ”INDIVIDUALS”. Disse miniatyrbildene er klikkbare og aktiviserer hvert sitt innhold i ”ANIMASJON”.

Innholdet til det nåværende menyvalget, ”ENVIRONMENT”, består av dette sparsomt møblerte rommet med kvinnen på sengen. Dersom man fortsetter å utforske bildet med musepekeren, skjer det nye ting, både i feltet ”ANIMASJON” og i feltet ”TEKST”.

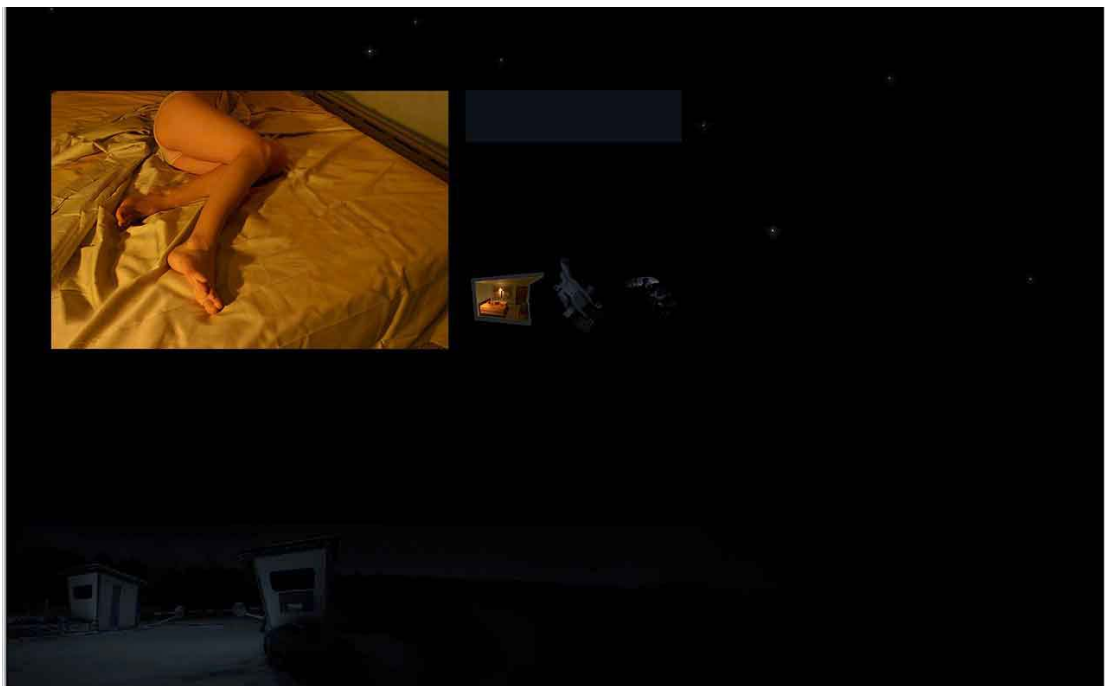


Figur 31 Homeostatic - Environment 2

For hver gang man beveger musepekeren inne i animasjonen og klikker, skiftes teksten i ”TEKST” ut med en sekvens av tekstlinjer: ”Homeostatic is a web design firm with a radical new approach. “, “We build more than web pages. ”, “We build

environments – for businesses that are more than two-dimensional. “, “Homeostatic pushes beyond mere graphic design, drawing upon knowledge in the fields of architecture, film, and cognitive science. “, “Through an architecture of light, sound, and space ... we make your brand a PLACE in the memory of users”.

Alt etter som man beveger musepekeren over de forskjellige elementene i rommet og klikker på disse, så skjer det også forskjellige ting: Klikker man på lampen i taket, slukkes og tennes lyset, klikker man på modellen på sengen, får man motivet fra en annen vinkel, og man kan også, ved å bevege musepekeren, få en illusjon av å bevege seg rundt i dette virtuelle rommet, og komme nærmere eller bevege seg bort fra motivet. Denne illusjonen oppstår ved å variere avstanden til motivet, samtidig som man beveger motivet omkring og også av og til utenfor feltet ”ANIMASJON”.



Figur 32 Homeostatic - Environment 3

Klikker man på tv-apparatet, blir innholdet i ”ANIMASJON” byttet ut med et bilde av et fjernsynsapparat av en veldig gammel modell. På skjermen foregår noe som ser ut som en krigsreportasje med tilhørende lydbilde. Klikker man igjen på dette apparatet, kommer man tilbake til det forrige innholdet i animasjonen.



Figur 33 Homeostatic - Environment 4

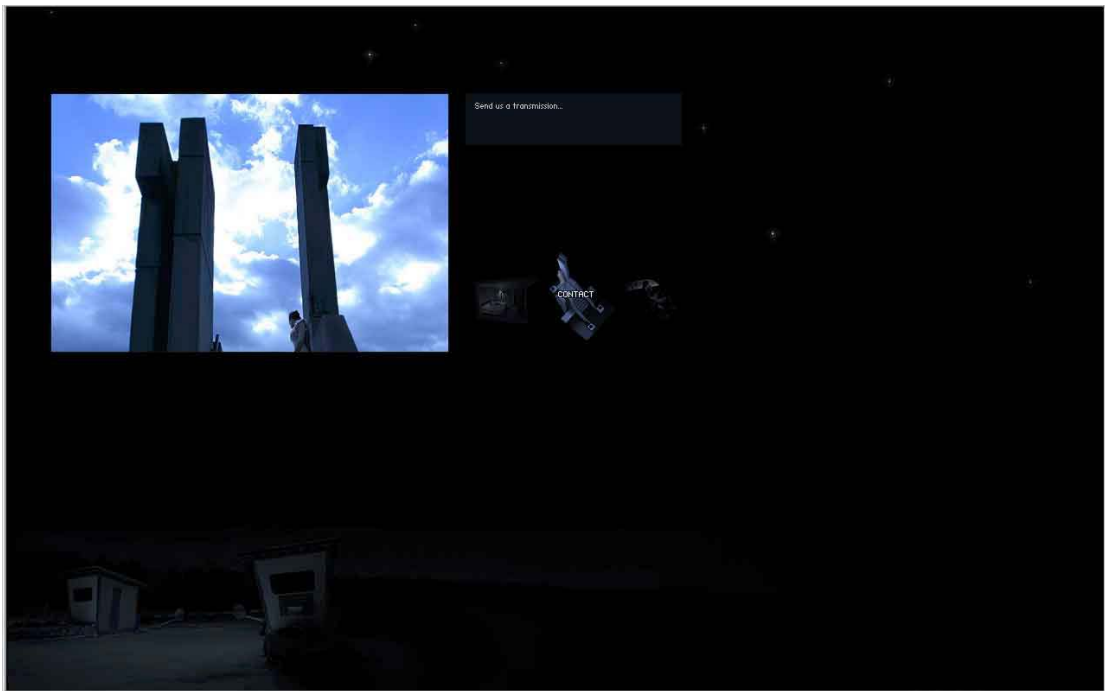
Dersom man nå klikker på innholdet i ”MENY2”, får man opp nytt innhold i ”ANIMASJON”. Denne animasjonen viser først et bilde av den nederste delen av en bygningsstruktur med en trapp. (Figur 34).

Animasjonen fører betrakteren opp til toppen av trappen der det står en ung kvinne og ser ut over et landskap med et vann og en skog i bakgrunnen, og en himmel med skyer. Kvinne er kledd i en kjole og har oppsatt hår. Hun lener seg mot en vegg ved den ene siden av trappen. ”TEKST” inneholder nå teksten ”Send us a transmission ...”. (Figur 35).

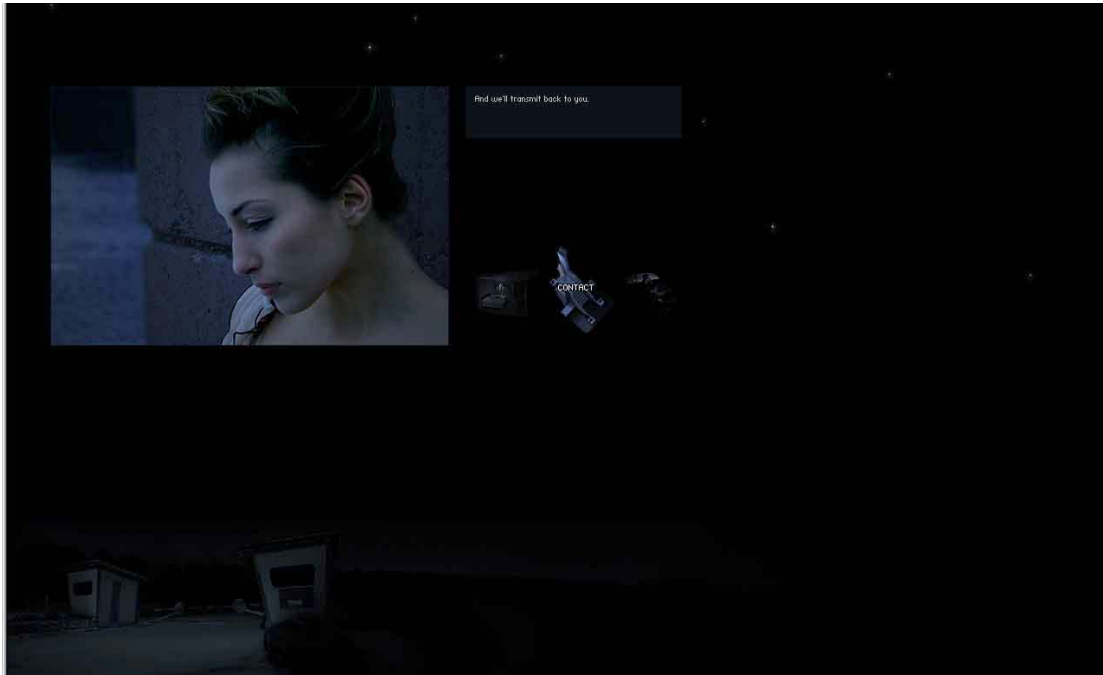
Først ser vi kvinnen på avstand. Så blir bildet zoomet inn og vi ser nærbilde henne der hun har bøyd hodet og ser ned. Bildet viser bare hodet og ansiktet og en del av halsen og overkroppen. Teksten har nå skiftet til ”And we’ll transmit back to you”. (Figur 36)



Figur 34 Homeostatic - Contact 1

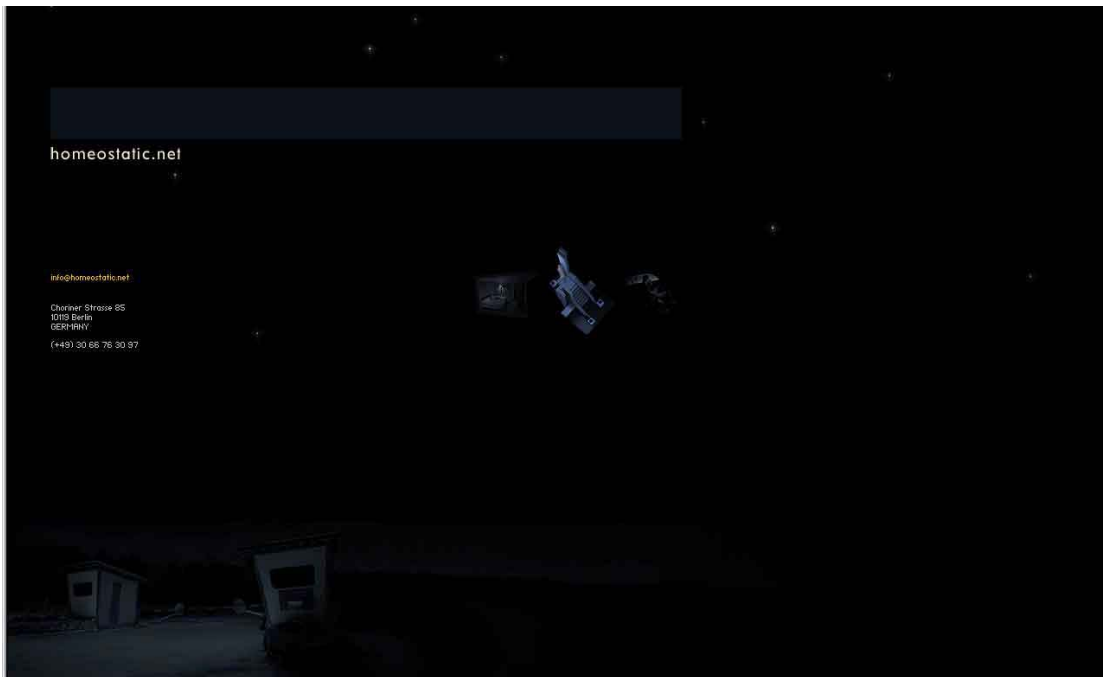


Figur 35 Homeostatic - Contact 2



Figur 36 Homeostatic - Contact 3

Bildene har en toneskala i blått. Vi hører først et lydbilde med fuglekvitter og lyden av rennende vann, men så skiftes det gradvis ut med det samme monotone lydbildet som vi hørte på de første sidene i nettstedet.



Figur 37 Homeostatic - Contact 4

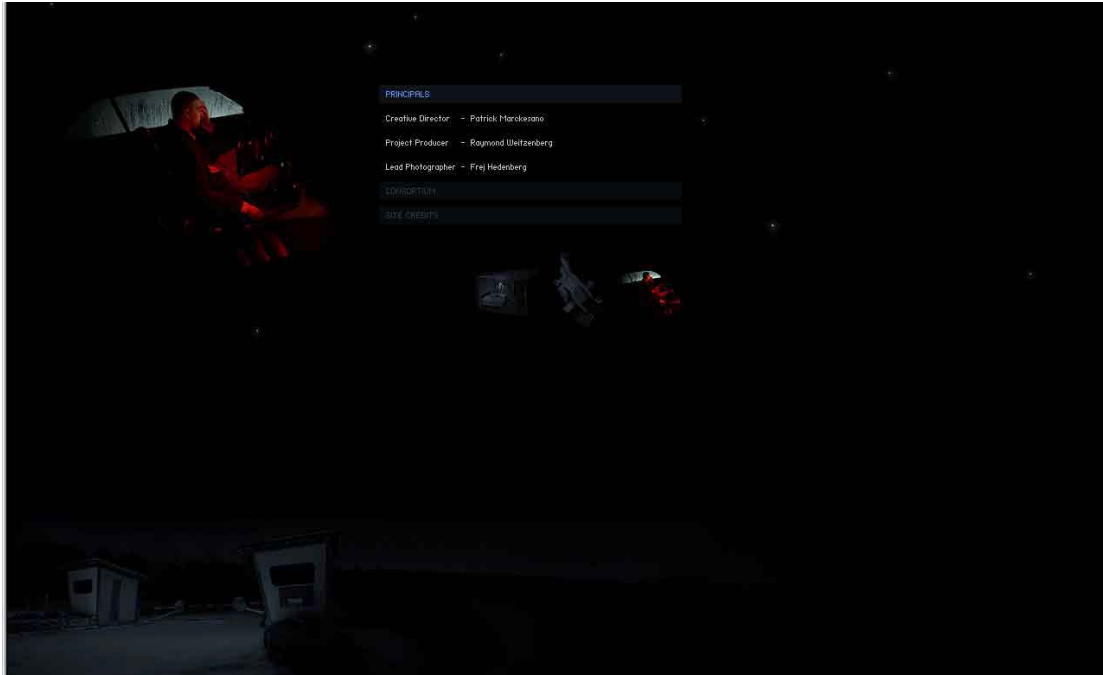
Når animasjonen opphører, blir innholdet i ”TEKST” fylt med bakgrunnsfargen i billedflaten, samt en tekst nederst feltet ”ANIMASJON” som inneholder en e-postadresse og en gateadresse, samt et telefonnummer.

Dersom man nå igjen følger samme prosedyre som tidligere og klikker på innholdet i ”MENY3”, starter en ny animasjon i ”ANIMASJON” med tilhørende lyd. Til å begynne med vises et opplyst, noe uklart bilde av en motorvei med tente gatelys, tydeligvis sett fra førersetet i en bil.



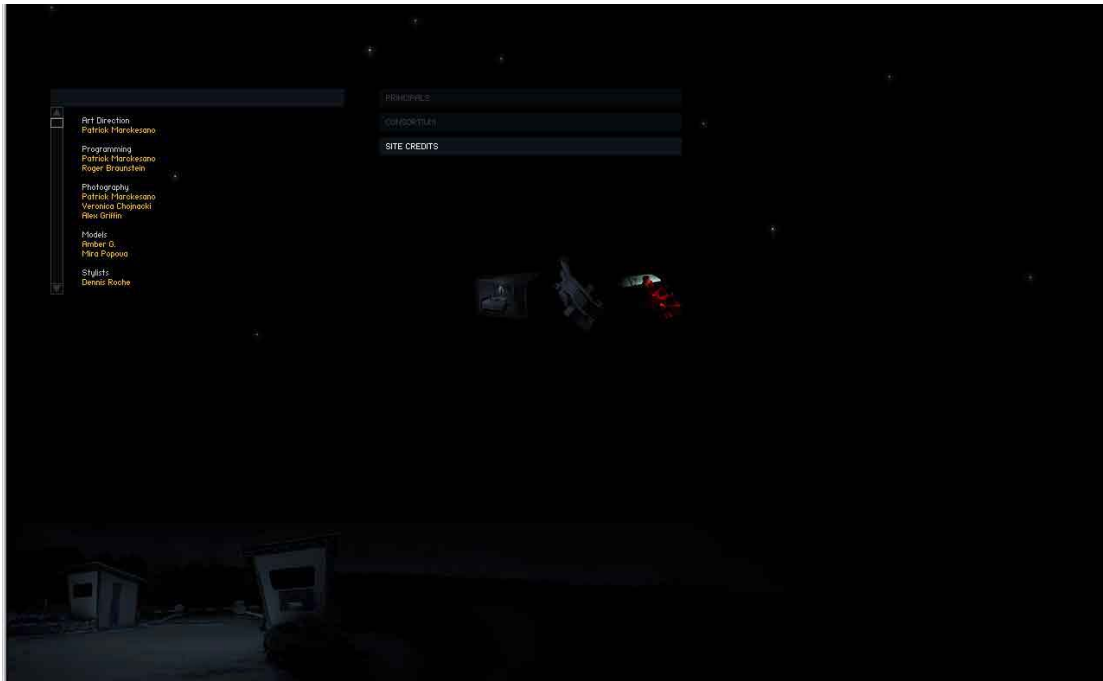
Figur 38 Homeostatic - Individuals 1

Dette bildet blir erstattet ganske raskt av bildet av en mann som sitter i førersetet i en bil. Han sitter vekselvis og støtter hodet i den venstre handa eller snur hodet til venstre fra oss og ser ut gjennom bilvinduet. Bildet er beskåret slik at man bare får med førersetet og en del av baksetet og passasjeret på siden. Man hører lyden av trafikk som kjører forbi og lyden av regn og vinduspussere som går. På dashbordet er det et lysende punkt som er klikkbart og som legger et nytt lydbilde til det som er. Dette lydbildet inneholder lyden av en stemme en stemme som snakker, men det er så utydelig at det ikke er mulig å bestemme verken språk eller innhold.



Figur 39 Homeostatic - Individuals 2

I feltet ”TEKST” er det nå plassert tre klikkbare tekster under hverandre, ”PRINCIPALS”, ”CONSORTIUM” og ”SITE CREDITS”. Dersom man klikker på den første teksten, ”PRINCIPALS”, får man opp tre tekstlinjer under. De to resterende tekstvalgene har flyttet seg lenger ned i feltet og er blitt mørkere i fargen. Klikker man på teksten ”CONSORTIUM”, får man også opp en tekstlinje, og klikker man på det tredje valget, blir animasjonen i ”ANIMASJON” skiftet ut med en tekstblokk som er så lang at man må benytte en glider på venstre siden av teksten for å kunne lese alt.



Figur 40 Homeostatic - Individuals 3

3.3.2 Den tekniske konstruksjon

Dette nettstedet består av en HTML-side som inneholder flere flash-animasjoner. Siden er skalerbar i høyden, men ikke i bredden, og har en fast bredde på 1280 pixler. Når det gjelder beskrivelsen nettstedet, så viser jeg til teksten i begynnelsen av kapittelet. Åpningsscenen i nettstedet er teknisk bygget opp av et statisk bakgrunnsbilde, med dynamiske effekter som lyssetting og animasjoner, samt lyd og en interaktiv brukerdiallog. De dynamiske elementene er laget ved hjelp av Flash.

Den neste scenen som utgjør hoveddelen i nettstedet, benytter seg også av den samme tekniske konstruksjonen. Det statiske bakgrunnsbilde fra åpningsscenen beholdes som en nedtonet kulisse i bakgrunnen, mens de aktive feltene i nettleservinduet når består av nye flash-animasjoner, der noen av disse har mulighet for brukerinteraksjon.

Slik jeg oppfatter det, er dette nettstedet laget som en hjemmeside for et webdesignfirma. I følge informasjonen om firmaet på nettstedet ønsker de å fremstå som teknisk nyskapende og innovative. Dette har de også klart på den måten at de i stor grad utnytter de tekniske mulighetene i mediet. Nettstedet er bygd opp av en

kombinasjon av flash-animasjoner, billedmateriale og tekst. Det er for så vidt ikke så mye nyskapende i det etter hvert, men måten det virtuelle miljøet blir bygget opp på i animasjonene, var sikkert nyskapende på den tiden da nettstedet ble laget. Dette gjelder spesielt animasjonen under menypunktet ”ENVIRONMENT” der det er mulig å utforske en tredimensjonal virkelighet, noe som jo er mye mer avansert enn den ordinære ”peke-og-klikke”-interaksjonen som vanligvis benyttes på nettsteder.

3.3.3 Den brugsmessige funksjonalitet

”Den brugsmessige funksjonalitet” på dette nettstedet er ganske avansert, og stiller en del krav til brukeren dersom opplevelsen skal kunne bli optimal. Navigasjonen har i seg elementer fra dataspill, spesielt i hoveddelen av nettstedet. Navigasjonen er ikke alltid like åpenbar, og man må prøve seg litt fram for å finne ut hva man skal gjøre.

Jeg vil tro at de fleste brukerne vil kunne klare å finne ut av den brukerdialogen som utspiller seg i åpningssekvensen, men jeg kan nok forestille meg at enkelte av disse kan bli frustrerte og desorienterte når de plutselig blir ”deporterte til Nord-Korea”. Men jeg tror allikevel at de fleste vil sette pris på den litt humoristiske vendingen. Jeg tror også at noen brukere vil oppleve denne tekstbaserte dialogen frustrerende fordi de ikke kommer fort nok videre til hoveddelen i nettstedet. Dette vil spesielt gjelde de brukeren som har et teknisk utstyr som gjør at denne dialogen vil ta spesielt lang tid.

I hoveddelen er brukeren totalt avhengig av sin egen kreativitet og utforskertrang. Bortsett fra at menypunktene blir markert som klikkbare når man beveger musepekeren over disse, gies det ingen rettleiding med hensyn på verken animasjon eller navigering. Dette vil nok skremme bort en del uerfarne brukere, men de mer erfarne vil kunne sette pris på denne måten å lage et nettsted på.

Nettstedet er laget for å gi brukeren en illusjon av å befinne seg i eller være deltakende i handlingen. Både bruken av et naturalistisk billedmateriale, animasjoner og lyssetting er laget med dette for øye. I åpningssekvensen befinner brukeren seg fremfor bygningene og ser utover landskapet i bakgrunnen som han eller hun skal ”bevege seg inn i”, mens det i animasjonen under menypunktet ”ENVIRONMENT”

er lagt opp til at brukeren skal kunne ”gå inn i” det virtuelle rommet og kunne påvirke handlingen. I forbindelse med menypunktet ”CONTACT” brukes også perspektiv og animasjoner for å gi brukeren en følelse av å bevege seg opp en trapp i et virtuelt rom, mens det under menypunktet ”INDIVIDUALS” er lagt opp til at brukeren skal kunne ”bevege seg inn i rommet” i bilen og ”slå av og på” bilradioen.

Slik jeg oppfatter det, så er den interaktive tekstdialogen i åpningssekvensen den mest brukervennlige. Selv om det er lagt opp til en stor grad av interaksjon med brukeren i resten av nettstedet, er denne interaksjonen ikke like åpenbar og tilgjengelig for alle. Den interaksjonen som det er lagt opp til, fortøner seg også av og til for meg mer som en oppvisning enn som en opplevelse, slik som under menypunktet ”ENVIRONMENT”. Designeren viser fram de mulighetene som ligger i denne måten å lage et design på, og det kan være interessant for designere, men det blir ikke så veldig meningsfullt for andre. Til det er handlingen for mangelfull. Men dette avhenger også som sagt av brukerens kreativitet og evne til å lage egne tolkninger.

Slik jeg oppfatter det, så virker også personene i animasjonene veldig fjerne og utilnærmelige, slik at jeg føler meg mer som en ”kikker” som står utenfor, enn som en del av det miljøet som vises i de enkelte animasjonene. Jeg mener at designeren ikke har utnyttet den muligheten som ligger i mediet for å skape kontakt med brukeren, og dette skyldes etter min mening at han har fokusert for mye på teknikk og for lite på psykologi. Det er riktignok benyttet referanser til dataspill og spenningsfilmer, men jeg synes dette fungerer best i åpningssekvensen. I resten av nettstedet blir dette bare en ”øvelse i interaktivitet” for brukeren, selv om animasjonene sikkert er teknisk avanserte. For å sammenligne med et annet nettsted som jeg har analysert i denne oppgaven, YuliaNau, så synes jeg at den illusjonen av kontakt og nærhet som der etableres i animasjonen og interaksjonen mellom brukeren og kvinnen, er mye mer direkte og inkluderende. I nettstedet Homeostatic får man mer en følelse av å være fremmedgjort. Dette gjør også at man fort kan miste interessen, når alle mulighetene i nettstedet er utprøvd.

3.3.4 Form

På dette nettstedet er det lagt vekt på en spesiell estetikk. I den etterfølgende teksten vil jeg i tillegg til det estetiske uttrykket også analysere nettstedet med hensyn på de forskjellige lagene som Engholm har beskrevet i sin modell.

Det visuelle uttrykket i inneholder en del elementer som jeg forbinder med film og filmgenre, og selve oppbygningen av handlingen og brukerinteraksjonen har i seg noen av de virkemidlene som man finner i en del dataspill. Introduksjonen til nettstedet er for eksempel laget som opptakten til en spenningsfilm, både lydmessig og visuelt. Åpningssiden er konstruert som en filmscene der det skal gies en illusjon av at brukeren er kommet til en grensepost eller et sjekkpunkt. Det er midt på natten og mørkt med en stjerneklar himmel. Lydbildet gjør at man kan forestille seg en vind som blåser over et øde område, og dette bidrar til å bygge opp følelsen av kulde og ensomhet.

Etter at lyskasterne ved grenseposten blir slått på, hører man skritt. De lager en knitrende lys i det snødekte landskapet, og forsterker følelsen av kulde. Skrittene tilhører en person som passerer på den andre siden av bommen, men på grunn av avstanden og mørket er det umulig å si hvem personen er. Det kan være en grensepost som patruljerer, men det kan også være en person som passerer forbi uten å ville eller kunne krysse grensen, så dette bidrar til å skape spenning. På veggen til bygningen til høyre er det noe som ser ut som et tsjekkisk flagg.²¹¹ Sammen med grenseposten gir dette meg litt assosiasjoner til ”den kalde krigen”.²¹² Også den tekstbaserte dialogen forsterker illusjonen om at man er kommet til et sjekkpunkt eller en grensepost. Alt etter hva man svarer, får man så adgang videre til dette eller andre nettsteder. Brukeren har altså et valg, og men dersom han eller hun ”svarer feil”, endrer det opp

²¹¹ <http://www.caplex.no/Web/ArticleView.aspx?id=9338523> (28.04.2007) . Jeg vet ikke om flagget har noen spesiell betydning, eller om designeren Markesano kanskje har tsjekkisk bakgrunn.

²¹² <http://www.caplex.no/Web/ArticleView.aspx?id=9317367> (28.04.2007). ”Den kalde krigen” henspeiler på forholdet mellom øst og vest, og startet i 1948 med invasjonen og maktovertakelsen av Tsjekkoslovakia, som innlemmet dette landet i østblokken.

med ”deportasjon til Nord-Korea”.²¹³ Dersom man takker ja til invitasjonen, blir man imidlertid ”akseptert” etter en ”identitetssjekk”.

Det kan være mange tolkninger av denne grensepostmetaforen, og en av disse kan være at designeren anser det designproduktet han har laget for å representere den moderne, vestlige verden, og at de som ikke velger dette, vil gjøre et mye dårligere valg og ende opp i en annen virkelighet med få muligheter. Men denne tolkningen er kanskje ikke den mest åpenbare. Det virker i alle fall som designeren også har humoristisk sans, med tanke på ”deportasjonsaspektet”.

Slik som nettstedet er utformet, synes jeg at det også gir assosiasjoner spesielt til den filmgenren som kalles ”Film Noir” eller ”Neo Noir”. Dette er en filmgenre eller en filmstil som etablerte seg i starten av 1940-årene, og som beskrives som temmelig dystert. I en artikkel av Vibeke Garrod som ligger på Nettbiblioteket til Bergen Offentlige Bibliotek, beskriver hun det visuelle uttrykket i ”Film Noir” som et uttrykk som har mye til felles med tysk ekspresjonisme.²¹⁴ Hun beskriver det videre som en ”estetikk preget av forvrengninger og overdrivelser”.

... scenografien er skjev og uproposjonert. Skrå og vertikale linjer foretrekkes fremfor horisontale, noe som splitter opp bildet og gir det et ustabil inntrykk. Film Noir bruker også mange av disse stiltrekkene som sammen med de mørke temaene gir maksimal virkning. Den spesielle lyssettingen er et annet markant trekk i Film Noir. Mange av scenene foregår om natten eller i lite belysning, og lyssettingen er ofte kontrastfull med mye bruk av skygger.²¹⁵

Jeg er ikke noen ekspert på filmanalyse, men jeg synes jeg kjenner igjen noen av disse trekkene i det visuelle uttrykket som er laget på dette nettstedet.

²¹³ <http://www.caplex.no/Web/ArticleView.aspx?id=9317367> (28.04.2007). Dette styrker min assosiasjon til ”den kalde krigen”, fordi Korea ble ansett som det østlige motstykket av denne konflikten.

²¹⁴ http://www.bergen.folkebibl.no/kunst_og_kultur/film_noir.html (11.10.2006)

²¹⁵ Ibid

Nettstedets form består av flere lag. De ”verbale elementer” består her av tekst, da det ikke benyttes tale for å formidle noe innhold. Riktignok forekommer det en form for tale i noen av animasjonene, men denne ”talen”, eller rettere sagt lydbildet, gir ikke noe meningsfullt budskap i form av informasjon. Tekstelementene gir innhold til brukerdialogen i begynnelsen av nettstedet, og i hoveddelen formidler den informasjon om nettstedets formål, hvem som har laget nettstedet, og kontaktinformasjon.

Det ”grafiske lag” består av det visuelle uttrykket i form av for eksempel bilder, farger, former og typografi. Billedmaterialet i dette nettstedet består hovedsakelig av digitale fotografier og videomateriale. Bruken av grafiske symboler og former er minimal. Hovedillustrasjonen på åpningssiden er naturalistisk utformet, og fargebruken er sparsom og holdt i mørke farger med sort og variasjoner av blått som hovedfarger. Når lyset blir tent på de to bygningene som er nederste på siden, kommer det til syne litt mer variasjon i farge, der noen av elementene, slik som skiltene på bommen, har en mer markert farge, i dette tilfellet rødt. Fargene er begrenset i selve nettstedet, og det benyttes stort sett rene farger som svart og hvitt, med noen variasjoner for enkelte bildelementer. I de forskjellige animasjonene og fotografiene er det imidlertid benyttet farger.

Tekstelementene består av hvit farge på svart bakgrunn. Skrifttypen er sans serif, og dette er en ganske vanlig skrifttype å benytte i forbindelse med nettsteder, som også er godt lesbar i dette mediet. Denne skrifttypen passer godt sammen med de andre elementene i designet. Selve nettsiden er bygget opp av en bakgrunn med en illustrasjon som danner basis for andre sideelementer. På denne bakgrunnen er det plassert forskjellige rektangulære områder som har dynamisk innhold i form av flashanimasjoner, interaktive meny punkter og tekst.

De ”dynamiske lag” omfattes av video, animasjoner og andre dynamiske elementer. Nettstedet inneholder mye bruk av animasjoner og videosekvenser. I tilknytning til hovedillustrasjonen blir det benyttet noen enkle animasjoner i form av ”stjerneskudd” og ”mannen som beveger seg bak bommen”. Brukerdialogen er også utformet som en animasjon, og det samme er visningen av tekstelementene ellers i nettstedet.

Et annet dynamisk element i nettstedet er bruken av lys i forbindelse med animasjonene. Dette benyttes hovedsakelig for å rette fokus mot forskjellige områder, enten som en del av opplevelsesaspektet, eller i navigasjonsøyemed. Bygningene i bakgrunnsbildet blir opplyst for å gi en illusjon av tente utelys, og i ”ENVIRONMENT” kan gir man også gi brukeren en illusjon av å kunne tenne og slukke lyset i rommet ved å klikke på den delen av feltet der lyset i taket befinner seg.

Det innholdet som er knyttet til de enkelte menypunktene, består av videosekvenser som er utformet som interaktive animasjoner, og disse vises i et eget vindu. De forskjellige menypunktene er også animerte. Bruken av animasjoner i dette nettstedet har hovedsakelig to hensikter. Det ene er å gi brukeren en opplevelse av en illusjon, og det andre er å rette oppmerksomheten mot dialoger og navigasjonselementer. Dette er et nettsted som i stor grad benytter seg av dynamiske elementer som krever at brukeren involverer seg.

Det ”auditive lag” består av forskjellige lydelementer. Lyden på dette nettstedet spiller en vesentlig rolle for å kunne skape den illusjonen som designeren ønsker. Her er lyden brukt på samme måte som i film, som en del av handlingen og for å forsterke uttrykket. Dette nettstedet har i mye større grad et narrativt aspekt enn de to andre nettstedene i oppgaven. Lydbildet i åpningssekvensen forsterker virkelig følelsen av et kaldt og øde vinterlandskap, og lydbildene som følger animasjonene i hoveddelen av nettstedet, er med på å skape stemningen i disse uttrykkene. Uten lyd ville det meste av opplevelsesaspektet i dette nettstedet bli borte.

3.3.5 Brugskontekst

Jeg tror hensikten med å lage dette nettstedet har vært todelt. Designeren har ønsket å prøve ut nye ting, og han har ønsket å vise frem det han har laget. Dette gir et fokus på design og designere. Jeg tror ikke designeren har hatt brukeren så veldig mye i tankene når dette nettstedet ble laget. Til det er det for kryptisk og eksperimentelt. Men det vil nok allikevel tiltrekke seg et visst brukersegment, og kanskje spesielt fra designmiljøet.

3.4 Sammenligning av de tre analysemetodene

I dette kapitlet har jeg tatt for meg tre forskjellige analysemetoder og forsøkt å benytte dem på de nettstedene som jeg hadde valgt for oppgaven. Den første metoden bestod av en kunstvitenskapelig formal analyse som var utvidet til å omfatte de dynamiske og interaktive aspektene som finnes i nettsider. Deretter gjorde jeg en tolkning av innholdet i nettstedet. Nettstedet som ble analysert, var Beksinski. Deretter analyserte jeg nettstedet YuliaNau ved hjelp av Thorlacius kommunikasjonsmodell for visuell kommunikasjon. Til slutt benyttet jeg meg av Engholms analysemodell for webdesign på nettstedet Homeostatic.

Den kunstvitenskapelige metoden fungerte bra for å analysere det visuelle uttrykket i nettstedet Beksinski. Også de dynamiske aspektene kunne man til en viss grad analysere med denne metoden med hensyn på det estetiske aspektet. Den personlige tolkningen på slutten av analysen gikk det også greit å gjennomføre. Det er mulig at denne analysen ikke ville blitt så bra, dersom nettstedet hadde hatt et annet visuelt uttrykk som ikke fokuserte så mye på illustrasjoner og grafikk. Men på dette nettstedet fungerte analysen godt, både med hensyn på å få kartlagt alle de visuelle elementene i nettstedet og å beskrive det visuelle uttrykket.

Men denne analysen ga ikke noe resultat med hensyn på de andre aspektene ved et nettsted, som omfattes av for eksempel brukerkontekst. For å få et nettsted til å fungere optimalt i en kontekst som består av både brukere og teknologi, må man også analysere andre elementer enn det visuelle uttrykket. Både brukerkontekst og teknologi stiller visse krav til både organisering og utforming av elementer i en nettside for å kunne fungere, men når det gjelder selve utformingen av designet, så er dette også helt klart vil være beroende av hvilken målgruppe man henvender seg til. Slik jeg oppfatter uttrykket i nettstedet Beksinski, så er dette også utformet som et kunstnerisk prosjekt, selv om det ligger en del kommersielle aspekter i nettstedet.

Jeg forsøkte også å gjøre en tolkning på slutten av analysen. Ut fra denne tolkningen synes jeg at jeg klarte å få fram noe av det som gjør at jeg synes dette nettstedet passer så godt til den personen som det er laget for. Jeg synes at de motivene og den symbolikken som Kubicki har valgt, bidrar til å fremstille kunstneren og mennesket

Beksinski ut fra den beskrivelsen som jeg har fått av han, blant annet ut fra artikkelen til den polske kunsthistorikeren som jeg har referert til i analysen. Slik jeg ser det, kan en slik tolkning kunne bidra til å få fram elementer som kan gi en bedre utforming av det visuelle uttrykket i et nettsted. Denne tolkningen kan kanskje også være av en viss nytte av når det gjelder å undersøke Thorlacius ”uudsigelige æstetiske funktion”.

Den neste analysen som ble utført ved hjelp av Thorlacius kommunikasjonsmodell, ga et veldig grundig analyse der også kommunikasjonsfunksjonen ved nettstedet ble belyst. Thorlacius analysemodell er veldig omfattende, og jeg har derfor vært nødt til å begrense analysen, slik at det er ikke alle elementene i nettstedet som er blitt belyst. Hensikten med analysen var heller ikke å få gjort en uttømmende analyse, men heller å få prøvd denne metoden på et selvvalgt nettsted. Det som er overraskende med hennes modell, og som jeg synes er veldig bra, er at hun tillegg til brukeraspektet og kommunikasjonsaspektet også vektlegger den estetiske siden ved et nettsted. Og slik hun forklarer sin ”æstetiske funktion”, så synes jeg den gir en meget godt utgangspunkt for analyse av det estetiske uttrykket i nettstedet. I tillegg gir modellen også som sagt en meget grundig analyse også av de andre funksjonene i nettstedet. Dersom man ønsker å gjøre en grundig analyse av et nettsted som dekker de fleste aspekter og funksjoner, er Thorlacius modell etter min mening den beste analysemetoden.

Engholms modell, som er den siste analysemetoden jeg benyttet, er ikke så omfattende som Thorlacius modell, men den dekker allikevel de fleste aspektene i en analyse. Jeg synes imidlertid at Engholms modell overlater veldig mye til den som skal analysere, når det gjelder hvor grundig man vil utføre analysen. Men denne analysemetoden gir en god oversikt over oppbygningen og funksjonene i et nettsted, og den belyser også ikke minst de dynamiske aspektene i nettstedet. For en analyse som ikke trenger å være så grundig og omfattende, fungerer denne analysen bra. Dersom man skal ha en oversiktlig og lettfattelig analyse av designet i et nettsted, kan man godt benytte seg av Engholms modell. Engholm har i tillegg til analysemodellen sin også arbeidet med å forsøke å kategorisere nettsteder med

hensyn på stil og genre.²¹⁶ Det samme har også Cloninger gjort.²¹⁷ Jeg har ikke gått inn på disse aspektene i oppgaven min.

Slik jeg ser det, er disse tre analysemetodene hver for seg bra i forskjellige sammenhenger. Dersom man bare ønsker å undersøke det estetiske uttrykket i et nettsted, kan man godt benytte seg av en utvidet formal analyse, men da må man være forberedt på at man ikke får undersøkt de dynamiske og interaktive aspektene godt nok. Men dersom man ønsker en grundig analyse som også tar hensyn til bruker, kommunikasjon, interaksjon, og sist, men ikke minst, også det estetiske uttrykket i et nettsted, så er det Thorlacius modell den modellen man bør bruke. Men denne modellen er ganske krevende, både å sette seg inn i og å benytte i en analyse. Engholms metode representerer det som jeg anser som ”den gylne middelveg”, og som jeg mener vil fungere godt nok i de aller fleste tilfeller.

²¹⁶ Engholm 2004 s. 66-77

²¹⁷ Cloninger 2002

4. Nettsider som kunstuttrykk

4.1 "Internet Art" og "en følelse av kunst"

Til slutt i denne oppgaven vil jeg trekke noen sammenligninger til nettsteder som i dag har status som kunst. Jeg har i innledningen av oppgaven min presisert at de nettsidene jeg skriver om ikke er å anse for kunstverker. Men det kunne allikevel være interessant å undersøke hva det er som skiller nettsider i form av kunstuttrykk fra den type nettsider som jeg har valgt å skrive om. I denne prosessen vil jeg benytte meg av en del av de kunstverkene på internett som defineres som "Internet Art" eller net art.²¹⁸

Et slikt tilfelle er nettstedet "Mouchette".²¹⁹ Dette nettstedet er beskrevet i boken "*New Media Art*".²²⁰ I tillegg er det også omtalt i boken "*Internet Art*".²²¹ Den personen som denne hjemmesiden tilhører, presenterer seg på forsiden i form av noen tekstlenker og et bilde. Her utgir hun seg for å være en tretten år gammel jente som heter Mouchette. Hun forteller også blant annet at hun er kunstner, og at hun bor i Amsterdam. Men når man laster siden på nytt, får man opp et nytt bilde, og et nytt valg for bosted. Informasjonen på de forskjellige tekstlenkene skifter også når man laster siden på nytt, men alle skifter ikke hver gang.

Ved første øyekast ser dette nettstedet ut som en hjemmeside. Forsiden dekkes av en illustrasjon av et nærbilde blomst, og man kan se animasjoner med fluer som kravler over denne blomsten. Både blomsten og fluene har et naturalistisk uttrykk, slik at det ser ut som billedmaterialet er hentet fra et fotografi. Designet ser heller ikke så veldig sofistikert ut. Det er benyttet enkle avkrysningsbokser og rullegardinsmenyer av den typen som man gjerne finner som ferdiglagede designelementer i et verktøy for webdesign. Det visuelle uttrykket er så enkelt at man godt kunne tro at nettstedet

²¹⁸ Paul 2003 s. 112

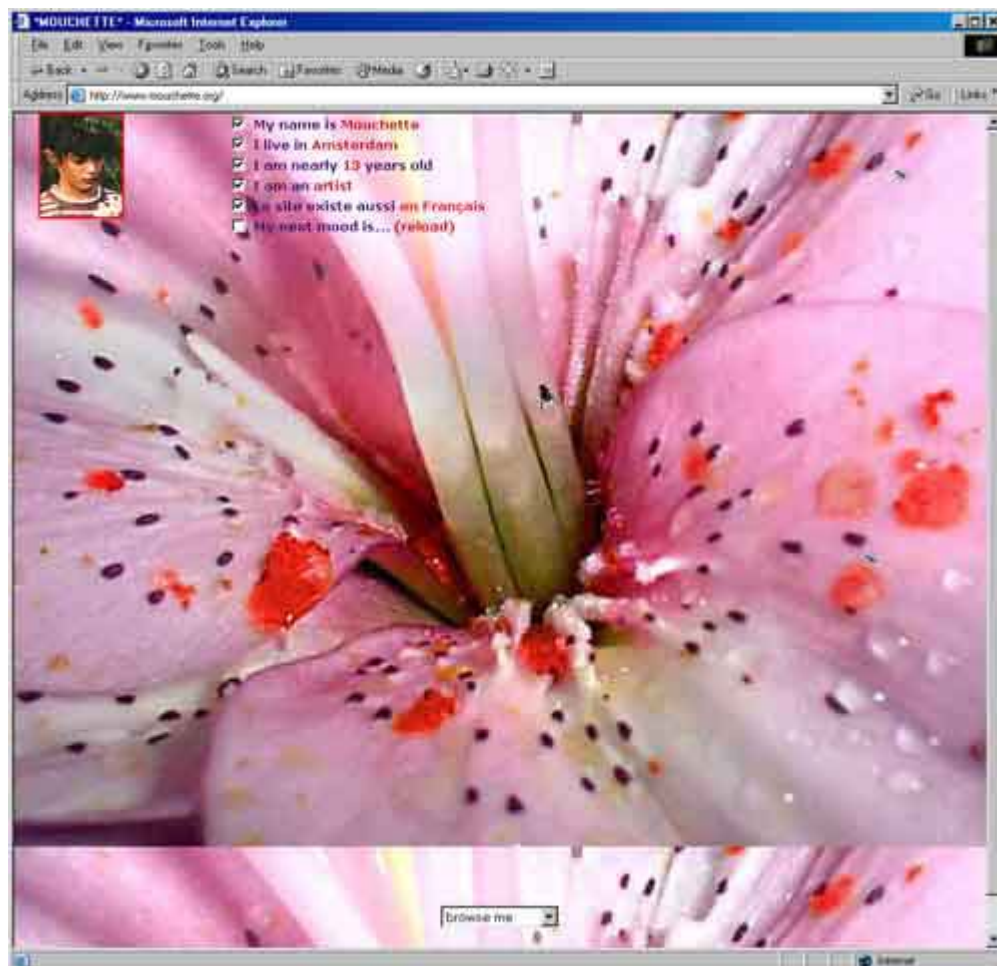
²¹⁹ <http://www.mouchette.org> (01.05.2007)

²²⁰ Grosenick (ed.), Tribe og Jana 2006 s. 66

²²¹ Greene 2004 s. 115

hører til en 13 år gammel jente, og det enkle og litt naive designet forsterker denne illusjonen.

Dersom man klikker på de forskjellige tekstlenkene, kommer man til nye sider med nytt innhold. Disse sidene varierer i utseende og innhold. Valget i rullegardinsmenyen ”dummy” fører for eksempel til en side med et bilde av et dekket bord som virker ganske frastøtende. Nettstedet har ganske mange sider, og jeg skal ikke beskrive alle disse her. Men som man ser av den ene siden ”dummy”, har enkelte sider et innhold som man kanskje ikke forbinder med en ung jente. Også lydbildet på nettstedet, som av og til høres ut som gråt, kan gi et foruroligende uttrykk.



Figur 41 Mouchette

I beskrivelsen av ”Mouchette” i boken *Internet Art* får man en forklaring på nettstedet. Her blir personen i nettstedet beskrevet som en avatar, der identiteten er

hentet fra en karakter i en film.²²² Greene beskriver denne karakteren som en ung jente med tilpasningsproblemer, både i samfunnet og på skolen: "On the web site, the rebellious teen has been recast as a Dutch one and, in its earliest iterations, she was obsessed with suicide."²²³ Ut fra denne beskrivelsen får man da mer forståelse av hvorfor nettstedet fremstår som det gjør.

Identiteten til kunstneren bak nettstedet var til å begynne med ukjent.²²⁴ I følge Greene skal han nå ha stått fram med sin virkelige identitet.²²⁵ Dette er altså et av mange nettsteder på internett der personen eller personene bak nettstedet ikke er den de forestiller å være. Et annet tilfelle av dette er beskrevet i Mette Sandbyes artikkel "The Shock of the New" i boken *Digitale Verdener*.²²⁶ Her beskriver hun et kunstverk som består av ett nettsted som heter "Dear George".²²⁷ Jeg har ikke vært i stand til å finne lenken til selve kunstverket, og det er mulig at det ikke eksisterer lenger, men kunstneren selv, Nicolaj Recke, har en nettside der han beskriver verket:

In September 1996 I saw a little newsgroup on the net, which where talking about George Michael. Watching them talking I noticed a big frustration of not talking to George Michael directly, -only about him. So I wrote them all a letter, where I explained that I would like to be George Michael for them. They received the picture above, and a little story about my youth. When I was young, I only had One dream and that was to be a pop idol, and especially George Michael. I told them that I guess I ended up as an artist because I couldn't sing and wasn't looking good. They where asked to write to me about their relation to me, my outlook and music. During a period of a half year I received more than 400 letters. Afterward I've must admit that I enjoyed getting mail, where people told me I was looking great and that they loved me. I can't help wondering about who's fooling who.²²⁸

²²² Greene 2004 s. 115

²²³ Ibid s. 115

²²⁴ Grosenick (ed.), Tribe og Jana 2006 s 66

²²⁵ Greene 2004 s. 115

²²⁶ Sandbye 2004 s. 103

²²⁷ Ibid s. 108

²²⁸ <http://www.artnode.org/art/recke/index.htm> (04.05.2007)

I dette verket gir kunstneren seg altså ut for å være popartisten og sangeren George Michael, men her er identiteten tydeligvis ikke så skjult som i kunstverket "Mouchette". Allikevel illustrerer dette også et annet aspekt ved slike nettsteder, og dette er at publikum faktisk forholder seg til det uttrykket eller den personen som fremstår på nettstedet, og det er dette som engasjerer publikum. I tilfellet "Dear George" virker det som om publikum faktisk forholder seg til den fiktive personen selv om de vet at dette er en illusjon. Og det virker som om kunstneren selv også blir engasjert i sin egen karakter. Dette aspektet er heller ikke uvanlig i for eksempel enkelte tilfeller av nettspill, der spilleren tar på seg en identitet. I media har det i det siste kommet frem historier der enkelte slike personer etter hvert fjerner seg mer og mer fra sitt virkelige liv.

Kunstverker innenfor "Internet Art" kan ha mange forskjellige uttrykk. Et annet som er helt forskjellig, er også beskrevet i boken *New Media art*. Dette er kunstverket "shredder 1.0", som befinner seg under linken "shred" på nettstedet "www.potatoland.org".²²⁹ Dette kunstverket fungerer på denne måten at man får opp en dialogboks der man kan taste inn internettadressen til et nettsted som man kan velge selv. Kunstverket benytter seg så av programkode som omformer koden til det nettstedet som befinner seg på adressen som man har tastet inn.²³⁰ Resultatet av denne prosessen blir så vist i et nettleservindu. Da jeg tastet inn internettadressen til nettstedet Beksinski, fikk jeg for eksempel fram et resultat som er vist i figur 42.

Kunstneren som har laget dette kunstverket heter Mark Napier.²³¹ I boken *New Media art* blir hans tilnærming til nettkunst forklart ut fra hans bakgrunn som maler, og resultatet av det bearbejdede bildet ligner også på et abstrakt maleri.²³² Men i dette abstrakte uttrykket kan man også finne igjen elementer fra det opprinnelige nettstedet, også i form av fragmenter av animasjoner, dersom det opprinnelige nettstedet inneholder animasjoner. Kunstneren har skrevet en kommentar til sine verker som er gjengitt i beskrivelsen i *New Media art*:

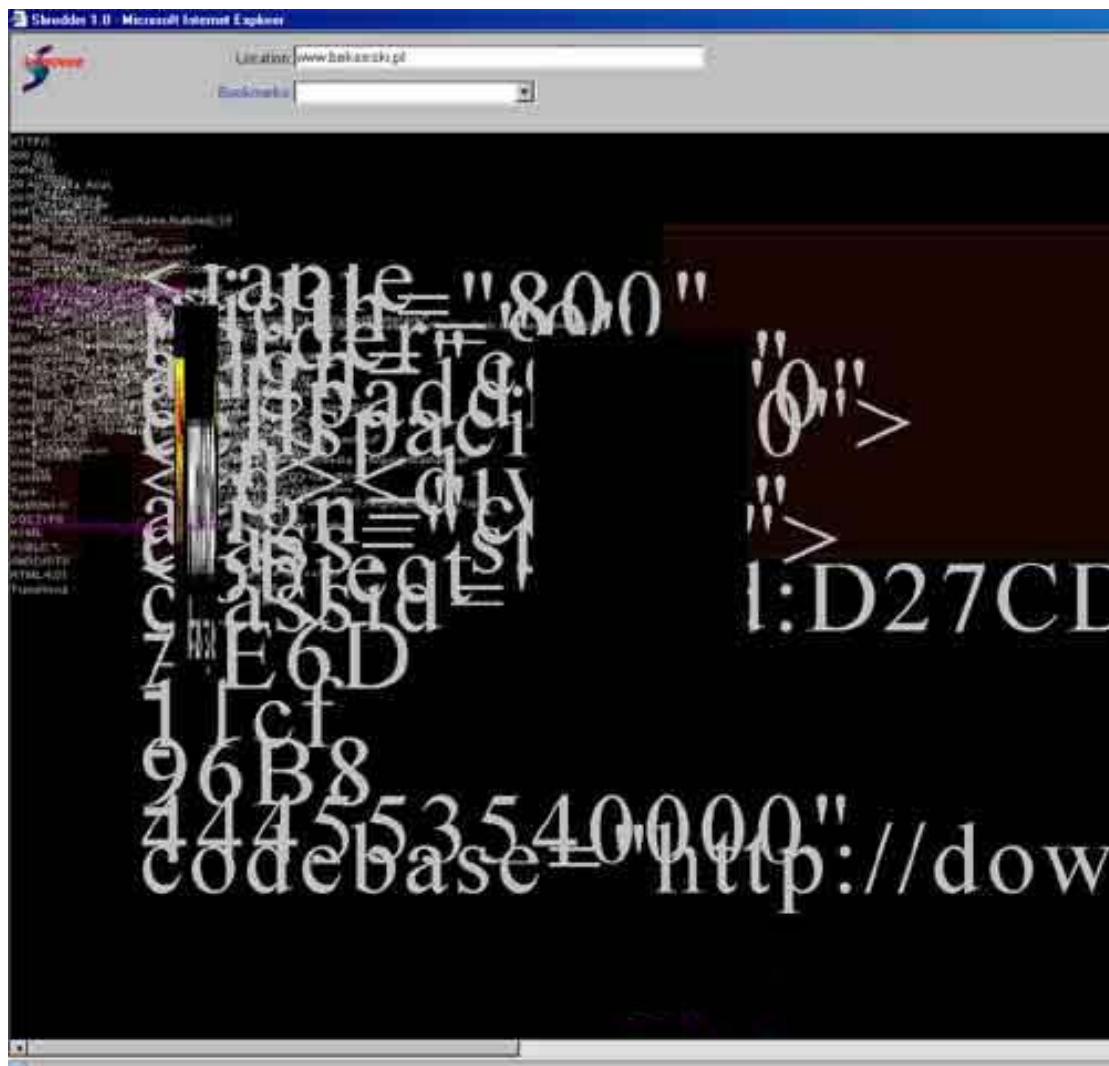
²²⁹ <http://www.potatoland.org> (29.04.2007)

²³⁰ Grosenick (ed.), Tribe og Jana 2006 s 70.

²³¹ Ibid s. 70

²³² Ibid s. 70

My works are not objects but interfaces. The users become collaborators in the art work, upsetting the conventions of ownership and authority. By interacting with the work, the visitors shape the piece, causing it to change and evolve, often in unpredictable ways. The user is an integral part of the design.²³³



Figur 42 Beksinski vist med "shredder 1.0"

Dette verket skiller seg ut fra de foregående med hensyn på temaet eller formålet med verket. Mens "Mouchette" og "Dear George" spiller på bytte av identitet, bygger dette verket på temaet med betrakteren som en som medvirker til å lage uttrykket i kunstverket. Også det visuelle uttrykket er forskjellig fra de to foregående, da dette

²³³ Grosenick (ed.), Tribe og Jana 2006 s. 70

simulerer et tradisjonelt kunstuttrykk som for eksempel det uttrykket man finner i et maleri. Men også dette kunstverket har en veldig enkel utforming av designet i nettstedet. Det består av en nettside med enkle dialogbokser og knapper.

De nettstedene jeg har nevnt hittil, er laget for noen år siden. ”shredder 1.0” er fra 1998,²³⁴ ”Mouchette” er fra 1996, men ”ongoing”,²³⁵ og ”Dear George” er fra 1996.²³⁶ De nettstedene som jeg har analysert i min oppgave, slik som ”Yulia Nau”, er laget etter år 2000, og bruken av designverktøyet Flash gir et mye mer avansert uttrykk enn det man finner i disse kunstverkene. Da er det kanskje lett å trekke den konklusjonen at årsaken til dette ligger i den teknologiske utviklingen på dette tidspunktet. Noen ganger kan det være tilfelle, slik som i de aller tidligste kunstverkene, men jeg vil tro at valg av teknologi er et like så bevisst når det gjelder kunstverker innenfor ”Internet Art”, som det er innenfor anen kunst.²³⁷

Våren 2000 oppsto det et skifte innenfor ”Internet Art” som en følge av et økonomisk sammenbruddet på den amerikanske børsen.²³⁸ Dette medførte at det ble vanskeligere å få midler til kunstprosjekter på nettet. I begynnelsen av århundret gikk også kunstnerne i stor grad over til å benytte seg av andre uttrykk som animasjoner og video.²³⁹ En kunstner som benytter seg av Flash er den japansk-fødte kunstneren Motomichi Nakamura. På hans hjemmeside finnes animasjonen ”Bcc”. På denne siden beskriver han verket sitt som ”a series of flash animations which explores the world of bulletin boards, online communities, search engines and e-mail communications.”²⁴⁰ Verket består av fire animasjoner som hver inneholder en fortelling eller helst en parodi med et tema som er inspirert av vår teknologiske hverdag. Det visuelle uttrykket er utformet som en animert tegneserie med lyd.

²³⁴ Grosenick (ed.), Tribe og Jana 2006 s. 70

²³⁵ Ibid s. 66

²³⁶ Sandbye 2004 s. 108

²³⁷ Paul 2003 s. 113

²³⁸ Greene 2004 s. 168

²³⁹ Greene 2004 s. 170

²⁴⁰ <http://www.motomichi.com/animations.html> (04.05.2007)



Figur 43 Nakamura: Bcc

Dette er ikke et kunstverk som består av et nettsted, men en enkel animasjon. Jeg har tatt den med, for å vise utviklingen innen denne kunstgenren. Jeg vil tro at kunstnere som lager denne typen kunstuttrykk, også nå lager materiale som benyttes i kommersielle sammenhenger. Jeg kan for eksempel se på nettstedet til Nakamura at en av de animasjonene han har laget, ”Heyah”, er benyttet i en TV-reklame.²⁴¹

Et annet kunstverk som er laget som et nettsted og ved hjelp av blant annet Flash, er ”BUST DOWN THE DOOR AGAIN! GATES OF HELL-VICTORIA VERSION” fra 2004.²⁴² Dette verket er også beskrevet i boken *New Media art*.²⁴³ Verket består bare av en side. Man kan altså ikke klikke seg videre til nye sider, eller få opp nytt innhold i siden. Det er heller ikke lagt opp til noen brukerinteraksjon i verket.

Det visuelle uttrykket i siden består av en illustrasjon som viser en et stort rom. Lengst bort i midten av rommet er det en åpning der det står tre personer med ryggen til. Bildet er tatt fra et utstillingslokale i et galleri der verket deres blir vist fram.²⁴⁴

Lydbildet består i tillegg til musikk av en monolog som blir fremført av en kvinne som forteller en historie om en tilfelle av vold som hun er blitt utsatt for. Hele tiden

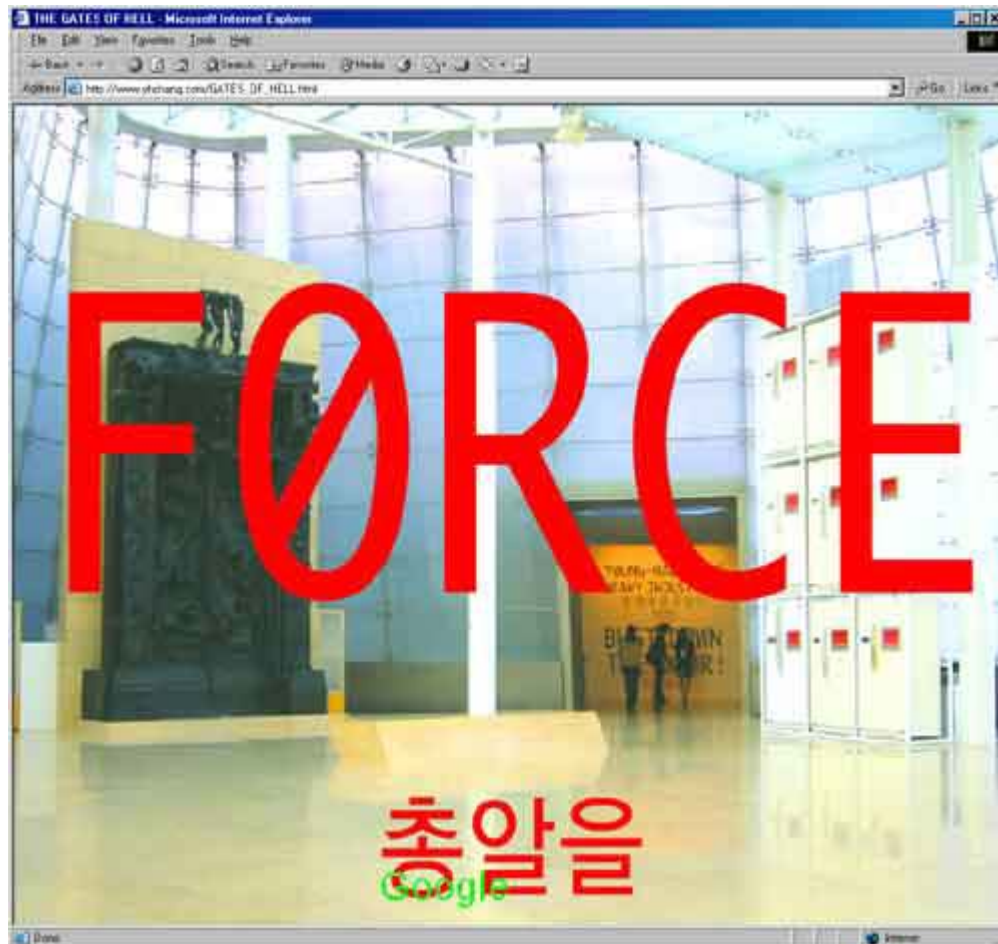
²⁴¹ <http://www.motomichi.com/animations.html> (04.05.2007)

²⁴² http://www.yhchang.com/GATES_OF_HELL.html (04.05.2007)

²⁴³ Grosenick (ed.), Tribe og Jana 2006 s. 94

²⁴⁴ Ibid s. 94

mens hun snakker, vises de enkelte ordene i monologen i form av røde bokstaver som flimrer over billedflaten. Monologen skifter mellom å vise engelsk og koreansk hovedtekst annen hver gang. Dette lydbildet gjentas hele tiden, men bildet i bakgrunnen er statisk og endrer seg ikke.



Figur 44 BUST DOWN THE DOOR AGAIN!

Kunstnerne bak dette nettstedet er Yong-hae Chang og Marc Voge. I følge beskrivelsen av nettstedet i *"New Media art"* har de valgt å prioritere teksten og historien i nettstedet i stedet for å gjøre en teknisk avansert flash-animasjon. Historien er veldig dramatisk, og den fortelles av ut fra forskjellige personer ståsted, og gir dermed fortellingen et forskjellig perspektiv fra gang til gang. Verket blir beskrevet som "closely related to both concrete poetry and experimental cinema".²⁴⁵

²⁴⁵ Grosenick (ed.), Tribe og Jana 2006 s. 94

Sett fra et teknisk synspunkt er dette det nettstedet som ligner mest på de hjemmesidene jeg beskriver i min oppgave, fordi det som transporteres til nettleseren er kun en HTML-side som inneholder et flash-objekt. Og så det fotografiske uttrykket i billedmaterialet er noe det har til felles med "Homeostatic". Men det har ikke noen form for interaksjon eller animasjon, bortsett fra teksten som flimrer over skjermen. Men kunstnerne har jo altså da valgt å prioritere budskapet i teksten, som er hovedtemaet for dette kunstverket.

Når det gjelder kunstverkene "Mouchette" og "shredder 1.0", er det en større teknologisk forskjell på disse i forhold til de hjemmesidene jeg har analysert, fordi de ikke baserer seg på flash-teknologi. Det visuelle uttrykket er mye enklere utformet, selv om de både inneholder brukerinteraksjon, og også animasjoner, når det gjelder "Mouchette". Hovedtemaet i "shredder 1.0" er brukeren som deltar i skapelsen av kunstverket. Dette temaet finnes for så vidt igjen i "YuliaNau" der brukeren kan lage sin egen musikk. Også gjennom animasjonene i "YuliaNau" og "Homeostatic" skaper brukeren sin opplevelse av nettstedet til en viss grad, men de verken endrer eller skaper et endelig uttrykk.

Kunstverket "Mouchette" ligner til forveksling på en hjemmeside, og det fungerer også som en hjemmeside for den fiktive personen som denne hjemmesiden representerer. Selv om det visuelle uttrykket i sidene og strukturen i nettstedet er veldig forskjellig fra det vi finner i "Yulia Nau", så har de det til felles at de begge utgir seg for å være hjemmesider. Det som skiller dem er derimot temaet. "YuliaNau" er en hjemmeside som presenterer en DJ, mens "Mouchette" er et kunstverk som presenterer et tema ved hjelp av en hjemmeside, og dette temaet er identitet.

Det som jeg synes å kunne se som vesentlig i de nettstedene som går under begrepet "Internet Art", er at de har et tema eller en ide som ligger bak kunstverket. Hensikten med vanlige hjemmesider er som regel å presentere den personen, firmaet eller produktet som hjemmesiden er laget for. Temaet i disse hjemmesidene vil da som oftest ha en tett tilnytning opp til oppdragsgiveren eller ha et tema i forbindelse med denne. Temaet i kunstverket "shredder 1.0" er for eksempel betrakteren som medskaper av et kunstverk. Dette temaet kan man for så vidt også finne igjen under

menypunktet "MIXER" på nettstedet "YuliaNau". Her er temaet imidlertid tett knyttet opp mot oppdragsgiveren som er DJen og musikeren YuliaNau. Et annet aspekt er hva som var hensikten med å skape nettstedet. Hensikten med å skape et kunstverk er jo i utgangspunktet at det skal fremstå et kunstverk, men kunstnere kan også ha andre hensikter, som for eksempel samfunnskritikk. Kommersielle hjemmesider har vanligvis ikke et slikt tema, men dette kan også være et tema i denne type nettsider alt etter hvem oppdragsgiveren er og hva denne står for.

Forskjellen mellom kunstverk i form av nettsider og kommersielle sider kan derfor bli litt diffus, spesielt når designere opptrer som kunstnere og omvendt. Dette problemet blir beskrevet i artikkelen "Design som eksperiment som kunst?" av designeren Dag Hensten Pettersen i forbindelse med et prosjekt som heter "Mind the Banner".²⁴⁶ For å beskrive prosjektet, gjengir jeg introduksjonen som er beskrevet i artikkelen hans:

'Mind the Banner' er et kunstprosjekt som bruker bannerannonser som inngang. Ti skapere fra hele verden har skapt sine egne bannere og innhold i pop-up-vinduer basert på konseptet 'Love your "?"'. Ved å utfordre alle typer spørsmål og rekke ut til en ny forstand av verdier, presenterer NTT Data 'Mind the banner'-prosjektet i samarbeid med NTT AD og TYO Productions for å skape en ny type reklame som benytter seg av Internett-mediet.²⁴⁷

Det er altså snakk om å lage kunstverk i form av banner-annonser, og det står kommersielle interesser bak dette prosjektet. Pettersen problematiserer dette slik:

I slike kommersielt motiverte kunstprosjekter er konsept eller budskap ofte helt fraværende, skjult eller veldig vagt definert i forhold til net.art og annen 'kritisk' kunst, og det er tilfellet også her. Prosjektet er i seg selv fascinerende, men det er presentasjonen og språket rundt som blir forvirrende fordi arrangørene insisterer på å definere arbeidene som kunst.²⁴⁸

²⁴⁶ Pettersen 2001. Jeg har ikke funnet igjen prosjektet "Mind the Banner" på det nettstedet som han beskriver i sin fotnote

²⁴⁷ Pettersen 2001

²⁴⁸ Ibid

Med dette mener Pettersen at intensjonen med verket blir uklar, og i teksten hans peker han på en del problemstillinger som også er relevante i forbindelse med de hjemmesidene som analyseres i denne oppgaven: Er det ferdige resultatet et kunstverk eller er det reklame? Og hva er temaet i det eventuelle kunstverket? Har skaperen av verket en rolle som kunstner? Og hvilken holdning har denne skaperen selv til verket? Han mener også at designere har en tendens til å fokusere på teknologi i stedet for konsept og innhold. Slik jeg oppfatter det, stiller han et spørsmålstegn ved den kunstneriske verdien av det skapte verket i slike prosjekter, og at man på grunn av denne sammenblandingen kan man risikere at det legges forskjellige typer kriterier til grunn for å definere kunstnerisk virksomhet.²⁴⁹

Pettersen kommenterer også den status eksperimentell design har fått.²⁵⁰ I forbindelse med festivalen "Ars Electronica" dette året mener han man i stedet for å fokusere på kunstnerisk intensjon, har vektlagt teknologi, design og nettkultur.²⁵¹ Han gir uttrykk for at han synes at det er positivt at den etablerte kunstverdenen når begynner å befatte seg med denne type uttrykk, men problemet, slik jeg oppfatter han, oppstår når prosjekter i grenselandet mellom kommersiell og kunstnerisk virksomhet utgir seg for å være kunstverk, eller når kunstinstitusjonen legitimerer disse ved å behandle disse som kunstverk.²⁵²

Han viser også til at noen designere faktisk selv ikke definerer sine verker som kunst, selv om de er blitt presentert i en kunstinstitusjon. Et slikt tilfelle er designeren Daniel Brown som uttrykker i forbindelse med sitt verk "Mr. Noodlebox"²⁵³: "Jeg synes ikke vi skal kalle det kunst, men hvis kunstverdenen engasjerer seg i arkivering er det bare en bra utvikling".²⁵⁴

²⁴⁹ Pettersen 2001

²⁵⁰ Denne artikkelen har publiseringsdato 10.08.2001.

²⁵¹ Ibid

²⁵² Pettersen 2001

²⁵³ <http://www.danielbrowns.com/noodlebox.html> (06.05.2007)

²⁵⁴ Pettersen 2001

Slik jeg oppfatter artikkelen til Pettersen, ligger problemet i hva som skal defineres som kunst, og hva som er ikke-kunst. Denne problemstillingen er for så vidt ikke ny. Det har alltid eksistert diskusjoner om hva som er kunst og hva som ikke er det, og i tiden under og etter postmodernismen har dette skillet blitt mer og mer utvisket. Dette betyr ikke at kunsten opphører å eksistere som kunst, men heller at kunsten ikke lenger har den status som den har hatt tidligere.²⁵⁵

Mette Sandbye kommenterer også i sin artikkel ”The Shock of the New” hvordan det tradisjonelle skillet mellom kunst og ikke-kunst er blitt utvisket siden 1960-årene.²⁵⁶ Hun hevder at dette gjelder spesielt innenfor nettkunst, og begrunner dette med at nettkunst ofte lages av personer som ikke har noen utdanning innenfor billedkunst, slik som for eksempel grafiske designere og programmere. Hun benytter også et sitat fra en av nettkunstens pionerer, russeren Alexei Shulgin, for å illustrere dette. Han skal ha uttalt som følgende, og her bruker jeg originalteksten i den artikkelen som hun henviser til i fotnoten.²⁵⁷

What is WWW art? Is it public art? Advertising? More data noise?... We give it [the WWW Art Medal] to web-pages that were created not as art works but gave us definite 'art' feeling.²⁵⁸

Jeg kjenner ikke til Alexei Shulgins eller hans verker, men sitatet hans inneholder et uttrykk som jeg synes allikevel synes beskriver godt den følelsen jeg har med hensyn på de hjemmesidene jeg har analysert i min oppgave. Dette uttrykket er ”’art’ feeling”, eller ”kunstfornemmelse”, som er Mette Sandbyes oversettelse av dette uttrykket.²⁵⁹

Jeg vil ikke definere hjemmesidene i oppgaven min som kunstverker, men den følelsen de gir meg når jeg ser på dem og interagerer med dem, kan godt beskrives

²⁵⁵ Svendsen 2000 s. 128

²⁵⁶ Sandbye 2004 s. 106

²⁵⁷ Ibid s. 106

²⁵⁸ Atkins 1999

²⁵⁹ Sandbye 2004 s. 106

med uttrykket ”art feeling” eller ”kunstfornemmelse”. Spørsmålet er da hva som ligger i denne fornemmelsen av kunst. Jeg vil definere denne fornemmelsen som en estetisk opplevelse.

I denne oppgaven har jeg satt fokus på kommersielle nettsteder og undersøkt disse med forskjellige analysemetoder. Jeg har også beskrevet en del nettsider av typen ”Internet Art”, og gjort noen sammenligninger mellom disse nettstedene og de mer kommersielle hjemmesidene, uten at jeg dermed har kommet til noen endelig konklusjon når det gjelder forskjeller og likheter.

Det jeg derimot kan si med sikkerhet er at det er fullt mulig å benytte seg av kunstvitenskapelige metoder for å undersøke det estetiske uttrykket også i kommersielle nettsider. Og det er også mulig å nyte det estetiske uttrykket i en kommersiell nettside selv om det ikke fremstår som et kunstverk. Jeg håper at jeg med denne oppgaven har klart å sette fokus også på dette aspektet.

Illustrasjoner

Figur 3 (s 14) Thorlacius visuelle kommunikasjonsmodell,
Thorlacius 2002 s. 49.

Figur 4 (s 36) Ida Engholms analysemodell for nettsteder,
Engholm 2004, s. 61.

Figur 3 (s 48) Nettstedsstruktur Beksinski

Figur 4 (s 49) Sidestruktur Beksinski

Figur 5 – 13 har samme nettstedsadresse,

<http://www.beksinski.pl>

Figur 5 (s 51) Beksinski – N1-Hovedside

Figur 6 (s 53) Beksinski - Navigasjon på N1-Hovedside

Figur 7 (s 57) Beksinski – N2-Nyheter

Figur 8 (s 58) Beksinski – N3-Begivenheter

Figur 9 (s 60) Beksinski – N4-Biografi

Figur 10 (s 61) Beksinski – N5-Originalverk

Figur 11 (s 62) Beksinski – N7-Tegninger

Figur 12 (s 63) Beksinski – N10-Tegninger

Figur 13 (s 68) Beksinski – N3-Begivenheter

Figur 14 (s 73) Yulia Nau – Startside med språkvalg,

<http://www.yulia-nau.de/splash.htm>

Figur 15 – 25 har samme nettstedsadresse,

<http://www.yulia-nau.de/eng.htm>

Figur 15 (s 74) Yulia Nau – Portalside

Figur 16 (s 75)	Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “yulia nau”)
Figur 17 (s 76)	Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “music”)
Figur 18 (s 77)	Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “calendar”)
Figur 19 (s 78)	Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “photos”)
Figur 20 (s 79)	Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “mixer”)
Figur 21 (s 80)	Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “downloads”)
Figur 22 (s 81)	Yulia Nau – Hovedside (menyvalg “contact”)
Figur 23 (s 88)	Yulia Nau Hovedside
Figur 24 (s 90)	Yulia Nau – Enkeltfotografi 1
Figur 25 (s 91)	Yulia Nau – Enkeltfotografi 2
Figur 26 (s 105)	Homeostatic – åpningsside trinn 1, http://www.homeostatic.net/checkpoint.html
Figur 27 (s 106)	Homeostatic - åpningsside trinn 2, http://www.homeostatic.net/checkpoint.html
Figur 28 (s 107)	Dialog i åpningssekvensen
Figur 29 (s 108)	Oppbygning av hovedsiden
Figur 30 – 40 har samme nettstedadresse, http://www.homeostatic.net/checkpoint.html	
Figur 30 (s 109)	Homeostatic – Environment 1
Figur 31 (s 110)	Homeostatic - Environment 2
Figur 32 (s 111)	Homeostatic - Environment 3
Figur 33 (s 112)	Homeostatic - Environment 4
Figur 34 (s 113)	Homeostatic - Contact 1
Figur 35 (s 113)	Homeostatic - Contact 2
Figur 36 (s 114)	Homeostatic - Contact 3
Figur 37 (s 114)	Homeostatic - Contact 4
Figur 38 (s 115)	Homeostatic - Individuals 1
Figur 39 (s 116)	Homeostatic - Individuals 2

- Figur 40 (s 117) Homeostatic - Individuals 3
- Figur 41 (s 128) Mouchette,
<http://www.mouchette.org>
- Figur 42 (s 131) Beksinski vist med "shredder 1.0",
<http://potatoland.com/shredder/shredder.html>
med inntastet URL lik <http://www.beksinski.pl>
- Figur 43 (s 133) Nakamura: Bcc,
<http://www.motomichi.com/bcc/bcc.html>
- Figur 44 (s 134) BUST DOWN THE DOOR AGAIN! ,
http://www.yhchang.com/GATES_OF_HELL.html

Litteraturliste

Atkins, Robert: "State of the (On-line) Art". Artikkel i *Art in America*, 1999, Gjengitt på <http://www.encyclopedia.com/doc/1G1-54432699.html> (29.04.2007)

Barlindhaug, Gaute: *Teknologi som meningsbærende element i kunst – Om kunst og grafiske grensesnitt*, hovedoppgave UiTø, 2002

Cloninger, Curt: *Fresh Styles for Web Designers, Eye Candy from the Underground*, New Riders, USA, 2002

Engholm, Ida: "Webgenrer og stilarter – om at analyserer og kategorisere websites", Artikkel i Engholm og Klastrup, (2004), s. 57-77

Engholm, Ida og Klastrup, Lisbeth, (red): *Digitale Verdener*, Gyldendalske Boghandel Nordisk Forlag A/S, Danmark 2004

Greene, Rachel: *Internet Art*, Thames & Hudson Ltd, London 2004

Grosenick, Uta (ed.), Tribe, Mark og Jana, Reena: *New Media Art*, Taschen GmbH, Köln 2006

Hannemyr, Gisle: *Hva er INTERNETT*, Universitetsforlaget, Oslo, 2005

Levinson, Paul: *digital mcluhan, a guide to the information millennium*, Routledge, New York, 2001

Mealing, Stuart (ed.): *Computers & Art*, Intellect Books, Great Britain, 1997

Nielsen, Jakob: *Funksjonell webdesign*, Vett og Viten AS, 2002

Paul, Christiane: *Digital Art*, Thames & Hudson Ltd, London 2003

Pettersen, Dag Hensten: ”*Design som eksperiment som kunst?*” Artikkel på *Kunstnett* (Publisert 10.08.2001)

<http://www.kulturnett.no/dokumenter/dokument.jsp?id=T425401> (04.05.2007)

Sandbye, Mette: ”*The Shock of the New – om at analysere og kategorisere netkunst*” , Artikkel i Engholm og Klastrup, (2004), s. 104-142

Schwartz, Lillian F. og Schwartz, Laurens R.: *The Computer Artist's Handbook, Concepts, Techniques, and Applications*, W.W. Norton & Company, New York 1992

Siegel, David: *KILLER WEB SITES, Hvordan lage de beste nettstedene*, Prentice Hall, Europe, 1998

Svendsen, Lars Fr. H.: *Kunst*, Universitetsforlaget, Oslo 2000

Thorlacius, Lisbeth: ”*Visuel kommunikation på WWW*” , Artikkel i Engholm og Klastrup, (2004), s. 81-100

Thorlacius, Lisbeth: *Visuell kommunikation på websites*, Roskilde Universitetsforlag, Danmark, 2002

Elektroniske kilder og netsteder

<http://www.webbyawards.com> (24.01.2007)
<http://www.thefwa.com> (24.01.2007)
<http://www.americandesignawards.com> (24.01.2007)
http://www.designiskinky.net/index_main.html (11.02.2007)
<http://www.k10k.net> (11.02.2007)
<http://wireframe.co.za/yulia/splash.htm> (01.05.2007)
<http://www.beksinski.pl/> (01.05.2007)
<http://www.homeostatic.net/checkpoint.html> (01.05.2007)
<http://www.opplevibsen.no> (03.05.2007)
<http://www.adobe.com/products/flash> (28.04.2007)
<http://www.adobe.com> (19.04.2007)
http://www.adobe.com/designcenter/flash/articles/fla9it_createfla.html (06.05.2007)
<http://www.adobe.com/no/products/flashplayer> (19.04.2007)
http://www.adobe.com/products/player_census/flashplayer (19.04.2007)
http://www.adobe.com/designcenter/flash/articles/fla9it_createfla_04.html
(06.05.2007)
<http://www.insania.pl> (23.04.2007)
<http://www.kubicki.info/major.html> (23.04.2007)
<http://www.kubicki.info/about.html> (23.04.2007)
<http://www.belvederegallery.com> (24.04.2007)
<http://www.mcescher.com> (24.04.2007)
http://www.polishartgallery.com/exhibition/banach_en.htm (26.04.2007)
<http://www.rumoursaboutangels.com> (25.04.2007)
http://art.webesteem.pl/13/raa2_en.php (25.04.2007)
<http://www.belvederegallery.com/Bex/pages/AP-7.htm> (25.04.2007)
<http://www.belvederegallery.com/Bex/pages/AP-20.htm> (25.04.2007)
http://www.gnosis.art.pl/iluminatornia/sztuka_o_inspiracji/zdzislaw_beksinski/zdzislaw_beksinski_1985_5.jpg (25.02.2007)
http://www.belvederegallery.com/artist_more.php?id=2 (26.04.2007)
<http://www.polbook.com/polishartgallery> (27.04.2007)

http://www.polishartgallery.com/exhibition/banach_en.htm (27.07.2007)
http://art.webesteem.pl/13/raa2_en.php (27.04.2007)
<http://wireframe.co.za> (19.02.2007)
<http://www.wireframe.co.za/w1r3d.html> (03.04.2007)
<http://wireframe.co.za/w1r3d.html> (25.10.2006)
<http://www.encyclopedia.com/doc/1O999-femme fatale.html> (21.04.2007)
<http://archinect.com/about/index.php> (27.04.2007)
http://archinect.com/members/profile_view_ind.php?id=7 (27.04.2007)
<http://www.homeostatic.net/sketchbook> (27.04.2007)
<http://www.caplex.no/Web/ArticleView.aspx?id=9338523> (28.04.2007)
<http://www.caplex.no/Web/ArticleView.aspx?id=9317367> (28.04.2007)
<http://www.caplex.no/Web/ArticleView.aspx?id=9317367> (28.04.2007)
http://www.bergen.folkebibl.no/kunst_og_kultur/film_noir.html (11.10.2006)
<http://www.mouchette.org> (01.05.2007)
<http://www.artnode.org/art/recke/index.htm> (04.05.2007)
<http://www.potatoland.org> (29.04.2007)
<http://www.motomichi.com/animations.html> (04.05.2007)
http://www.yhchang.com/GATES_OF_HELL.html (04.05.2007)
<http://www.kulturnett.no/dokumenter/dokument.jsp?id=T425401> (04.05.2007)
<http://www.danielbrowns.com/noodlebox.html> (06.05.2007)
<http://www.encyclopedia.com/doc/1G1-54432699.html> (29.04.2007)