Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 9 (1996)

Heft: 11

Artikel: Stadtpläne und Lernsoftware gestalten : Interview über Informationsdesign mit Heiner Jacob, Professor für Unternehmens-Kommunikation

Autor: Settele, Christoph / Jacob, Heiner

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-120464

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: 06.01.2026

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

Stadtpläne und Lernsoftware gestalten

Ob Stadtplan oder Lernsoftware, verständliche Formulare oder sichere Medikamenten-Verpackungen – Informationsdesigner wollen Unverständliches begreifbar, Komplexes überschaubar, zu Lernendes vermittelbar gestalten. Christoph Settele sprach mit Heiner Jacob, Professor für Unternehmens-Kommunikation am Fachbereich Design der Fachhochschule Köln, über den Stand der Dinge.

Was ist «Informationsdesign» überhaupt?

Informationsdesign ist weder ein Modewort noch ein neuer Trend, sondern bedeutet eine Rückbesinnung auf den Kern des Kommunikationsdesigns: das Vermitteln, das Verständlichmachen in der Springflut der Informationen. Ein aktuelles Beispiel:

Das Wiener «Internationale Institut für Informationsdesign» (IIID) setzt wichtige Impulse. Es ist kein reiner Designer-Verband. Zu den Mitgliedern zählen Verkehrsplaner und Verleger ebenso wie Ingenieure, Pädagogen, Corporate-Identity-Manager und «technical writers». Es ist eine wahrhaft interdisziplinäre Gruppierung, die mit ersten Symposien 1995 und 1996 in Vorarlberg an die Öffentlichkeit getreten ist.

Peter Simlinger, Architekt und Direktor des IIID, nennt fünf Schwerpunkte der laufenden Arbeit: Unternehmens-Kommunikation, Orientierung, Produktentwicklung, Lernen und Vermittlung von Wissen. Dabei steht nicht die «gute Form», sondern der soziale Nutzen im Mittelpunkt.

Können Sie das an einem konkreten Beispiel erläutern?

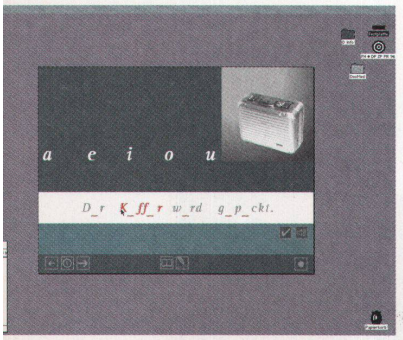
Die japanische Projektgruppe «Enjoyment and Creation» (E & C) will ein Design «ohne Ausgrenzung». Sie entwirft Alltagsprodukte, welche die Behinderten nicht ausschliessen, die also auch für Seh- und Hör-Behinderte funktionieren, gleichermassen für Alte und Kinder. So fordern sie zum Beispiel als neuen Industriestandard, dass Chipkarten auch für Sehbehinderte sicherer werden. Sie können dank tastbarer Randmarkierungen zwischen Kreditkarten, Fahr- und Telefonkarten unterscheiden. Tastmarken auf Shampoo-Flaschen sollen Verwechslungen mit anderen Behältern verhindern. Daneben entwickelt E & C Haushaltsgeräte, deren Anzeigen wahlweise sicht-, tast- oder hörbar sind. Und die Gruppe macht sich für Spielzeug stark, das Seh- und Hörbehinderte mitspielen lässt, bei grösstmöglicher technischer Sicherheit. Hier wird deutlich, wie fliessend im Informationsdesign die Grenze zwischen zweidimensionaler und dreidimensionaler Gestaltung, zwischen grafischen Zeichen und gegenständlichen Produkten ist.

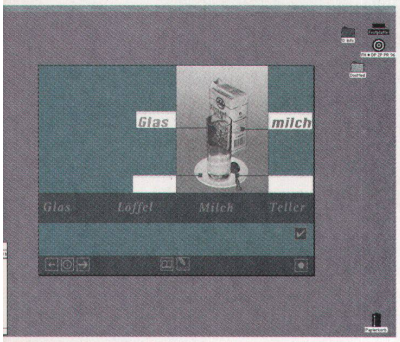
Informationsdesign ist ja keine neue Designdisziplin der neunziger Jahre. Wo sehen Sie die wichtigsten Entwicklungsschritte?

David Sless, Forschungsleiter am australischen Communication Research Institute, beschreibt die Entwicklung des Informationsdesigns in vier Phasen. Zuerst entstand in den zwanziger Jahren ein grundlegendes visuelles Repertoire. Hier hat vor allem der Wiener Otto Neurath mit seiner Piktogramm-Sprache «Isotype» Grundlagen dafür geliefert, wie statistische Information vermittelt werden kann. Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde das Design nutzerorientiert, konzentrierte sich auf Brauchbarkeit für unterschiedliche Nutzer. Als dritte Phase nennt Sless die Entwicklung seit den sechziger Jahren. Die Designer begannen, sich mit Interessengruppen, Behörden und Gesetzgebern auseinanderzusetzen, um sozial engagiertes Design durchzusetzen. In diese Zeit fallen die Gründung der Information Design Society in England, deren Zeitschrift «Information Design Journal» seit 1979 erscheint, und die Arbeit des Document Design Center der amerikanischen Regierung, das sich um bürgernah gestaltete Formulare kümmert.

Und wo stehen wir heute?

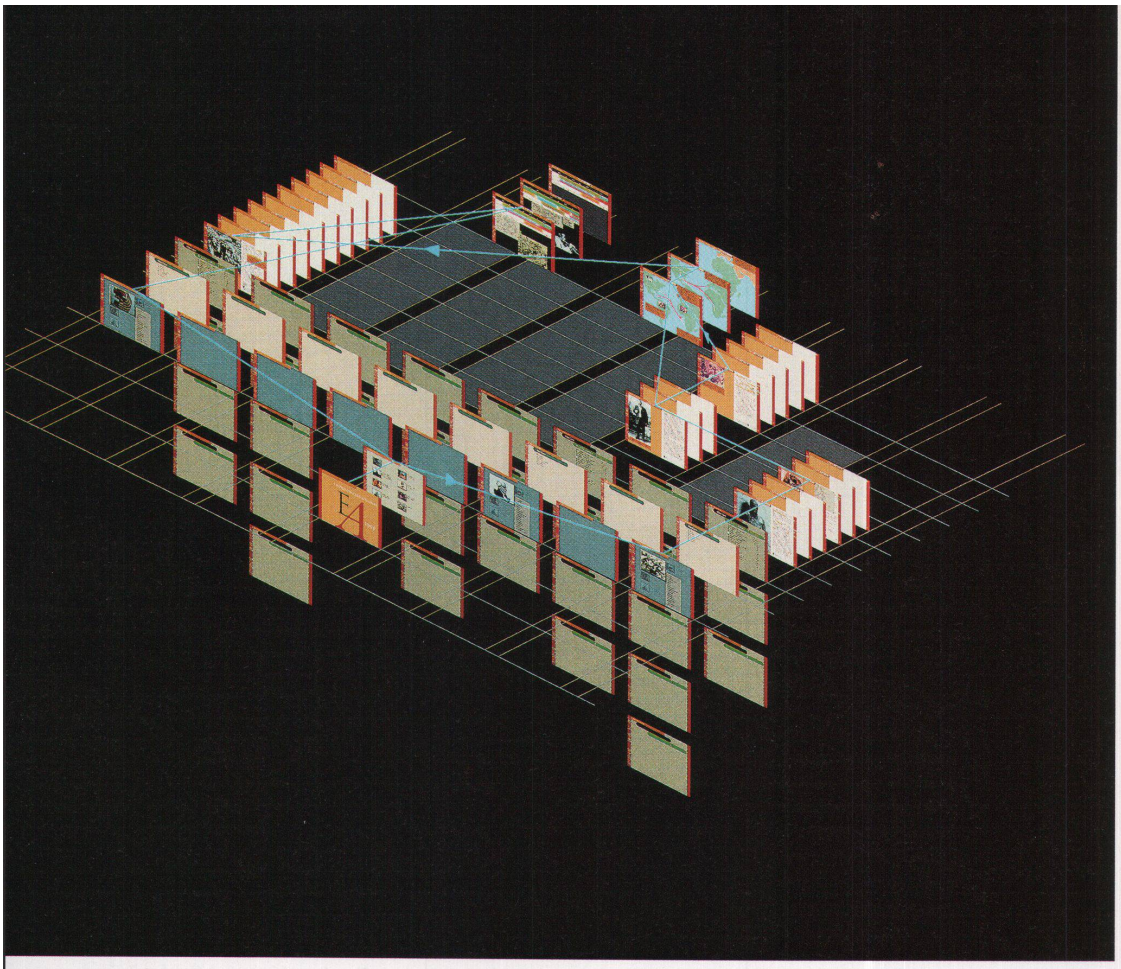
In den neunziger Jahren hat die breite Verfügbarkeit von Produktionsmitteln dazu geführt, dass jeder Formulare und Geschäftsschilder nach seinem Gutdünken produzieren kann. Nun konzentrieren sich die professionellen Designer darauf, Gestaltungs-Baukästen, Gebrauchsanweisungen und Regelwerke zu schaffen. Der Designer Erik Spiekermann nennt das «die Gestaltung der Gestaltung». Und statt wie früher einheitliche Design-Standards für alle zu schaffen, sind die Designer gefordert, Einzellösungen zu gestalten.





Lernprogramm für Quasi-Analphabeten
(Prototyp)
Zwischenprüfungsarbeit, Fachbereich Design, FH Köln, 1996 von Marta Pasiek

– Die Zielgruppe sind Erwachsene, die das Alphabet kennen, aber schlecht lesen und schreiben können (das sind 2 bis 3 Mio. Menschen in Deutschland).
– Damit die Lettern problemlos erkennbar sind, wird grosse Schrift mit üppiger Laufweite verwendet. Die Schrifttype (Rotis kursiv) ist ein Kompromiss zwischen Schreibschrift und Druckschrift. Das erleichtert das Einüben von einem Alphabet anstelle zweier.
– Pädagogen haben es bestätigt: Die Tastatur erleichtert das Lernen, anders als das mühevolle Schreiben mit der Hand. Auch sind «vergessene» Lettern jederzeit präsent.
– Alle Bedienungselemente werden beim «roll-over» mit der Maus akustisch erläutert. Was der Lernende noch nicht lesen kann (Texte, Wörter oder ganze Sätze), wird vorgelesen; was vorgelesen wird, ist auch zu sehen.
– Jeder Text ist Teil einer Bildgeschichte: So lässt sich der Sinn jedes Satzes über ein Bild erraten.
–Lese- und Schreibübungen: Schreibfelder laufen parallel zu Lesefeldern – zum direkten Vergleich. Fehler werden angezeigt, dazu wird die jeweilige Schreibregel vorgelesen.
– Ein Protokoll zeichnet alle Lernschritte auf (zur Diagnose individueller Lernschwierigkeiten) und macht Vorschläge für Übungen.



Encyclopaedia Africana
Die «Encyclopaedia Africana» ist ein digitales Multi-Media-Archiv über die Geschichte der Afro-Amerikaner, geschaffen von Krzystof Lenk und Paul Kahn von «Dynamic Diagrams», Providence, USA. Lenk gilt als Schöpfer der «Diamagazin»-Darstellungsmethode, die es ermöglicht, den Aufbau, die Verzweigungen und die Navigation eines Hypertext-Dokuments überschaubar und planbar zu machen. Dank dieser Methode können Lektoren, Autoren, Designer, Produzenten und Programmierer zusammenarbeiten. Die Darstellung beginnt in der Mitte unten mit der Titeltafel («EA») und der Inhaltsübersicht und verzweigt sich danach in Stränge mit unterschiedlicher Informationstiefe

Einzellösungen gestalten, das tönt nach überschaubaren Aufgabenbereichen. Wie aber sollen die Designer die stetig wachsende Informationsflut gestalterisch in den Griff bekommen?
Als Einzelkämpfer steht der Designer auf verlorenem Posten. Die Inhalte, Werkzeuge und Anforderungen sind zu komplex. Der Designer, der beschränkten Rolle des visuellen Umsetzers entwachsen, ist als Co-Autor, Redaktor und Koordinator von Expertenwissen gefordert. Denn der Umgang mit Text darf sich nicht in der Typografie erschöpfen. Kompetenz am Text bedeutet auch und vor allem schreiben und informieren, aber auch; gezielt Hör- oder Lesetexte einsetzen.

Die Design-Schulen sind diesen neuen Anforderungen wohl nur bedingt gewachsen. Gibt es bereits konkrete Beispiele, wie diese darauf reagieren?
Die Hochschule der Künste Berlin zum Beispiel legt mehrere bisher autonome Fachbereiche demnächst zu einem Fachbereich Design zusammen, der Architekten, Visuelle Gestalter und Produktdesigner vereint – dies ist kein Zufall, wird doch in Berlin seit Jahren interdisziplinäre Arbeit geübt und übrigens auch vorbildliches «Informationdesign» geschaffen. Auch das IIID will mit Unterstützung der UNESCO eine Vorreiterrolle spielen und Informationsdesign weltweit in Universitäts-Studiengängen verankern. Zu diesem Zweck schuf das Institut die «IIID Flying University», einen Lehrkörper internationaler Experten zur Gründung und zum Aufbau von Pilot-Studiengängen. Ein ähnlicher Expertenkreis unter dem Titel «Information Design University» steht auf Abruf für Sommerschulen zur Verfügung, also für Nachdiplomkurse an schon bestehenden Fakultäten.

Internationales Institut für Informations-Design (IIID)
Jörgerstr. 22/2, A-1170 Wien, Österreich

«Information Design Journal», Editor: Paul Stiff,
PO Box 2230, Reading, Berks. RG5 4FH, England

Think Pad
Plakatgrosse Anleitung zur Verkabelung eines IBM-«Think Pad»: Der Computer und alle Anbau-Komponenten sind in Originalgrösse (schematisiert) abgebildet. Designer: Dynamic Diagrams