

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 8 (1995)

Heft: 11

Artikel: Bergführer aus der Kiste : Informieren am Bildschirm im Nationalpark

Autor: Michel, Ralf

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-120244>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

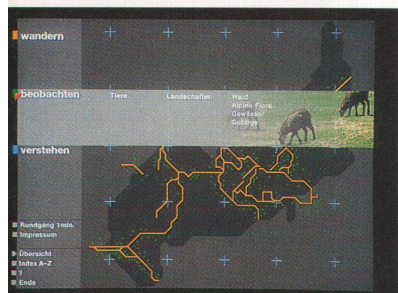
Terms of use

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. [See Legal notice.](#)

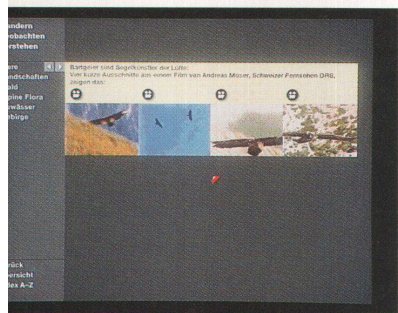
Download PDF: 11.05.2025

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

Bergführer aus der Kiste



Die Navigationsleiste auf der linken Seite des Bildschirms: wandern, beobachten, verstehen



Die Buttons oberhalb der Bildchen aktivieren digitalisierte Videos über Bartgeier



Grossaufnahme samt wildbiologischen Erklärungen: die Gamsen

«Dibis» ist kein neu entdeckter Vogel, so heisst der in einem Arvenschrank im Nationalparkhaus in Zernez versorgte Computer, der die Besucher informieren soll. Ein Schmuckstück des Designs neuer Medien.

Im Foyer des Nationalparkhauses in Zernez hat sich eine Menschentraube vor einem Arvenschrank versammelt und starrt gebannt in ihn hinein. Ich höre entzückte «Ahs» und «Ohs» und «lass mich auch mal» und zwänge meinen Kopf zwischen die Wanderer. Siehe da – ein Bildschirm im Schrank. Auf dem Tisch davor ist eine Plastikugel versenkt, ein Trackball mit Mausfunktion: Teile des «Digitalen Besucher Informations-Systems DIBIS». Die Zeit, bis Platz vor der Maschine ist, vertreibe ich in der mit herkömmlichen Mitteln gestalteten, ständigen Ausstellung des Hauses über Geschichte und Gegenwart des Parks. Da ist zwar alles lehrreich, aber auch altbacken dargestellt: Grafiken, Licht und Farben sind so ökobewegt, dass sie mich in die Zeit der ersten Debatten um das Waldsterben zurückversetzen. Die Inhalte sind informativ, jedoch für meinen Geschmack zu pädagogisch montiert.

Diplomarbeit

Schliesslich gibt's Platz. Vor dem Bildschirm sitzend, unterhalte ich mich mit Hans Lozza. Der 30jährige Geologe ist pädagogischer Leiter des Nationalparks und zuständig für die Information: «Der Designstudent Hans Krenn kam vor gut zwei Jahren mit einer Idee zu Klaus Robin, dem Direktor des Nationalparks. Er wollte die Leute im Park mit neuen Medien informieren. Wir waren nicht sicher, ob das neue Medium geeignet ist. Doch der im Sommer 94 vorgeführte Prototyp, die Diplomarbeit des angehenden Visuellen Gestalters, überzeugte die

Zweifler». Ich will auch überzeugt werden und beginne durch die Daten des Nationalparks zu surfen.

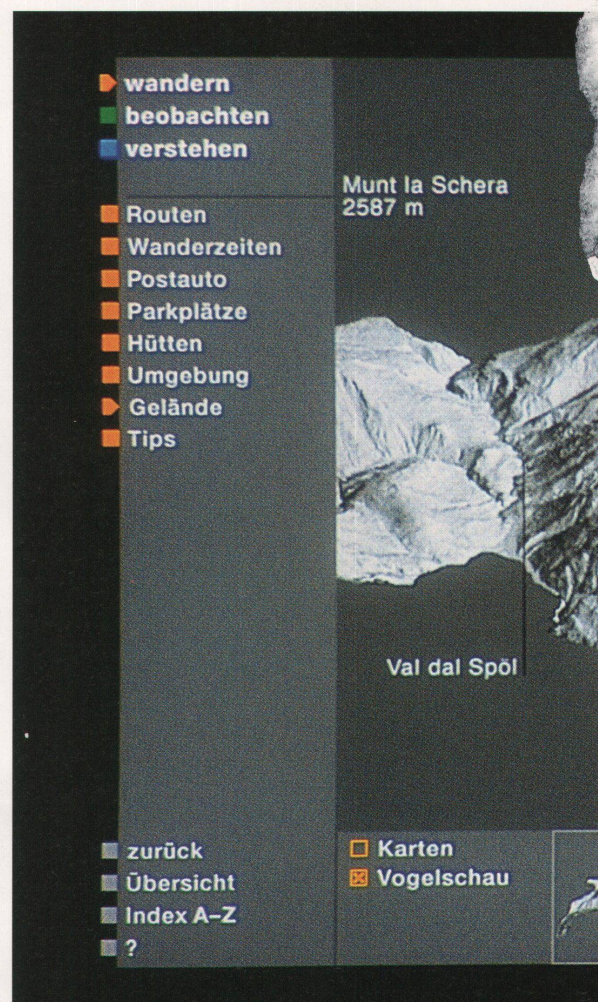
Multimedialer Aufklärer

Das Interface, der Ort und die Software, wo der Benutzer mit dem Computer zu tun hat, ist klar gegliedert. Beim ersten Blick erkenne ich die Navigationsleiste auf der linken Bildschirmhälfte. Der Inhalt ist in die Bereiche Wandern, Beobachten und Verstehen geteilt. Aktiviere ich eines der Worte mit Mausclick, führt mich das auf die nächste Ebene der Datenhierarchie – vergleichbar mit dem Kapitel eines Buches. Einerlei, welche Datenreisen ich im System unternehme, auf der linken Bildschirmhälfte erkenne ich immer, wo ich mich gerade befinde, und was ich mir noch alles ansehen kann; zusätzlich ermöglichen vier Funktionen in der linken unteren Ecke beständig den «Schritt zurück», «zurück zur Übersicht», die Suche nach Stichworten in alphabetischer Reihenfolge und eine Hilfe.

«Lost in data» ist also ausgeschlossen. Gewiss, das sind Standardfunktionen, sie sind aber so einfach gegliedert, dass sie problemlos zu bedienen sind.

Mediendesign

Hans Krenn hat die Farb- und Helligkeitskontraste der Schriften zu den Hintergrundflächen so gewählt, dass sie nicht zu hart sind. Auf diese Art sind die Systemschriften gut lesbar und flimmern nicht. Lediglich einige Buttons, die mit Mausclick aktiviert werden können, verändern nach meinem Geschmack ihre Farbe nicht stark genug, wenn man mit dem Cursor darüberfährt. Grafisch überraschend und klar gelöst hat Krenn beispielsweise die einander gegenübergestellten Kartenausschnitte und die zugehörigen Landschaftsfotografien. Da wird Komplexität auf einsichtige Weise reduziert. Ebenso geschickt fügt der Gestalter Wanderwege in die dreidimensionalen Karten des Parks. Ich erfahre so, wo ich schwitzen wer-



Wir sind auch bereit

Im September hat der Nationalrat das Fachhochschulgesetz verabschiedet. Die Schulen für Gestaltung sollen so Hochschulen werden können (HP 5/95). Ungewiss ist nach wie vor, was mit der traditionsreichen SfG Basel passieren wird. Köbi Gantenbein sprach mit Michael Renner, Leiter des Fachbereichs Visuelle Kommunikation.

Wie beurteilen Sie aus der Sicht der Gestalterschulen das Fachhochschulgesetz?

Anscheinend hat man hierzulande nun realisiert, was im europäischen Ausland, den USA und Japan bekannt ist: Gestaltung ist ein Wirtschaftsfaktor, der seit Jahrzehnten an Hochschulen gepflegt wird. Die Einteilung der Berufe in produktive und reparative Arbeitswelt scheint, was Design angeht, überwunden. Man hat offenbar realisiert, dass die Absolventen nachher in der Wirtschaft tätig sind und sich in Bereichen wie Produktgestaltung, Mode, Textilgestaltung und Visueller Kommunikation an der Produktion von Waren beteiligen. Das ist ein grosser Schritt für die Gestalterschulen.

Die Aussicht ist aber nicht für alle Designschulen gleich rosig. Namentlich für Basel ist die Zukunft ungewiss. Was ist der Stand der Dinge?

Der grosse Atem der Fachhochschulreform fehlt in der Nordwestschweiz. Lediglich Baselland und Baselstadt haben sich geeinigt, die Ingenieurschule beider Basel und die HWV, die Höhere Wirtschafts- und Verwaltungsschule, als Kompetenzzentrum zusammenzufassen und so Fachhochschule werden zu lassen. Die Schule für Gestaltung fehlt dabei, denn die Regierung hat gesagt, sie sei als Fachhochschule nicht prioritär. An einer Debatte des Werkbundes hat der Vertreter des Erziehungsdepartementes diese Sicht kürzlich relativiert. Es sei kein Entscheid gefallen, eine unabhängige Kommission arbeite an einer Studie, aufgrund der dann die Standorte entschieden werden. Das schafft Zeit und Raum. Wir haben den Rückschlag der Regierung verdaut, arbeiten an Lehrplänen. Wir brauchen nun die offenen Ohren der Politik, damit zusammen mit einem Kompetenzen-

trum eine Hochschule für Gestaltung und Kunst der Nordwestschweiz entstehen kann.

Was legitimiert die SfG Basel zu diesem Ziel?

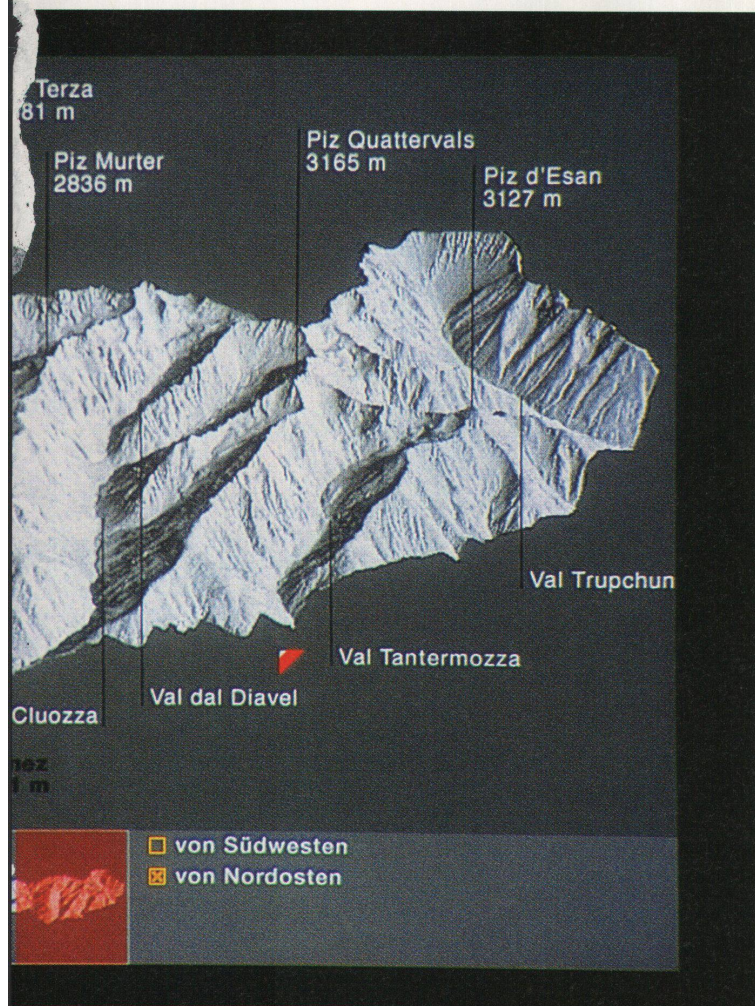
Wie andere Schulen führt auch die SfG Basel seit zehn Jahren mehrere Klassen auf der Stufe einer «Höheren Schule für Gestaltung». Dann gibt es seit 25 Jahren das international beachtete Nachdiplomstudium für Grafik Design, das Leute aus 30 Nationen besuchen. Unsere Absolventen kann man offenbar auch brauchen, so unterrichten zum Beispiel zur Zeit sieben Basler Absolventen in der Schweizer Filiale des in der Fachhochschuldebatte immer wieder zitierten Art Center in La Tour-de-Peilz.

Welche inhaltlichen Schwerpunkte setzt die SfG Basel? Wie profiliert sie sich gegenüber andern Designschulen?

Seit 1984 arbeiten wir an Modellen, wie die neuen Medien in die Gestaltung integriert werden können. Dank eines Geschenks von Apple Computer USA waren Erfahrungen mit Computer und Design schon früh möglich. Die Weiterbildungsinitiative des Bundes hat einen grosszügigen Ausbau dieser Erfahrungen ermöglicht. Heute arbeiten und lehren wir an rund hundert Arbeitsstationen. Aus reicher Lehr- und Lernerfahrung entstanden auch zahlreiche Projekte. Beispiele sind etwa eine typografische Software-Entwicklung mit der ETH Lausanne, die Entwicklung von Bildschirmschriften für IBM USA, die Gestaltung einer Plakatserie für Adobe Systems USA oder das interaktive Besuchersystem für den Nationalpark (siehe Artikel auf der gegenüberliegenden Seite).

Worauf will sich eine HfG Basel/Nordwestschweiz konzentrieren?

Wir planen fünf Studiengänge: Visuelle Kommunikation; Grafik Design; Körper und Kleid; Textil Design; Innenarchitektur, Bau- und Produktgestaltung. Mit den Fachinstituten «Theorie der Kunst und Gestaltung» und Fachstelle «Lehrerbildung und Gestaltungspädagogik» wird das Lehrangebot in Theorie abgedeckt.



Eine Premiere: Ein 3D-Modell des Nationalparks ist in die Software integriert

de und wo's gemütlich bergauf geht.

Auf die Socken

Das System informiert vielfältig über den Park: wissenschaftliche Hintergründe zu Geschichte, Geologie, Flora und Fauna der Region. Kein pädagogischer Krampf, sondern spielerisch kann ich mir Wissen über das komplexe System Naturpark vermitteln. Ein Leckerbissen für die mit den Tücken des Computerdesigns Vertrauten: Erstmals wird ein 3D-Modell der Landschaft verwendet, das Britta Allgöwer vom Geographischen Institut der ETH Zürich projektiert und Hansruedi Bär programmiert hat. Nach dem Besuch bei DIBIS mache ich mich auf die Socken. Und bin erleichtert. Trotz des genusslichen Surfs mit DIBIS: Die reale Wanderung ist nach wie vor vergnüglicher als die virtuelle.

Ralf Michel

DIBIS im Nationalpark

Projektleitung: Britta Allgöwer, Geographisches Institut Zürich; Klaus Robin, Schweizer Nationalpark; Hans Krenn, Schule für Gestaltung Basel

Gestaltung und Gesamtkonzept: Hans Krenn, Visueller Gestalter HfG, Basel

Programmierung: Hansruedi Bär, Geographisches Institut Zürich

3D-Renderings: Britta Allgöwer, Hansruedi Bär, Martin Heller

Fotos und Informationen: Klaus Robin, Hans Lozza, Flurin Filli, Curdin Florineth, Alfons à Porta, alle Schweizer Nationalpark

Gestalterische Beratung: Michael Renner, Mentoren der Diplomarbeit im Fachbereich visuelle Kommunikation der Höheren Schule für Gestaltung, Basel: Urs Graf, Michael Renner

Technische Realisation: Software: Direktor 4.0 von Makromedia, installiert auf einem Apple Power-Macintosh