Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 9 (1996)

Heft: [2]: Macworld Sonderheft : neue Medien künstliche Welten

Artikel: Jenseits des Mausklickens : digitale Technologien - eine Herausforderung für Grafikdesigner

Autor: Bonsiepe, Gui

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-120455

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 24.08.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Jenseits des Mausklicke

Die Domäne des Visuellen verlagert sich zusehends in den Bereich der Hypermedien. Deren Gestaltung braucht visuell und kognitiv geschulte Informationsdesigner. Gui Bonsiepe beschreibt die neuen Arbeitsfelder und bereitet Grafikdesigner auf die Neuen Medien vor.

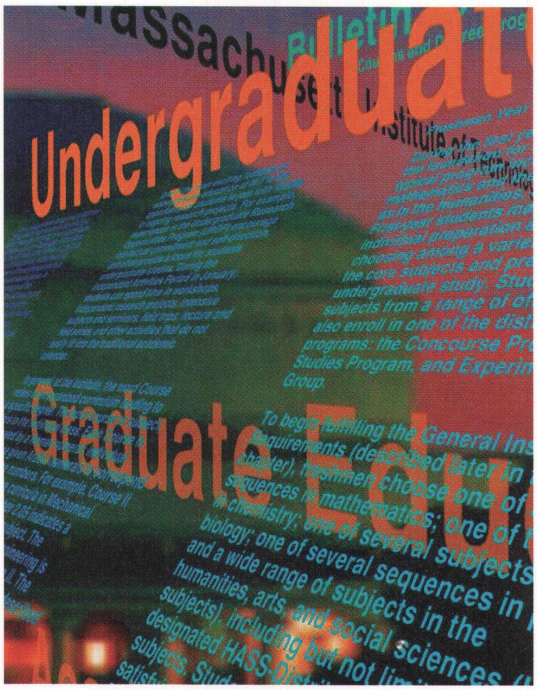
In einer bekannten Tageszeitung beklagte jüngst der Chefdesigner einer, durch ihre Designpolitik bekannt gewordenen Firma das Gerede übers Design und das Zerreden des Designs. Selbst wenn man mit seinem Vorschlag sympathisiert, diesem Gerede durch das Machen von – wie er es nennt – überzeugendem Design entgegenzutreten, wird seine Strategie schwerlich das Reden über Design bremsen können. Der Designer ist dem gegenüber machtlos. Der Designdiskurs führt ein Eigenleben und schert sich wenig um die Ansichten professioneller Designer. Wie kam es dazu, dass sich der Designdiskurs von der Designpraxis entkoppelte? Zu einem nicht geringen Teil tragen die Designer daran Mitverantwortung. Selbst ein wohlmeinender Betrachter der Designszene kann den Designern nicht eine gewisse Trägheit oder einfach Schlummrigkeit absprechen. Möglicherweise handelt es sich aber nur um eine Dosis Resignation oder schlicht Bequemlichkeit. Die Popularisierung des Designbegriffs, seine Anbindung an Lifestyle als eine neue Form existenzieller, waren-ästhetisch vermittelter Eigendekoration und die mediale Aufplusterung von Entwerfernamen zu Designikonen ist einfach hingenommen worden. Die Designer haben sich im Designdiskurs das Ruder aus der Hand nehmen lassen. Nun, da sie abgetreten sind, lassen sie sich vertreten.

Ich möchte die vielschichtige Thematik der Digitalisierung angehen und ihre Rück- und Auswirkungen auf das Selbstverständnis des Grafikdesigners kommentieren. Denn von einem zukünftigen Standpunkt aus betrachtet, befinden wir uns in der Vorgeschichte des Designs. Die Entfaltung dieser Disziplin hat erst begonnen.

Cyberianisches Zeitalter

Will man die gegenwärtige Stimmungslage charakterisieren, so kann man eine Mischung aus Spätzeit, Dritter oder Digitaler Moderne und einem Sprung in ein neues cyberianisches Zeitalter ausmachen. Das kündigt sich in Worten wie «late age of print» an und in Ausdrücken wie «Cyberspace», «Übergang von der Produktionsgesellschaft zur Informationsgesellschaft», «Entmaterialisierung» und dergleichen. Obschon ich die Änderungen im technologischen Unterbau durchaus ernst nehme, ist mir ein Technikoptimismus fremd, wie übrigens auch ein Technikpessimismus, den sich kein Designer leisten kann. Ich gehe von anderen Ansätzen aus und nehme an, dass sich das Design und die in den Neuen Medien angelegten Möglichkeiten nicht nur diskursiv erfassen lassen.

- Auf den zwölf Computerstationen des Internet-Cafés kann nicht nur kostenlos gesurft werden, es sind auch Links zu Webseiten eingerichtet, die den Begriff Informationsdesign verdienen.
- FOCAL (Stiftung Weiterbildung Film und Audiovision) bietet zudem Internet-Einführungskurse für Filmschaffende an.



Muriel R. Cooper († '94) und David Small vom Massachusetts Institute of Technology (MIT) haben in ihren Arbeiten komplexe Informationsmengen topografisch mit Text dargestellt. Sie setzten unter anderem das Programm und die Struktur des Institutes ebenso um wie aufwendige Investmentanalysen und regionale Nachrichtenservices

ns

Hypertexte

Die Anzeichen dafür, dass sich ein technologisch bedingter Umbruch anbahnte, gehen bis auf die sechziger Jahre zurück, in denen einige Visionäre vorwegnahmen, was heute unseren Alltag bestimmt. Ich greife einen Begriff heraus, an dem das Neue exemplarisch anschaulich wird, und zwar Hypertexte. Darunter werden nicht einmal primär aus sprachlichen Elementen zusammengesetzte digitale Dokumente verstanden. Heute wird von einem Zeitalter der post-literacy, der nachliterarischen Bildung geredet. Sie ist durch topographisches Schreiben, Hypertext, maschinell vermittelte Konversation und durch dem Denkprozess ähnliche konstruktive Assoziationen gekennzeichnet.

Hypermedien

Was macht Hypermedien eigentlich interessant? Gewiss nicht die ungeduldig-fiebrige Klickerei, um von einem Bildschirm zum anderen zu hasten, sondern das Spiel zwischen Visualität und Diskursivität. Das gibt es zwar auch in anderen Medien, im Film allemal. Es fehlt aber ein dialogischer Umgang. Film und Fernsehen sind, wie Vilèm Flusser betont hat, diskursive, in eine einzige Richtung verlaufende Kommunikationsprozesse. Hypermedien dagegen sind dialogische Medien, in denen es nicht so sehr um die Verbreitung von Information, als vielmehr um die Erzeugung neuer Information geht. Jeder Hypertext birgt die Möglichkeit, auf dem Monitorschirm die Bild- und Klangwelt sowie Erfahrung von Bewegungen durch virtuelle Welten zu vermitteln, die früher die Sprache nur in der Vorstellung hervorrief. Der Begriff Multimedien verdeckt das wichtigste an den neuen Strukturen. Es geht eben nicht nur um Kopplung von Bild, Grafik, Animation, Text, Klang, Videosequenz, sondern um die Netzstruktur der Dokumente. Das ist das entscheidend Neue, nicht das synchrone Addieren von sprachlichen, bildlichen und lautlichen Elementen auf dem Monitor.

Visuelle Wende

Spätestens seit der so benannten visuellen Wende in den Wissenschaften, die wohl technologische Ursachen hat (Entwicklung der Digitaltechniken), wird die visuelle Domäne als Erkenntnis bildend anerkannt. Der Absolutheitsanspruch der Sprache als ein ursprünglicher Erkenntnisraum wird damit unterlaufen. Das steht gegen eine mächtige, institutionell verbunkerte Tradition der Diskursivität an. Diese kommt schlecht zurande mit der Visualität. Grafikdesigner sollten froh sein über das Heraufkommen des Informationszeitalters und den vermeintlichen Übergang von der Produktionsgesellschaft zur Informationsgesellschaft. Ihre Expertise ist gefragt, wenn sie dazu fähig sind, die Chancen zu erkennen.

Verschwinden des Designers

Heute wird der Formbegriff durch den Strukturbegriff ersetzt. Der Designer «verschwindet», ähnlich einem Autor von Texten. Er büsst seine Mini-Napoleon-Rolle ein. Er macht offenes, temporäres Design. Im Netzwerk verbreitete, unfertige Dokumente entziehen sich dem jahrhundertelang herrschenden Paradigma vom monumentalen, abgeschlossenen Text. Das gedruckte Buch ist gefroren, unveränderbar. Der Gestalter hatte Kontrolle über Gestaltung. Die elektronischen Dokumente hingegen haben einen fliessenden Charakter. Die Kontrolle des Designers wird aufgeweicht. Schon bei Internet-Seiten kann der Benutzer bestimmte Gestaltungsvariablen seinen Wünschen gemäss einstellen (Hintergrundfarbe, Schrifttyp). Das Verschwinden des Autors als zentrale Figur in Form eines Erzeugers von Texten wurde bereits vor Jahren von den französischen Strukturalisten bedacht. Das Schreiben stand zwar jedem offen, die Verbreitung des Geschriebenen hingegen setzte den Autoren Grenzen. Das hat sich heute verändert. Jeder kann sein eigener Verleger im Netz werden. Wenn Autorenschaft nicht nur das Erzeugen von Texten, sondern die Verbreitung von Texten meint, dann kann heute jeder Autor sein. Das ist eine politische Neuigkeit.

Informationsdesign

Die Überproduktion von Information wird allerorts beklagt. Mit Informationsangst wird das Phänomen bezeichnet, das Informationsangebot nicht bewältigen zu können. Statt Orientierung erzeugt der Datenwust Desorientierung. Diese Komplexität abzubauen und als Datenverdichter zu wirken, könnte für visuelle Gestalter eine neue, wenn auch nicht glamouröse Aufgabe sein. Der Ausdruck dafür ist Informationsdesign. Es zeichnet sich ausserhalb des medialen Rampenlichts als ein neuer sinnvoller Beschäftigungsbereich ab. Allerdings setzt die Arbeit auf diesem Gebiet kognitive Arbeit voraus, die quer steht zum selbstreferentiellen Gestaltungshabitus, der aus Designern lediglich Medien-Stars macht.

Gui Bonsiepe

Gui Bonsiepe ist Professor mit einem Lehrstuhl für Interface Design im Fachbereich Design der Fachhochschule Köln.