

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 27 (2014)  
**Heft:** [9]: Das Zürcher Modell

**Artikel:** Mit Bildern erklären  
**Autor:** Glanzmann, Lilia  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-583492>

### **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:** 27.04.2026

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

# Mit Bildern erklären

**Informationsdesigner verarbeiten komplexe Sachverhalte zu verständlichen Darstellungen für Praxis und Forschung. Sie bringen Datenmengen in eine ästhetische Form.**

Text:  
Lilia Glanzmann

«Wir machen Unsichtbares sichtbar», sagt Cybu Richli. Der Visuelle Gestalter lehrt in Zürich Informationsdesign und leitet seit zwei Jahren die Vertiefung «Kommunikation» im Master Design. Nebst Identität und Marke, Editorialdesign und Erkenntnisvisualisierung spielt Informationsdesign dort eine tragende Rolle. Dabei gilt es, komplizierte Informationen verständlich darzustellen und ihnen zugleich eine Dimension von Schönheit zu geben. So werden etwa für die Website des Bundesamts für Umwelt Phänomene wie Gletscherschwund, Ölknappheit oder Luftverschmutzung visualisiert – es soll verständlich gemacht werden, warum die globale Wasserknappheit auch die Schweiz betrifft, obwohl diese als Reservoir Europas gilt. Mit Bildern und Visualisierungen abstraktes Wissen zu vermitteln, «visual knowledge» also, wird in den Vertiefungen «Scientific Visualization» und «Visuelle Kommunikation» gelehrt.

## Vom Foto zum Schema

Mit seinem Designstudio C2F hat Cybu Richli für die «New York Times» bereits Unmengen von Daten in eine aussagekräftige und lesbare Form gebracht. Sein Wissen gibt er den Zürcher Studentinnen und Studenten weiter. «Informationsdesign ist ein junges Gebiet – und im digitalen Zeitalter sehr wichtig geworden», erklärt er.

Am Anfang der Ausbildung zum Informationsdesigner steht die Ikonizitätskala, also der Abstraktionsgrad, mit dem eine Abbildung gezeigt wird: «Die Studierenden müssen sich entscheiden, wie realistisch oder schematisch sie Informationen darstellen», sagt Richli. Geübt wird das, indem sie etwa einen Fussball unterschiedlich abstrakt visualisieren: Erst fotografieren sie das Objekt, dann zeichnen sie es realistisch, illustrieren es, entwerfen eine abstrahierte Ikone und zeichnen abschliessend ein Schema desselben. Die Studierenden arbeiten immer auch analog: «Die ersten zwei Wochen eines Moduls verhängen ich Computerverbot», sagt Richli. Er setzt auf Experimente, Zeichnen, Schneiden und Modellbau. So etwa für das Projekt «Informationsdesignsysteme für Tageszeitungen» vergangenen November. Als erstes recherchierten die Bachelorstudierenden des fünften Semesters, wie Printmedien Infografiken aktuell einsetzen. Zwar seien diese zunehmend gefragt, doch fehlten im Redaktionsalltag Systeme, um solche Grafiken effizient zu generieren, und es mangle an Ressourcen, neue gestalterische Ansätze zu entwickeln. «Da es meist schnell gehen muss, sind Balkendiagramme oder Tabellen die Norm», weiss Richli.

Deshalb sollten die Studentinnen und Studenten im zweiten Teil des Moduls neue Formen und Konzepte von Informationsdesignsystemen erdenken. Welche Informationen eignen sich für die Darstellung, wie können Visualisierungen und Text in einem Zeitungslayout kombiniert

werden? Und wie lassen sich solche Bilder im Tagesgeschäft effizient generieren? Die Briefings formulierte der Dozent so offen, dass die Studierenden möglichst viel ausprobieren und ihren eigenen Gedanken und Ideen folgen konnten. «Erst durch visuelle Experimente können neue Bildwelten entwickelt werden», so Cybu Richli. Dabei sei es wichtig, Infodesigns nicht auf eine rein intellektuelle Ebene zu hieven – gefragt sind praxistaugliche Darstellungen von ästhetischer, emotionaler und handwerklicher Qualität. «Zudem darf man nie vergessen, dass nebst einem ansprechenden Bild immer die Information im Vordergrund steht, Farbe etwa auch Funktion ist», erläutert Richli. Er denkt Infodesign in drei Dimensionen: «Wurden frühere konventionelle Darstellungen von Informationen normalerweise auf der X- und Y-Achse erfasst, kommt heute als dritte die Z-Achse hinzu. Weiter haben wir Möglichkeiten der Interaktion und der Bewegung.»

In der letzten Phase wandten die Studierenden ihre neu entwickelten Systeme auf aktuelle Informationen und Berichte an und visualisierten sie in einer eigenen Zeitung. Sie stellten die Schlüsselmomente eines Fussballspiels farblich dar oder schematisierten das Wetter mittels Niederschlagsmenge, Feuchtigkeit und Windrichtung. So generierten sie neue Gestaltungsstrategien und erarbeiteten ein eigenes visuelles Repertoire. An der Frage, wie man Infografiken so effizient herstellt, dass sie in den sparwilligen Zeitungen konkurrenzfähig sind, scheiterten sie allerdings. «Diese Problematik müssten wir in einem weiterführenden Projekt bearbeiten», sagt der Dozent. Das Projekt sei ein gutes Beispiel, wie forschungs- und praxisorientiert gelehrt werden könne: «Projekte, die Lehre, Forschung und Praxis optimal miteinander kombinieren, können einen Themenbereich voranbringen.»

## Verantwortung tragen

Forschung in Lehre und Praxis integrieren will auch der Forschungsschwerpunkt «Produkt & Raum» des Instituts für Designforschung (siehe Randspalte). Tanja Herdt leitet den Bereich und arbeitet aktuell am Kartierungsprojekt «Atlas». «Wir wollen anhand der Agglomeration Zürich die Beziehung zwischen sozialen Funktionen und räumlichen Qualitäten des Lebensraums Stadt aufzeigen», sagt sie. Gemeinsam mit den Vertiefungen «Interaction Design» und «Visuelle Kommunikation» sollen elektronische Karten entstehen, die neue Aussagen über den Gebrauch des Raums erlauben – erste Ergebnisse des Projekts sollen Ende dieses Jahres präsentiert werden. Cybu Richli will seinen Studentinnen und Studenten mitgeben, dass sie diesbezüglich auch Verantwortung tragen: «Wer zum Beispiel für politische Zwecke Informationen darstellt, kann mit überzeichneten Bildern die Fakten verfälschen – dann wird es gefährlich.» Er hält Informationsdesign für eine wichtige Disziplin für Designstudierende: «Auch Gestalter, die später für Agenturen arbeiten, kommen irgendwann mit Informationsdesign in Kontakt.» ●

## Die Vertiefung

«Scientific Visualization» Bilder sind ein zentrales Instrument der Erkenntnis und Verständigung. Wissenschaftliche Illustratoren leisten mit ihren Bildern einen wichtigen und eigenständigen Beitrag zu Verständnis und Vermittlung komplexer wissenschaftlicher Inhalte. In enger Zusammenarbeit mit Fachexperten und Institutionen verschiedener Wissensgebiete entwickeln die Studierenden der Vertiefung «Scientific Visualization» Lösungen für visuelle Fragestellungen im Bereich der Wissensvermittlung sowohl für ein Fachpublikum als auch für die Öffentlichkeit. Die wissenschaftliche Illustration steht in enger Verbindung mit dem Einsatz digitaler Medien und nutzt zunehmend auch die Möglichkeiten von Interaktion und Animation.

Mehr im Netz  
ide.zhdk.ch  
vsv.zhdk.ch  
vvk.zhdk.ch

