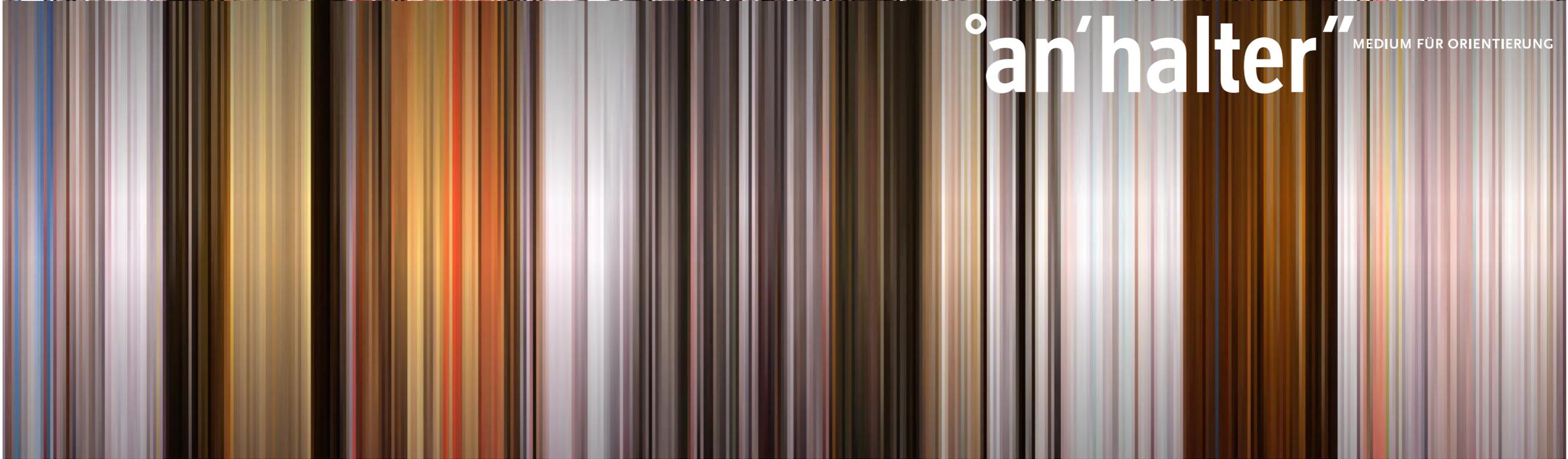


°an'halter" MEDIUM FÜR ORIENTIERUNG



»anhalter«  
Medium für Orientierung



Diplomarbeit  
von Stephan Ecks  
2004



Heinz von Foerster:

Peter Durant, ein blinder Student der Universität von Illinois, saß also vor meinem Schreibtisch und erzählte mir von seiner Übersetzung.

Ab und zu, wenn er bestimmte Papiere oder Bücher erwähnte, stand er auf, zeigte über meinen Schreibtisch hinweg auf etwas und sagte:

«Das steht übrigens da drin.»

Da habe ich mich natürlich umgedreht, um zu sehen worauf er zeigt. Da war die Tafel und die Wand.

Dann hat er sich hingesetzt und bald darauf wieder auf etwas gezeigt. Ich habe mich immer wieder umgedreht und war vollkommen verwirrt.

Endlich fragte ich: »Peter, auf was zeigst Du denn?«

«Na, ich zeig doch auf das Buch.»

«Aber da ist doch kein Buch?»

«Doch«, sagte er, »da ist doch mein Schreibtisch!«

Sein Schreibtisch war auf der anderen Seite der Wand im nächsten Zimmer.

Und weil er blind war, hat er die Wand nicht gesehen.

Er konnte durch die Wand durchschauen.

Da hab ich ihn gefragt: »Ja aber wieso weißt Du,

wo dieses Buch ist?«

Sagt er: »Ganz einfach, wenn ich aufstehe von meinem

Schreibtisch, dann dreh ich nicht mich herum,

sondern ich drehe das Biological Research Lab um 90°.

Dann schiebe ich es rückwärts, weil ich nach vorne gehe,

durch die Tür; dann dreh ich's wieder um 90°, geh den Korridor

entlang, drehe das Lab wieder,

komme bei Deiner Tür hinein und dann,

wenn ich mich auf den Stuhl setze,

dreh ich das Lab noch einmal.

Daher weiß ich genau, wo ich bin.»

Ernst von Glasersfeld:

Ganz nahe an seinem Buch – der Luftlinie nach!

Heinz von Foerster:

Und die Wand gab es für ihn nur in seiner Bewegungswelt,

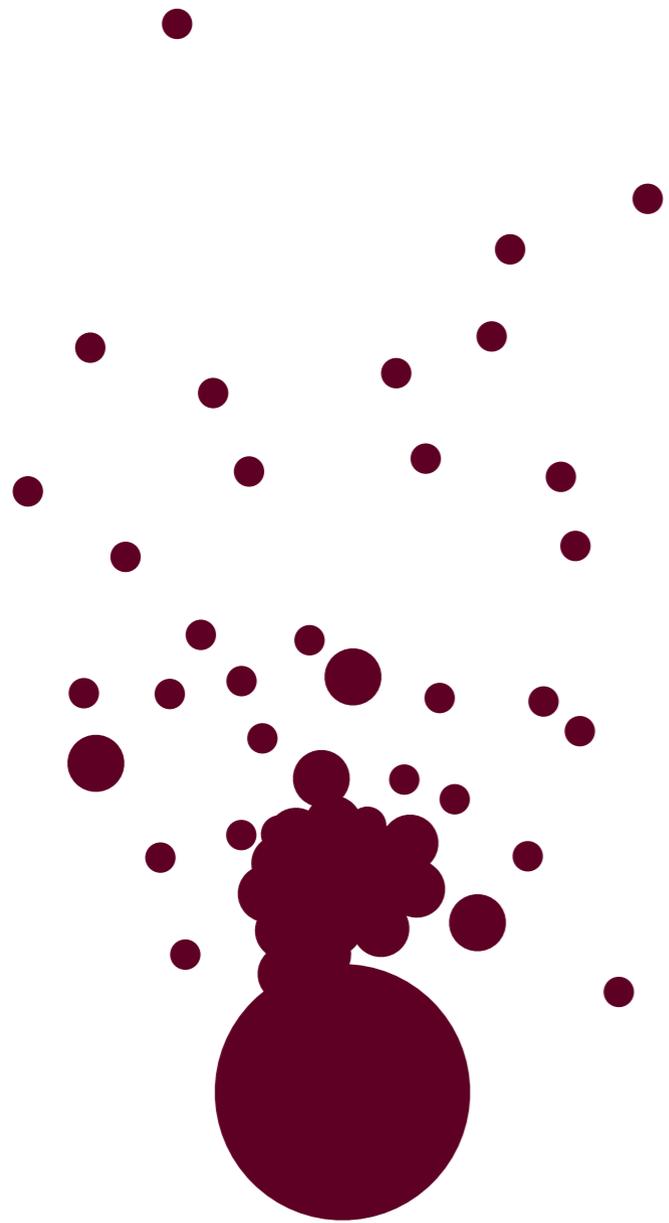
in der Orientierung gab es sie nicht.

Ernst von Glasersfeld:

Heinz, das ist herrlich.

Heinz von Foerster:

Ja, ich war auch vollkommen hingekissen.



## °1 Anleitung

Orientierungshilfe für die linke Seite.

Diese Seite beschreibt meine ganz persönliche Orientierung.

Ein Anfang mit Gedanken, Recherchen, eben Dingen die mir im Laufe meiner Beschäftigung mit dem Thema über den Weg liefen und für mich eine Relevanz im Bezug auf das Thema hatten.

Manchmal ist eine Verknüpfung da, mal nicht wirklich ersichtlich.

Ein Brainstorming, welches sich im Verlauf dieses Buches verdichtet, strukturiert und sich schließlich in dem »Medium für Orientierung« festigt.

Orientierung als Prozess der individuellen Wegfindung.

Diese Seite ist in der »ScalaSans Regular« gesetzt.

Bei einem Zeilenabstand von 10,8 Punkt.

Und zwar in dunkelrot (0c, 100m, 60y, 60k).

Die Headline ist 11 Punkt groß.

Der Fließtext ist in 9 Punkt gesetzt.

Die Fußnoten in 7 Punkt.  
Aber – und jetzt aufpassen! – in der »ScalaSerif Regular« in 6 Punkt.  
Bei einem Zeilenabstand von 7 Punkt.  
Und auch noch in schwarz (100c, 100m, 100y, 100k)

Das Papier auf dieser Seite hat eine glatte Oberfläche.

Beide Teile, also die linke und die rechte Seite, sind als zwei getrennte Teile zu behandeln.

Es gibt aber inhaltliche Verknüpfungen, die aufgrund von Gedanken und Assoziationen zu Ansätzen auf der jeweils anderen geführt haben.

Diese sind durch Linien gekennzeichnet. Es darf also munter quergelesen werden.

## °1 Anleitung

Orientierungshilfe für die rechte Seite.

Diese Seite beschreibt die theoretische Auseinandersetzung mit dem Thema Orientierung.

Hier gehe ich darauf ein, wie wir unsere Umwelt wahrnehmen und uns anhand dieser Sinneseindrücke individuell orientieren.

Dieser Teil hat einen sehr linearen und systematischen Ablauf, wie man im folgenden Inhaltsverzeichnis erkennen kann.

Diese Seite ist in der »ScalaSerif Regular« gesetzt.

Bei einem Zeilenabstand von 10,8 Punkt.

Und zwar in schwarz (0c, 0m, 0y, 100k).

Die Headline ist 11 Punkt groß.

Der Fließtext ist in 9 Punkt gesetzt.

Die Fußnoten in 7 Punkt.  
Aber – und jetzt aufpassen! – in der »ScalaSans Regular« in 6 Punkt.  
Bei einem Zeilenabstand von 7 Punkt.  
Und auch noch in dunkelrot (0c, 100m, 60y, 60k).

Das Papier auf dieser Seite hat eine raue Oberfläche.

Beide Teile, also die linke und die rechte Seite, sind als zwei getrennte Teile zu behandeln. Es gibt aber inhaltliche Verknüpfungen, die aufgrund von Gedanken und Assoziationen zu Ansätzen auf der jeweils anderen geführt haben.

Diese sind durch Linien gekennzeichnet. Es darf also munter quergelesen werden.

## Inhalt

John Maeda »Maeda@Media«

Visualisierung von Objektdaten

Ikons

World of Experience

Legende

Typografie in Science Fiction Filmen

Orientierung im Film

in(orientierung

London Underground Map

Höhenlinien

»FastForward« Trailer

Intuition

Wahrnehmung

Literaturliste

Kartographie

Fototagebuch

Aufzeichnen von  
Bewegungen

Verknüpfung CD – Print

Cognitive Mapping

Zieldefinition

Tanja Wesse Stadtplandiplom

Namensfindung

Orientierung  
im Raum

Amsterdam Real Time Project

Website

Desorientierung

Corporate Design

Videostudie

Was ist »anhalter«?

Verlaufen

Wegfinden

Bewegen im Raum

Wortmarke

subjektive Sicht

3deluxe »Scape«

Medium für Orientierung

Briefbögen

Profile Intermedia Vortrag  
»Grids for the dynamic Image«

Mailing

Eyetracking

Mediaanalyzer

ZKM – CTRL (SPACE) »Rhetorics of  
Surveillance from Bentham to Big Brother«

## Inhalt

°1 Anleitung

°2 Einleitung

°3 Informationsverarbeitung

°3'1 Wahrnehmung

°3'2 Aufmerksamkeit und Selektion

°3'3 Gedächtnis / Repräsentation / Assoziation

°3'4 Handlungssteuerung und Ziel

°3'5 Cognitive Mapping und Orientierung im Raum

°3'6 Konstruktivismus

°4 Zeichen und Kommunikation

°4'1 Überblick und Rolle des Zeichens in der Orientierung

°4'2 Die Sprache als primäres, modellierendes System

°4'3 Erzeugung

°4'3''1 Zeichenprozesse

°4'3''2 Zeichendefinition

°4'4 Dimensionen / Kategorien

°4'4''1 Zeichendimension

°4'4''2 Zeichenkategorien

°4'5 Kommunikation

°4'5''1 Selektion

°4'5''2 Information

°5 Common Sense

°5'1 Genuines Wissen

°5'2 Soziokulturelles Wissen

°2 Einleitung

»Orientierung entsteht immer dann,  
wenn Mensch und Umwelt ein kognitives  
Wechselspiel eingehen.

Die Art und Weise, in der dies geschieht,  
basiert auf den Prinzipien von

(Peter Zec, 2002) **Wahrnehmung und Kommunikation.**«



...und in diese Dame hatte ich mich gleich verguckt!

### »Wenn ich Dich erwische Charles...«

Seit Beginn meines Studiums haben Ikons und Zeichen mich in den Bann gezogen und begeistert. Die Möglichkeit, in ihnen einen komplexen Umstand, ja beinahe eine kleine Geschichte zu erzählen, faszinierte mich. Hinzu kam, dass ich während eines Praktikums das folgende Buch in die Hände bekam. Seitdem ist Charles S. Anderson einzig und allein an allem Schuld.



Er war es nämlich, der in den 50er und 60er Jahren damit begann, Illustrationen aus Zeitschriften und dergleichen zu sammeln und zu archivieren.

Ein Buch voller kleiner Geschichten.

Ich orientierte und bewegte mich immer mehr nicht nur durch Schrift sondern durch Zeichen. Kleine graphische Details erregten mein Interesse, wurden kurz erfasst und nicht allzu selten mitgenommen und in Schuhkartons archiviert.

Mit der zunehmenden Komplexität und Beschleunigung unserer Lebensverhältnisse wächst in gleichem Maß auch unser Bedürfnis nach Orientierung. Für immer mehr Dinge haben wir immer weniger Zeit. Über immer mehr Kanäle müssen wir uns somit aus immer mehr eingehenden Mitteilungen die Informationen filtern, die wir benötigen.



## °2 Einleitung

Zusätzlich zu dem Zitat am Kapitelbeginn hier noch einmal zur Einstimmung eine Definition:

Der Ausdruck Orientierung (von lat.: »oriens«: sich nach der heraufgehenden Sonne [=Osten] ausrichten, wie es bei mittelalterlichen Kirchen üblich war [siehe Ostung]) bezeichnet:

- die räumliche Orientierung im weitesten Sinne, siehe Orientierung (Raum)
- die politische Ausrichtung bzw. Gesinnung, siehe Orientierung (Politik)
- in der Mechanik den Zustand von Materie, in dem sie abhängig von der Zeit ihren Ort verändert.

In meiner Arbeit werde ich mich jedoch ausschließlich der Orientierung im Raum widmen.

Orientierung im Raum beschreibt:

1. das Wissen über die eigene Position in einem realen oder virtuellen Raum, um mit diesem Wissen Wege zu finden oder seinen Standort beschreiben zu können.
2. das Wissen um die Lage eines Objekts in einem Raum. So rekonstruiert man zum Beispiel in der »Photogrammetrie« aus Abbildungen (z. B. der perspektivischen Abbildung einer Fotografie) eines Gegenstands seine dreidimensionale Form.

## Orientierung als ein individuell erfahrbares Geschehen

Unser Problem ist, dass wir Orientierung immer in der Welt um uns herum suchen, obwohl wir sie doch nur in uns oder – besser gesagt – durch uns selbst finden können. Denn Orientierung findet immer in unseren Köpfen statt, auch wenn wir fest davon überzeugt sind, dass sie in der Außenwelt erfolgt.

»Orientierung entsteht immer erst dann, wenn es zu einer gegenseitigen Bedingung von Mensch und Umwelt in Form eines kognitiven Wechselspiels des Entwickelns und Erkennens von Strukturen im Inneren des wahrnehmenden Subjektes wie auch in der äußeren Umgebung kommt.«

Den Ausgangspunkt meiner Dokumentation bildet eine Betrachtung unserer

**Kapitel °3** Informationsverarbeitung im Bezug auf den Orientierungsprozess.

Danach gehe ich auf die Erzeugung und den Gebrauch von Zeichen ein,

**Kapitel °4** welche die Grundlage für Leit- und Orientierungssysteme bilden.

In diesem Bereich werde ich mich bewusst nicht allen Details der Farbtheorie, der Zeichensymbolik, der Zeichensysteme und der Typografie widmen, da dies den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde und für meine Arbeit nicht wirklich relevant ist.

Im Anschluss daran beschreibe ich die Bedeutung des »Common Sense«, welcher der

**Kapitel °5** Ausgangspunkt für Orientierung ist.

## Raum

Ein Raum muss nicht zwangsläufig ein real existierender Raum sein. Der Ausdruck »Raum« ist systematisch mehrdeutig.

»(...) ursprünglich bezeichnete er das Geräumte, den durch Rodung gewonnenen Siedlungsplatz, also bereits das Ergebnis eines Eingriffs des Menschen in seine vorgefundene Umwelt«. Heute bezeichnet »Raum« konkrete umschlossene Teilräume (etwa das Innere eines Hauses), umfassendere Räume als »Behälter« von Objekten (etwa den Weltraum) und abstrakte Räume (etwa in der Mathematik).«

Bollnow, Otto f., 1963:  
Mensch und Raum

Um sie kognitiv leichter zugänglich zu machen, strukturieren wir alle Räume hierarchisch. Aufgrund physikalischer Individuationskriterien sprechen wir von Galaxien, Sonnensystemen und einzelnen Himmelskörpern. Auf der Erde werden Teile der Erde und Naturräume aufgrund (bio-) geographischer Kriterien voneinander abgegrenzt. Eine weitere Gliederung findet durch die Unterteilung in Länder, Bundesländer, Landkreise, Städte und Stadtviertel statt.

Schmauks, Dagmar, 2002:  
Orientierung im Raum

In meiner Arbeit liegt der Schwerpunkt auf dem Raum der Fortbewegung. Dieser umfasst für den Menschen den grössten Teil der Erdoberfläche. Jedes Bewegen in diesem Raum erfordert sensomotorische und kognitive Fähigkeiten: Orientierung ist Wissen in Bezug auf das Zurechtfinden in einer Situation.

Kapitel \*3  
»Informationsverarbeitung«

Abstand oben:  
15 mm

Satzspiegel

Abstand  
außen:  
15 mm

Farbe:  
0c 100m 60y 60k  
(dunkelrot)

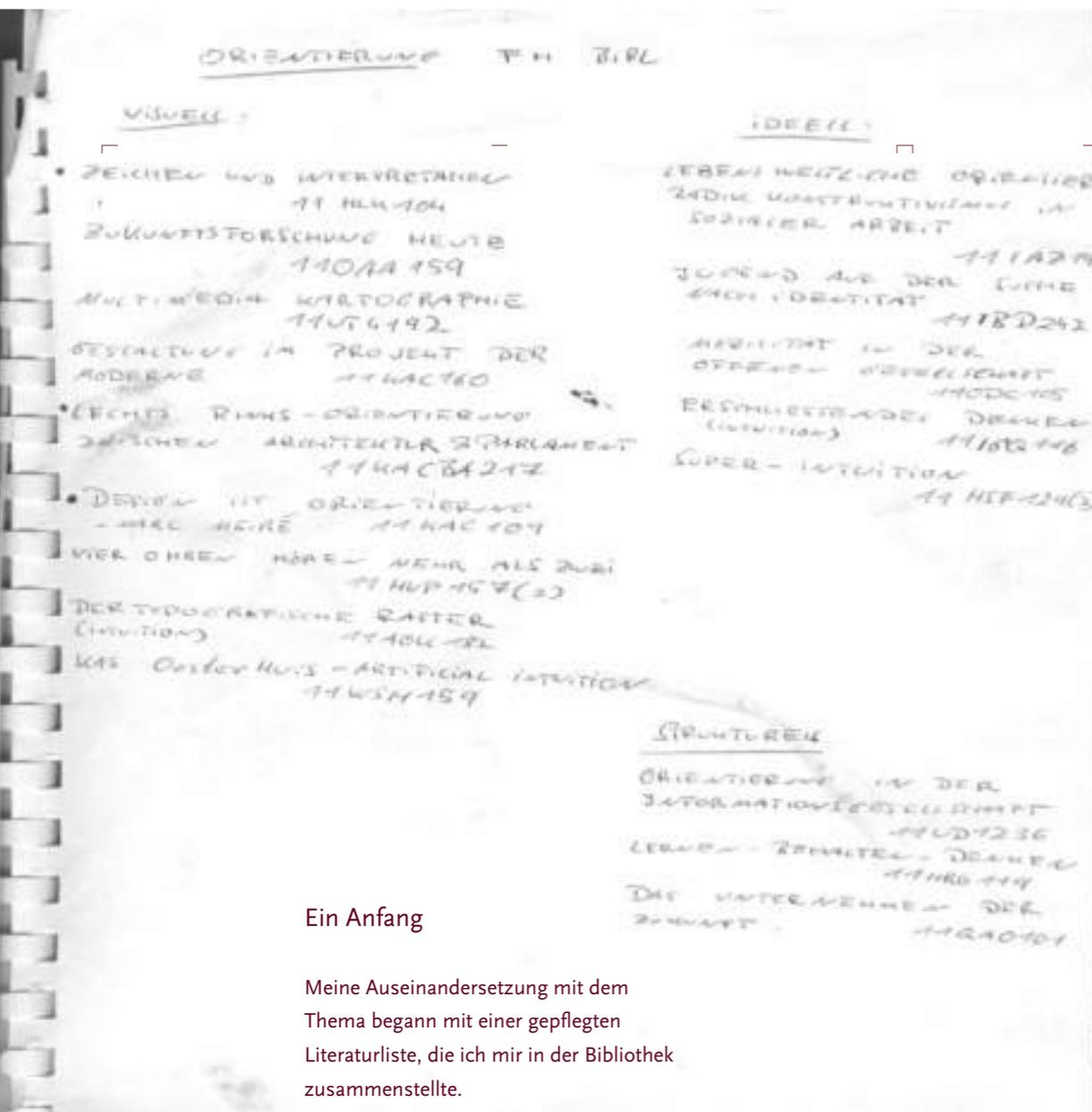
Abstand unten:  
30 mm

Abstand innen:  
27,50 mm

°3 Informationsverarbeitung

»Das Gehirn ist ein Organ,  
das Welten festlegt,

Francisco J. Varela keine Welten spiegelt.«



Ein Anfang

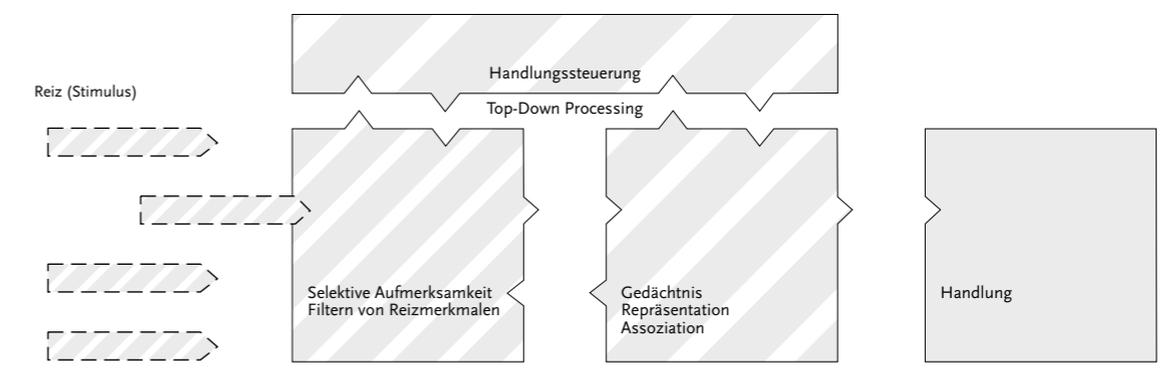
Meine Auseinandersetzung mit dem Thema begann mit einer gepflegten Literaturliste, die ich mir in der Bibliothek zusammenstellte. Einige wurden regelrecht verschlungen, andere entpuppten sich als Fehlgriff. Einige schafften es in die vordersten Ränge des Anhangs, andere nicht.

3 Informationsverarbeitung

Eine Orientierungshandlung entsteht zwischen einem Ausgangspunkt und einem Endpunkt.

Die Ermittlung unseren gegenwärtigen Standpunktes, unseres gewünschten Endpunktes, sowie die Bewegung dazwischen geschieht mit verschiedenen Mitteln der Informationsverarbeitung. Der Begriff »Informationsverarbeitung« umfasst eine Reihe kognitiver Prozesse, wie die Vorgänge des Wahrnehmens, der Aufmerksamkeit, des Erinnerns und des Urteilens. Diesen Vorgängen ist gemeinsam, dass sie der Orientierung des Organismus in seiner Umgebung dienen, und damit Grundlage sind für angepasstes Verhalten, für das Leben und das Überleben.

Eine Orientierungshandlung entsteht demnach nicht einfach so, sondern folgt einer Reihe kognitiver Prozesse:



Modell der Informationsverarbeitung n. Cowan, 1988

Informationsverarbeitung geschieht dabei allerdings nicht rein seriell, sondern beinhaltet zahlreiche parallele und bidirektionale Verarbeitungsströme, die sich wechselseitig beeinflussen.

s. Kapitel \*2\*1

In diesem Kapitel werde ich auf folgende Fragen eingehen:

1. Wie können wir uns in einer komplexen Umgebung orientieren?
2. Warum orientieren sich Menschen unterschiedlich?
3. Welchen Einfluss haben äußere Orientierungshilfen auf unsere Orientierung?



## °2'1 Wahrnehmung

Wir nehmen die Umgebung mit unseren Sinnen wahr.

Die Sinne sind unsere wichtigsten Fühler, mit denen wir uns in der Außen- und Innenwelt orientieren können. Täglich begleiten sie uns, führen uns durch das Wirrwarr der Informationsmassen, warnen uns, bringen Gefühle mit sich, lassen uns genießen und Schmerz empfinden.



Wahrnehmung ist dabei immer selektives  
und subjektives Empfinden.



Der Prozess der Wahrnehmung beruht auf einer Interaktion zwischen den Informationen, die sogenannte Rezeptoren (z. B. die der Netzhaut) stimulieren, deren elektrische Impulse im Gehirn weiterverarbeitet werden, und den Informationen, die aus früheren Erfahrungen stammen. Sie ist also eine Interaktion aus physiologischen und kognitiven Prozessen.



Der visuelle Sinn ist beim Menschen der wichtigste Rezeptor,...



Orientierung – das Thema.

Orientierung – in meinem Fall auch die Beschreibung eines Prozesses:

Nämlich meiner Herangehensweise und gedanklichen Auseinandersetzung mit dem Thema.

Also machte ich mir Gedanken, wie ich meinen Weg am besten dokumentieren könnte.

Die Idee für ein Fototagebuch entstand. Ursprünglich sollte es ein Tontagebuch werden, aber aus technischen Gründen entschied ich mich für ein Fototagebuch.

So entstand am 7.10.2003 mein erstes Foto. Und mit jedem Tag sollte eins hinzukommen.

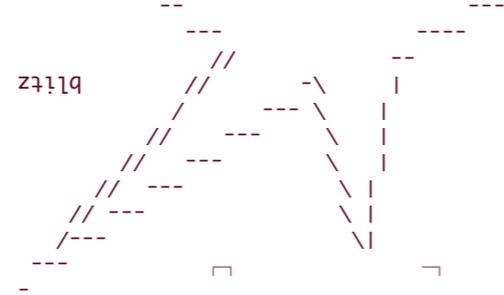


Das erste Bild aus dem Fototagebuch – 7.10.2003

Hahnenschrei Kirchturm  
Glocke Wecker Kaffee  
maschine Schliessend  
er Haustür Strassenba  
hn Bimmel und Ansage  
Türcode Türsummer Co  
mputer anschalten Mik  
rowellen bing Klospülu  
ng Strassenbahn Fern  
seher anschalten Audiolo  
gos Schnarchen zzzzzz

...dicht gefolgt vom akustischen Sinn...

ein auditiver Tagesablauf

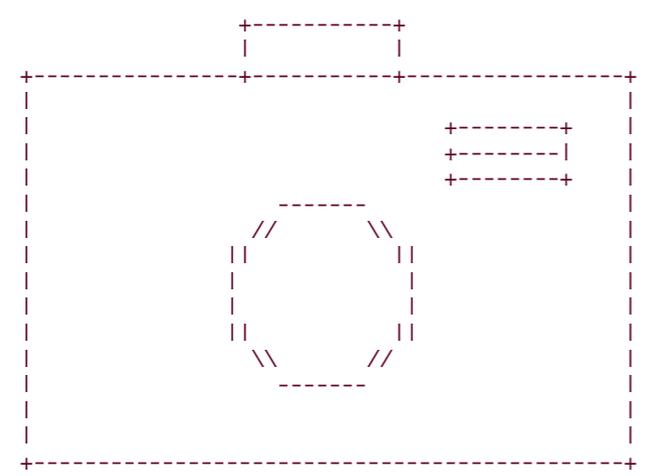
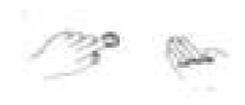


3

Informationsverarbeitung



...und dem haptischen Sinn.



Unter [www.bitmapboogie.de/stex](http://www.bitmapboogie.de/stex) gibt es seitdem jeden Tag ein liebevoll geknipstes Foto zu sehen.

### »Top-Down« und »Bottom-Up«

In der Wahrnehmung gibt es zwei grundlegende Verarbeitungsmechanismen.

»Bottom-Up Processing« (»datenbasiert«) beschreibt den Wahrnehmungsprozess, in dem sämtliche Einzelheiten (Positionen und Bewegungen von Form, Farbe, Tiefe, Textur) verknüpft und zu einem individuellen Bild zusammengestellt werden.

Gibson 1955, Marr 1975

Diese Art der Wahrnehmung beschreibt also den primär sensorisch gesteuerten Prozess der Verarbeitung von Reizen unserer Umwelt.

So analysiert beispielsweise unser visuelles System in detaillierter Art und Weise die physikalischen Merkmale einer Szene, ohne diese Analyse notwendigerweise mit vorhandenen Gedächtnisinhalten in Bezug zu setzen.

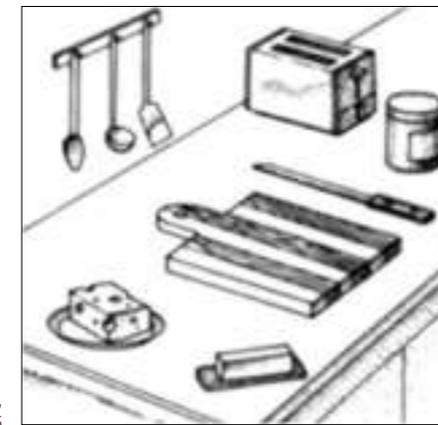
siehe auch \*5'1 und \*5'2

»Top-Down Processing« (»hierarchisch«, »wissensbasiert«) beschreibt Einflüsse höherer kognitiver Prozesse auf die Wahrnehmung. Hierzu gehören Informationen, die wir uns bereits angeeignet haben, wie etwa das genuine Wissen, das soziokulturelle Wissen, oder das »a-priori-Wissen«. Dieser Wissensstand ermöglicht es dem Menschen, Vorstellungen über vertraute Objekte in seiner Umgebung zu haben und diese mit ihnen zu verbinden.

»Sensorische Reize (z. B. visuell, auditorisch, somatosensorisch) werden demnach nicht passiv verarbeitet, sondern z.B. durch die Gedächtnisrepräsentationen, die wir aufgrund unserer Erfahrungen mit diesen Reizen gespeichert haben, oder unsere Handlungsziele modifiziert.«

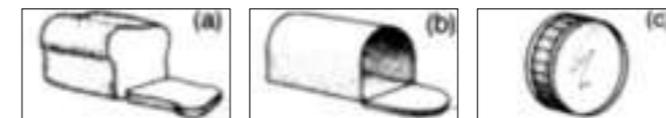
Das Prinzip des »Top-Down Processing« wird sehr gut in dem folgenden Versuch des Psychologen Palmer (1975) deutlich:

Verschiedenen Versuchspersonen wurde folgendes Bild gezeigt:



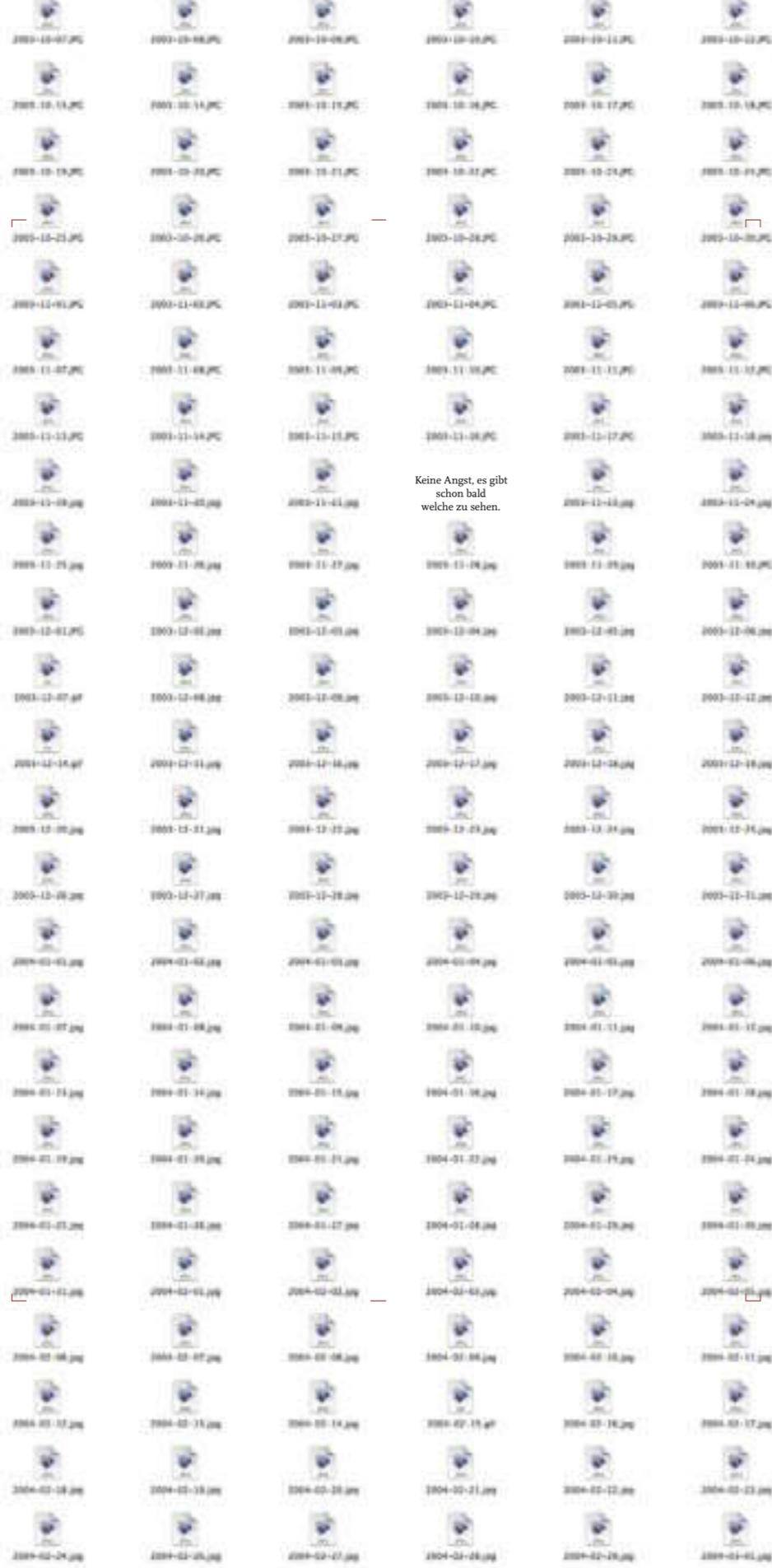
Versuchsordnung,  
Palmer, 1975

Kurz danach wurden den Teilnehmern nacheinander alle der folgenden Bilder für einen sehr kurzen Augenblick (ein Bruchteil einer Sekunde) gezeigt.



Danach wurden sie gebeten, die Gegenstände (a–c) zu identifizieren.

Das Ergebnis war zu sehen, dass 80% der Teilnehmer Objekte wie das Brot, welches einen Bezug zu der zuerst gezeigten Küchenszene hat, richtig benennen konnten. Der Briefkasten und die Trommel, also zwei Objekte, die nicht in die zuvor gezeigte Szenerie passen, konnten dagegen nur zu 40% richtig benannt werden.



Keine Angst, es gibt schon bald welche zu sehen.

Dies liegt daran, dass beide Gegenstände keinen inhaltlichen Bezug zu der vorher gezeigten Umgebung haben. Die Trefferquote des Briefkastens liegt allerdings bedeutend höher als bei der Trommel, weil er eine ähnliche Form wie der Brotlaib hat.

Die Fähigkeit der Teilnehmer die Objekte zu identifizieren wurde also von ihrer Erwartung beeinflusst, welche Dinge am besten in die vorher gezeigte Szenerie passen.

Es ist noch ungeklärt wie beide Verfahren »eingesetzt« werden: Top-down bei vertrauten Umgebungen und Bottom-Up bei Unbekanntem, bzw. gemeinsam in gegenseitigem Wechselspiel. Auch im Bereich der Neurowissenschaften wurde das Zusammenspiel der beiden Verarbeitungsströme untersucht. Es konnte gezeigt werden, dass die neuronale Aktivität auf ein und den selben Reiz in primär sensorischen Arealen durch Faktoren wie Vertrautheit oder Kontext (Top-Down) moduliert werden kann, dass also ein Einfluß der Top-Down Verarbeitung auf die Bottom-Up Verarbeitung besteht.

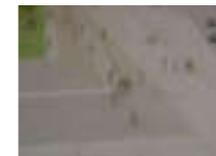
Umgekehrt ist eine Top-Down Verarbeitung bei fehlendem sensorischen Input schwer möglich!



2003-10-20.jpg

## °2'2 Aufmerksamkeit / Selektion

Das menschliche Informationsverarbeitungssystem wäre hoffnungslos überfordert, würde es alle Reize, die wahrgenommen werden, auch dem Bewusstsein zugänglich machen. Daher findet eine Selektion statt, die als selektive Aufmerksamkeit bezeichnet wird. Sogenannte »Filtertheorien« gehen davon aus, dass basierend auf Reizmerkmalen einerseits (z. B. ein lautes Geräusch) sowie den internen Handlungszielen (z. B. der Wunsch »ich will ein Buch lesen«) bestimmte Reize in den Fokus unserer Aufmerksamkeit gelangen. Dies ist dann der Teil der Umwelt, mit dem wir uns aktuell beschäftigen.



2003-10-20.jpg

## °2'3 Gedächtnis / Repräsentation / Assoziation

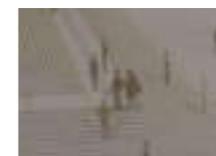
Diese für den Organismus bedeutungsvollen Wahrnehmungs- und Erkenntnisleistungen des Gehirns arbeiten in der Regel mit sogenannten internen Repräsentationen.

Unser Denken geschieht nach Ansicht der Kognitionsforscher mittels Vorstellungen und Bildern, die als eine Art Abbild von der Umwelt im Gehirn entstehen.

Die derzeit aktuellen Repräsentationstheorien gehen von den folgenden drei Voraussetzungen aus:

- Es besteht eine Trennung zwischen der Welt und dem wahrnehmenden Subjekt.
- Unsere Kognition bezieht sich auf diese Welt oder Teile von ihr.
- Wir erkennen die vorgegebene Welt dadurch, dass wir ihre Merkmale abbilden und auf der Grundlage dieser Abbildungen handeln.

Kognitive Wissensstrukturen entwickeln sich dabei individuell.



2003-10-20.jpg



Die ersten 16 Bilder des Fototagebuchs.  
Gleichzeitig ausgewählt.  
Es kommen mehr Hochformate!



in(orientierung.ppt



Bei meinem Kooperationspartner  
in(corporate begann der erste Kontakt mit  
dem Thema während eines Betriebsausflugs  
in Form von mehreren Vorträgen zu Thema.

Sie sind von Mensch zu Mensch verschieden, abhängig davon, was die betreffende Person im Laufe der Zeit erfährt und lernt, also welche neuen kognitiven Verbindungen im Netzwerk geknüpft werden.

Wenn zum Beispiel das visuelle System beim Betreten der eigenen Wohnung anhand weniger Eckdaten »vertraut!« signalisiert und man das Gefühl hat, die vorgefundene Szene innerhalb kürzester Zeit vollständig erfasst zu haben, so ist das eine Leistung des kognitiven Systems, die man »Assoziatives Speichern« nennt. Je häufiger ein Netzwerk das Zusammengehören von Merkmalen gelernt hat, umso weniger Einzelmerkmale sind nötig, um das komplette Bild zu produzieren.

Bezogen auf Orientierung im Raum bedeutet dies, dass die Art und Weise, wie wir Orientierungshilfen (sensorische Reize) zur Handlungsregulation nutzen, immer von unseren persönlichen Erfahrungen, unseren gespeicherten Handlungsschemata beeinflusst wird.

Die Erkennung von Gesichtern geht ebenso hochgradig automatisiert vonstatten. Durch derartige Automatisierungsprozesse wird ein Zurechtfinden in unserer bisweilen außerordentlich komplizierten Umwelt erleichtert oder überhaupt erst möglich. Gerade in Gefahren- und anderen Situationen, in denen schnelle Handlungsentscheidungen gefordert sind, können wir Nutzen aus dieser Fähigkeit unseres Gehirns ziehen.

Das »Assoziative Speichern« gehört zu seinen Meisterleistungen, denn hierzu ist nicht nur ein sehr schnelles unbewusstes Einschätzen der Situation nach bekannt/unbekannt und wichtig/unwichtig nötig, sondern ein großer Vorrat an Vorwissen, der nahezu augenblicklich aktiviert werden kann. Hierbei muss das kognitive System einen schwierigen

Aber wer sollte überhaupt Interesse an einer Publikationsreihe haben, die sich mit dem Thema »Orientierung« beschäftigt?

Kompromiss eingehen: Verlässliches Erkennen braucht üblicherweise Zeit, diese Zeit widerspricht aber der Maxime »möglichst schnell«.

Die Lösung des Balanceaktes besteht darin, dass man immer mehr Erfahrungen gewinnt, die es erlauben, bei gleicher Reaktionszeit immer verlässlichere Einschätzungen zu erreichen oder bei gleicher Verlässlichkeit kürzere Reaktionszeiten. Die eigene Wahrnehmung in diesem Bereich wird dadurch verbessert und geschult. Zu Fehlleistungen kann es dabei natürlich genauso kommen. Wenn beispielsweise in einer vertrauten Umgebung kleine, aber wichtige Einzelheiten verändert werden, die nicht bewusst wahrgenommen werden, weil sie im vom Gedächtnis produzierten Komplettbild nicht vorkommen.

Orientieren kann und wird sich also jeder Mensch nur innerhalb seiner kognitiven »Welt«, der Vorgang der Orientierung ist demnach ein subjektiver und individueller Prozess, der viel mit Erfahrung zu tun hat.

Mit jedem Akt des Erkennens verändert sich sowohl die von uns wahrgenommene Welt um uns herum, wie auch wir uns selbst dadurch verändern.

Also mal ein wenig geschaut, Gedanken gesammelt und eine Konzeption verfasst.

## Zieldefinition für die Publikationsreihe zum Thema »Orientierung«

### ° Hintergrund

Orientierung ist zu einem selbstverständlichen Grundbedürfnis von uns geworden. Wir orientieren uns prinzipiell ununterbrochen und allgegenwärtig den ganzen Tag. Jedoch gab es bisher aus gestalterischer Sicht kein Forum, das sich mit den vielfältigen Facetten des Themas Orientierung auseinandersetzte.

### ° Aufgabenstellung

Unter der Fragestellung »Was ist Orientierung und woran und wie orientieren wir uns?« ist eine Publikationsreihe inhaltlich und gestalterisch zu erarbeiten. In den halbjährig erscheinenden Ausgaben wird jeweils ein Aspekt des Themas »Orientierung« erfasst und mit verschiedenen Sichtweisen vorgestellt. Ziel ist es, dem Leser einen spielerisch-unterhaltenden Zugang zum Thema »Orientierung« mit einer ungewöhnlichen Themenzusammenstellung zu bieten.

### ° Wettbewerber / Recherche

Analoge und digitale Publikationen zu Design / Architektur / Wirtschaft / Philosophie

### ° Zielgruppe

Das Thema ist grundsätzlich so weit gefächert, dass es ein sehr breites Publikum anspricht. Die Publikation wendet sich an Leser, die aufgeschlossen und neugierig, aktiv, mobil und geistig rege sind. Somit ist sie nicht nur an Gestalter gerichtet. Es sind Menschen, die im weitesten Sinne privat oder beruflich einen Bezug zum vorgestellten Thema haben, sich aber keinen theoretischen, fachspezifischen Zugang zu dem Thema wünschen. Sie sind wissbegierig und lassen sich darauf ein, interaktiv und unterhaltsam sich einen Zugang zum Thema zu erarbeiten.

## °2´4 Handlungssteuerung / Ziel

In der letzten Stufe der Informationsverarbeitung findet die eigentliche Handlung statt. Zu diesem Zeitpunkt haben wir alle externen Reize verarbeitet und treffen eine Entscheidung in Bezug auf unsere Orientierung.

Diese Entscheidung, welche Orientierungshandlung wir ausführen, dabei allerdings nicht nur ausgelöst von externen Reizen in der Umgebung.

Ein wesentliches Merkmal menschlichen Handelns ist es, dass der Mensch sich interne Ziele setzt und Entscheidungen fällt / Pläne macht, um diese Ziele zu erreichen. In den Kognitionswissenschaften spricht man hierbei von Handlungssteuerung. Dieser Begriff subsummiert verschiedene höhere kognitive Prozesse (während derer auf die oben beschriebenen Prozesse der Wahrnehmung, der Aufmerksamkeit und des Gedächtnisses zurückgegriffen wird), mittels derer flexibles und zielgerichtetes menschliches Verhalten erst möglich wird. Der Begriff der Handlungssteuerung (oder kognitiver Kontrolle) kann auf verschiedenen Ebenen betrachtet werden – so kann ich mir z.B. als Ziel setzen, einen Universitätsabschluss zu erreichen, wozu ich mir dann hierarchisch untergeordnete Teilziele setzen muss. Und auch zum Erreichen dieser Teilziele müssen oft wieder kleinere »kontrollierte« Entscheidungen getroffen werden.

Das Hauptmerkmal der Handlungssteuerung ist das Überwinden reflexartigen, automatischen Verhaltens durch willentlich – kontrollierte Entscheidungen.

- Themen

Z. B. Kommunikation, Geografie, Marketing, Design, Wissenschaft, Wirtschaft, Philosophie, Politik, Soziologie, Software- und Hardwareentwicklung, Architektur, Kunst, Stadtplanung, Verkehrsplanung, alte und neue Medien.

- Kommunikationsziel

Mit der Publikation entsteht ein ernstzunehmendes Informationsmedium, das sich als erstes seiner Art dem übergreifenden Thema Orientierung widmet. Ziel ist es, pro Ausgabe einen Mikrokosmos innerhalb des weiten Feldes des Themas Orientierung zu erfassen, herauszugreifen und in einer grafischen Inszenierung zu visualisieren. Für in(corporate als Absender ist die Publikation eine weitere Möglichkeit, fachliche Kompetenz auf dem Gebiet Informationsgestaltung zu vermitteln.

- Kommunikative Kriterien / Maßnahmen / Medien

Das Medium jeder Ausgabe kann, je nach Themengebiet, variieren, bewegt sich zwischen Print und interaktiven, elektronischen Möglichkeiten. Denkbar wäre z. B. ein Auftritt als Zeitung, Zeitschrift, Postkartensammlung, Seekarte, Buch, Event, CD-ROM, Website, Mailaktion etc.

Analoge und digitale Medien spielen dabei einander Informationen zu und kommunizieren miteinander, während sie sich den Bereichen der visuellen, ideellen und strukturellen Orientierung widmen.

- Tonalität / Form / Sprache / Gestaltung

Dieser Zugang soll eher auf einer subtilen Ebene passieren und eine andere Sichtweise auf das Thema ermöglichen. Das Thema soll so präsentiert werden, dass es nicht im ersten Moment direkt mit dem Thema Orientierung in Verbindung gebracht werden muss, sondern sich erst im Laufe der Lektüre als solches erschliesst. Inhalte werden dem Benutzer spielerisch und unterhaltend vermittelt, ohne dabei einen belehrenden Charakter zu haben.

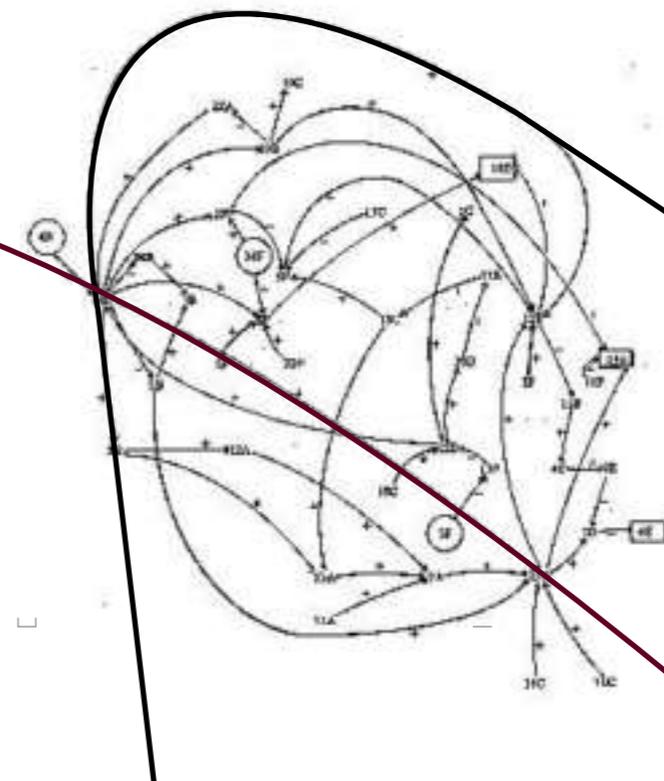
## 2.5 Cognitive Mapping und Orientierung im Raum,

Downs/Stein:  
»Cognitive mapping«

Dadurch, dass jeder Mensch – wie bereits am Anfang dieses Kapitels (2.1) beschrieben – eine individuelle Sicht auf die Welt hat, nimmt er seine Umwelt subjektiv wahr. Das Bild, das wir uns von unserer Umgebung machen, beeinflusst uns wiederum im Bezug auf unser Orientierungsverhalten.

In einer fremden Umgebung muss man zwangsläufig erst einmal lernen, sich zurecht zu finden. Man muss ständig jemanden fragen, um zu wissen, auf welchem Weg man zum jeweiligen Ziel gelangt. Und es bedarf einiger Konzentration, um nicht die Orientierung zu verlieren.

In vertrauter Umgebung läuft man dagegen wie von selbst in die richtige Richtung. Man kann nebenbei häufig sogar noch telefonieren oder in Gedanken irgendwo anders sein. Ohne große Schwierigkeiten nimmt man den passenden Weg, um zum Ziel zu gelangen.



Dies könnte in Form von Anekdoten, (populär-) wissenschaftlichen Aufsätzen, Interviews, Sammlung von Prosa und Poesie, Fotografie, Illustration, Diplomarbeiten, Glossen, etc. passieren.

Die grafische Sprache variiert je nach Thema zwischen hochkomplex und minimalistisch, wild und zurückhaltend; aber immer visionär, zukunftsweisend

° Grundparameter

Name und Superzeichen bleiben (inhaltlich) langfristig bestehen; formal ist ein großer Spielraum möglich: Schriften, Farbklimata, Bildauffassungen etc. variieren je nach Grundthema.

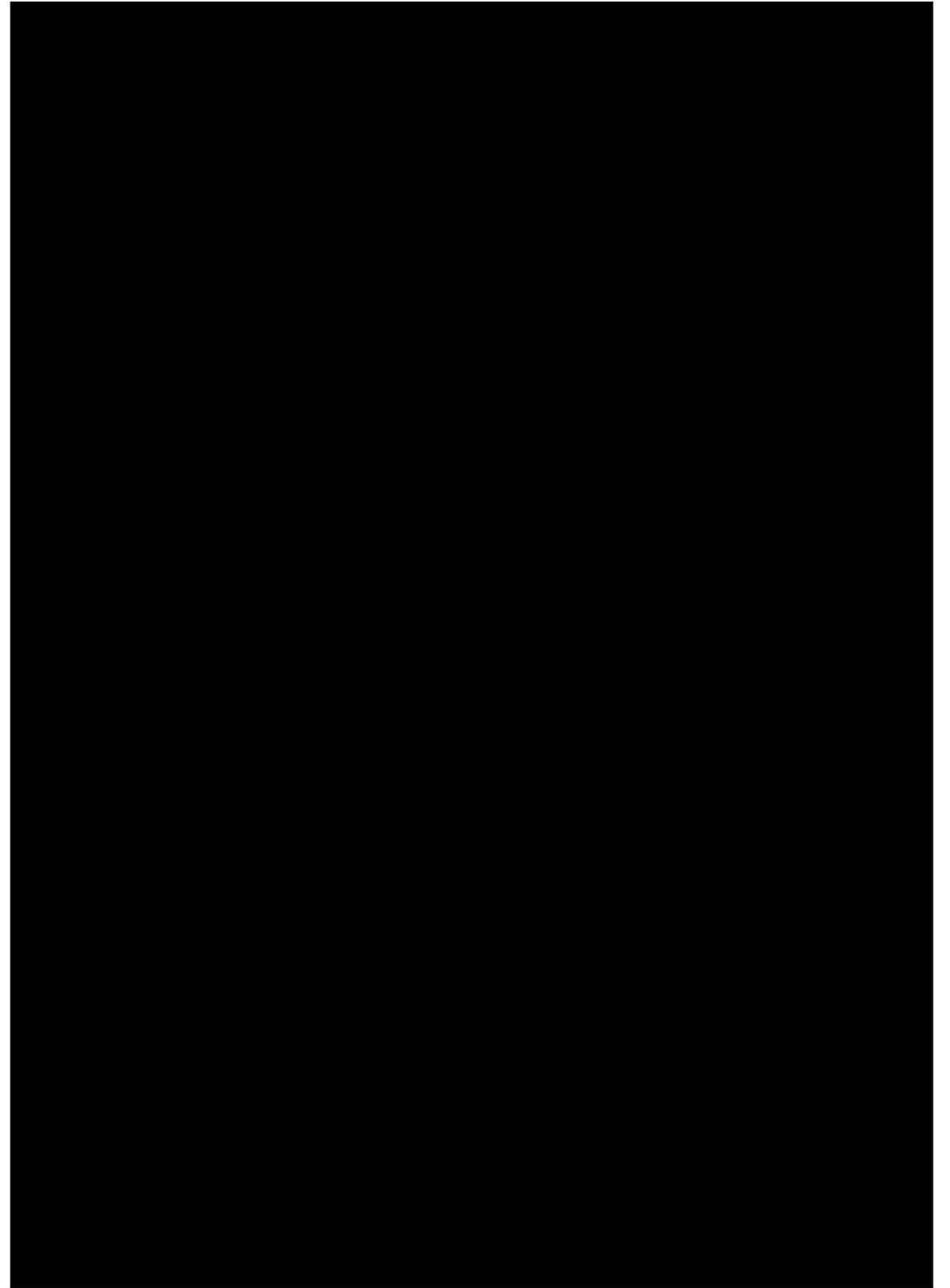
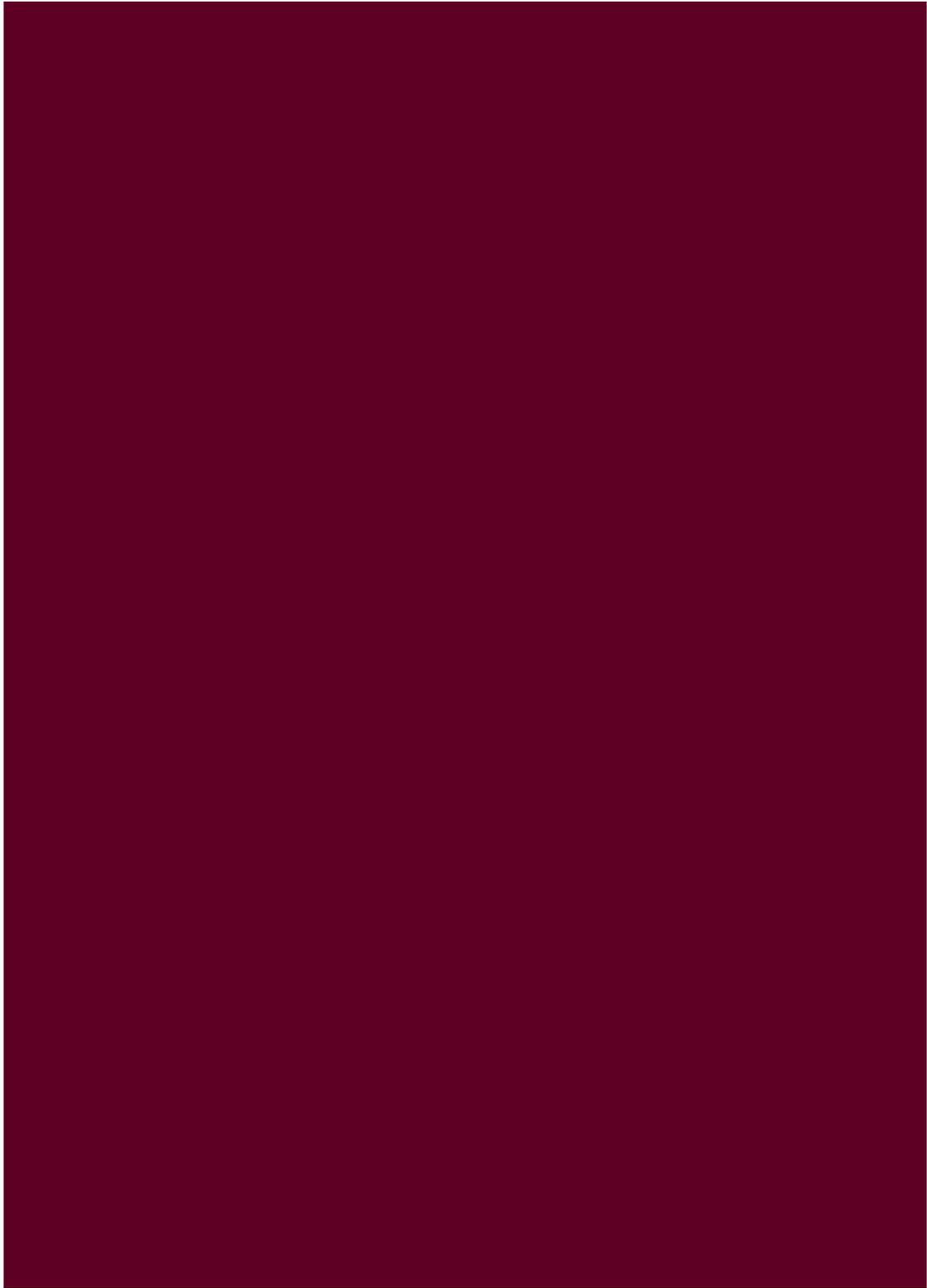
Roger M. Down und David Stea, ein Geograf und ein Psychologe, untersuchten u.a. die Art und Weise, wie Menschen sich ein Bild von ihrer Umgebung machen. Sie entwickelten dadurch die Vorstellung der »Maps in Minds«, was im Deutschen mit dem Begriff »Kognitive Karten« wiedergegeben wird.

Im Blickfeld des Interesses stehen also die Karten, die man sich im Kopf von der jeweiligen Umgebung zeichnet.

Man kann sich an unterschiedlichen Merkmalen orientieren: der eine kennt vielleicht viele Straßennamen, ein anderer nimmt eher charakteristische oder auffällige Gebäude als Orientierungshilfe. Dies spiegelt sich dann eventuell auch in der Zeichnung einer Wegskizze bzw. auch in einer Wegbeschreibung wieder.

Mit Hilfe dieser »Maps in Minds«, also dieser »gedanklichen Landkarten«, finden wir uns demnach in unserer Umgebung zurecht. Ein gutes und klares Bild des Umfeldes gibt uns Sicherheit. Die jeweilige Gegend ist uns vertraut. Wir gelangen von einem Ort zum anderen, ohne uns zu verirren und ohne die Anstrengungen, die es mit sich bringt, wenn man fürchtet, die richtige Straße oder die richtige Haltestelle zu verpassen. Durch die Fähigkeit, Landkarten »im Kopf zu entwickeln«, behält der Mensch in einer großen und für ihn eigentlich nicht wirklich überschaubaren Umgebung dennoch den Überblick.

Durch die Auswahl von relevanten Merkmalen zur persönlichen Orientierung wählt jeder die Dinge in sein eigenes Bild der Umwelt, die ihm helfen, sich dort zurechtzufinden.





Downs und Stea erwähnen in ihrer Arbeit eine Fülle von Formen der Orientierung. Sie verdeutlichen damit, dass auch der kulturelle Hintergrund und die Landschaft, in der man aufgewachsen ist, für die Entwicklung von Orientierungssinn wichtig sind.

Ob ich mich in einem Raum gut orientieren kann, hängt von seiner Gestaltung und seiner Überschaubarkeit ab. Kevin Lynch hat in seiner Arbeit »The Image of the City« amerikanische Städte hinsichtlich ihrer Wirkung auf die Einwohner untersucht. Ähnlich wie Downs und Stea ließ er die Stadtbewohner diverse Wegskizzen bzw. Wegbeschreibungen anfertigen. Ihm ging es allerdings nicht um den gedanklichen Stadtplan der Menschen, sondern vielmehr um ihre Wahrnehmung der Stadt.

**Struktur im Raum gibt Orientierungsmöglichkeiten und Gliederung. Ein gut strukturierter Raum ist für uns erfassbar und lässt sich besser kennen lernen.**

**Wir können uns leichter orientieren.**

Welche Dinge in ihrer Umgebung, seien es charakteristische Häuser, Plätze, Parks, Grünanlagen, Wasserläufe etc., machen einen besonderen Eindruck auf die Menschen? Was für einen Eindruck vermittelt ihnen ihre Stadt im allgemeinen? Wie finden sie sich zurecht? Lynch kam es dabei darauf an, die Erfassbarkeit bzw. die »Ablesbarkeit« von Städten zu verdeutlichen.

Unter dem Thema »Veränderung von Raumstrukturen« gehen Downs und Stea der Frage nach, wie man sich bei Veränderungen in gewohnten Situationen immer wieder neu orientieren muss. Dies kann zum Beispiel erfolgen, wenn man seine gewohnte Umgebung einmal aus einer anderen Perspektive betrachte. Ein Beispiel hierfür ist, dass man den Ort seiner Kindheit als Erwachsener ganz anders empfindet, als man ihn in Erinnerung hat. Man ist größer geworden und die Entfernungen kommen einem plötzlich ganz anders vor

ausfahrt	halt
alpha	(dazu superzeichen großes H im kreis / haltestellenschild; eine
anschalten	ausgabe ist jeweils ein anhalten auf dem weg duch das land der
ansein	orientierung; gibt außerdem halt in der desorientierung)
argo	dort
(Schiff der Argonauten)	hinaus
argus	scheinwerfer
(scharfsichtiger wächter in grich. sage)	hin und weg
binokel	karacho
(monokel mit 2 gläsern = brille)	kart
deck 4	kickstarter
(steht für die 4 dimensionen)	clipper
d.h.	kondukteur
(so nach dem motto »was ist was«)	geradewegs
s. (von siehe)	ggf. (gegebenenfalls, hinweis auf viele mögliche wege)
drive	apostroph
drift / drifter	cptn (captain)
unterwegs	cockpit
ex usu (aus dem Gebrauch heraus)	brücke
via	fährten
	pfade
	spuren
en route (unterwegs)	abenteuern
ausguck	abwege
schnurstracks	abzweig
etappe	access

Die gesammelten Namensideen wurden anhand von 3 Kriterien bewertet:

1. Erzählt der Name etwas über den Inhalt des Produktes?
2. Ist er zeitlos und funktioniert er somit noch in 2 – 3 Jahren?
3. Ist er prägnant und merkfähig?

360°	adapter
an(halter	ad hoc
browse	absorb
des   orient	affiche
plot	à gogo (in hülle und fülle)
ear(mark	argos à gogo
tune(in	claim (von claim abstecken)
huckepack	anderorts
hier	anvisieren
	visier
	atrium

als früher. Der Ort ist nicht mehr so, wie man ihn im Kopf und in der Erinnerung hat. Die Karte im Kopf ist nicht nur unsere persönliche Orientierungshilfe. Durch die Fähigkeit des kognitiven Kartierens setzen wir uns sozusagen mit der Umgebung auseinander. Um uns zurechtzufinden, machen wir uns im Kopf ein Bild der Umgebung, das für unsere Person angemessen ist und unseren Bedürfnissen entgegenkommt.

Die Sicht auf die Welt und die Vorstellung, die man sich von seiner Umgebung macht, sind individuell verschieden. Offenbar kann aber auch die Umgebung bzw. der Eindruck, den sie auf uns macht, auf uns zurückwirken.

»Top –Down processing«

Unsere Erfahrungen bestimmen unser Verhalten, unsere Wahrnehmung und somit unsere Orientierung im Raum.

Die Wirkung der Umgebung auf uns und der Eindruck, den wir uns wiederum von unserer Umwelt machen, ergänzen sich wechselseitig.

»...dass die Welt das ist, was wir daraus machen, dass die Welt, so wie wir sie sehen, von unserer Erfahrung, unserer Einstellung und unseren Vorurteilen abhängt. Unser räumliches Verhalten beruht nicht nur auf unserer Fähigkeit zum kognitiven Kartieren, sondern wird auch von der jeweils spezifischen Art und Ausformung dieser Fähigkeit beeinflusst.«

Zec, Peter: Definition Orientierung

ausblick	korsar
aus denken	zeitzeichen
ausflug	fluchtpunkte
exkursion	perspektiv
krähennest (ausguck am schiffsmast)	gehen
ausscheren	antenna
avanti!	sonde
basis	schrittmachen
boulevard (gibts leider schon als zeitschrift in nl, geschrieben »blvd«)	retina (netzhaut)
voyageur	stadt, land, fluss
flaneur	marks + motions
auf reisen	leuchtfeuer
diaskop (fernglas)	sextant
eclipse (sonnenfinsternis)	follow me
in vollem lauf	tilde (unendlichzeichen: gekippte 8, bzw. -)
engramm (erinnerungsbild)	turnus
en passant (im vorbeigehen)	tangens
extratour	bézier
extravert (nach außen gerichtet)	char
fanal	var
fernweh	undo
forsch (straight forward und forschen)	boolean phon
funke	aus-halten
fusio	tilus
station	ubat
odyssee	ubaque
route	unrund
leitstrahl	bool
periskop	lingue
scout	haptil (haptisch + taktil)
naviga	nitiv
navigator	desolve
radar	visus
autopilot	schnurstracks
pilot	querbeet
kupplung	antipro
positionen	proanti
standpunkte	mianzi (chinesisch für Gesicht)
nebelhorn	xundquer
gangway	+undquer oder †undquer
	kreuzundquer

»Ein Bild, das wir sehen, ist nicht weniger das Ergebnis eigener Handlungen, als ein Bild, das wir malen, ein Loch, das wir graben, oder ein Haus, das wir bauen«

Ernst von Glasersfeld

## 2.6 Konstruktivismus

Der Konstruktivismus steht für die Auffassung, dass wir die Wirklichkeit subjektiv »erfinden« (konstruieren) und nicht – wie nach realistischer Auffassung – objektiv »entdecken«.

Die Welt wird aber von jedem Menschen individuell wahrgenommen. Es gibt nicht einfach die »Welt«. Die Welt existiert nicht als eine objektiv vorhandene Wirklichkeit. Für jeden Menschen entsteht im Kopf ein eigenes Bild, wo zwar grundsätzlich Ähnlichkeiten auftreten können. Jedoch werden andere Menschen diese »Wirklichkeit« nie genauso erleben wie wir selbst. Diese erkenntnistheoretische Position der Philosophie nennt man »Konstruktivismus«.

Neben Ernst von Glasersfeld und Paul Watzlawick gehört Heinz von Foerster zu den Menschen, die den Begriff des radikalen Konstruktivismus geprägt haben.

Heinz von Förster, der über die Physik zur Philosophie gelangte, hat sich eingehend mit dem Prozess der menschlichen Wahrnehmung beschäftigt.

»Wir sehen nicht, dass wir nicht sehen« und »Die Umwelt so wie wir sie wahrnehmen ist unsere Erfindung« gehören zu seinen bekanntesten Werken.

Im Konstruktivismus wird nicht etwa verleugnet, dass es eine Welt »dort draußen« gibt. Vielmehr wird betont, dass uns diese Welt nur via Beobachtung zugänglich ist, d.h. immer

Und mit vier beteiligten Stimmberechtigten fiel die Wahl auf den Namen »anhalter«.

In dem Wort »anhalter« stecken mehrere inhaltliche Ebenen.

- Ein »Anhalter« ist auf der einen Seite jemand, der am Straßenrand steht und mitgenommen werden möchte. Ein »Tramp«, ein »Reisender«, also jemand, der an einer Bewegung teilhaben möchte.
- Auf der anderen Seite kann man zu etwas »angehalten« werden – eben einen Tipp oder eine Handlungsanweisung erhalten.
- Andererseits kann man etwas an einen Gegenstand »anhalten«, man nimmt damit Maß von ihm, man gleicht etwas ab.
- Das Verb »anhalten« beschreibt den Bewegungsprozess des Stoppens, die Geschwindigkeit ändert sich, wird entdynamisiert.

Man orientiert sich in dem Moment, in dem man anhält. Man hält kurz inne, verlangsamt seine Bewegung und wird sich über seine Position bewusst.

Dies gilt sowohl für Orientierung im Raum als auch für gedankliche Orientierung. Dann erschliesst sich der Zielpunkt und der Orientierungsprozess beginnt.

Hinzukommt, dass das Verb »anhalten« gebräuchlicher ist, so dass der Name »anhalter« eine interessante Irritation mit sich bringt.

siehe auch  
4 'Kommunikation

schon eine interpretierte Welt ist, über die wir uns nur kommunikativ verständigen / einigen können. Nach der konstruktivistischen Lehre sollte sich demnach jeder bewusst sein, dass die Welt, so wie er sie empfindet, das Resultat seiner Beobachtungsweise ist.

Zec, Peter  
»Orientierung im Raum«

Zusammenfassend kann festgestellt werden: Orientierung entsteht immer erst dann, wenn es zu einer gegenseitigen Bedingung von Mensch und Umwelt in Form eines kognitiven Wechselspiels des Entwickelns und Erkennens von Strukturen im Inneren des wahrnehmenden Subjektes wie auch in der äußeren Umgebung kommt.

Oder kürzer, wie bereits oben angeführt:

»Orientierung entsteht immer dann, wenn Mensch und Umwelt ein kognitives Wechselspiel eingehen. Die Art und Weise, in der dies geschieht, basiert auf den Prinzipien

Kapitel \*2 Einleitung

von **Wahrnehmung und Kommunikation.**«

°4 Zeichen

horizontal

vertikal

»Immer, wenn wir denken, haben wir im Bewusstsein irgendein Gefühl, Bild, Konzept oder eine andere Vorstellung gegenwärtig, die als Zeichen dient. Jeder frühere Gedanke hat für den folgenden Gedanken eine gewisse Bedeutung, das heißt, er ist ein Zeichen für etwas.«

Peirce, Charles

Unterbereiche: 1

Farbe:  
27c27m27yok



e n

Blechbuchstaben von einem  
Geschäft in der Köpenicker Straße.  
Jetzt in der Choriner Straße.  
Nicht weitersagen!

Zec, Peter: »Orientierung im  
Raum«, 2002

Eco, Umberto 1977

#### °4'1 Überblick über die Rolle des Zeichens in der Orientierung

Zeichen sind eine elementare Bedingung für jeden Kommunikationsvorgang. Ohne Zeichen gibt es keine Kommunikation – also auch keine Orientierung. Man könnte Zeichen auch komprimierte Hinweise der Orientierung nennen.

Die Wissenschaft, die sich mit den Zeichen beschäftigt, heißt Semiotik. Semiose nennt man das »Leben der Kommunikation und die Verwendung und Interpretation von Zeichen jenseits des theoretisch definierten Zeichens.«

Ein Erscheinungsbild entsteht.

bewegen

Identität

Überlegungen zum Erscheinungsbild von »anhalter«

Ordnung

Welche Begriffe beschreiben »anhalter« als ein Medium für Orientierung?

umsehen

Systeme

glauben

aufbauen

Kenntnis

Einstellung

bestimmen

strukturieren

zurechtfinden

Himmelsrichtung

Positionsbestimmung

## °4'2 Die Sprache als primäres, modellierendes System

»Jede Reflexion, einschließlich einer über die Grundlagen des menschlichen Erkennens, findet notwendigerweise in der Sprache statt, die unsere spezifische Form des menschlichen Seins und Tuns ist. Deshalb ist die Sprache auch unser Ausgangspunkt, unser Instrument des Erkennens und unser Problem.«

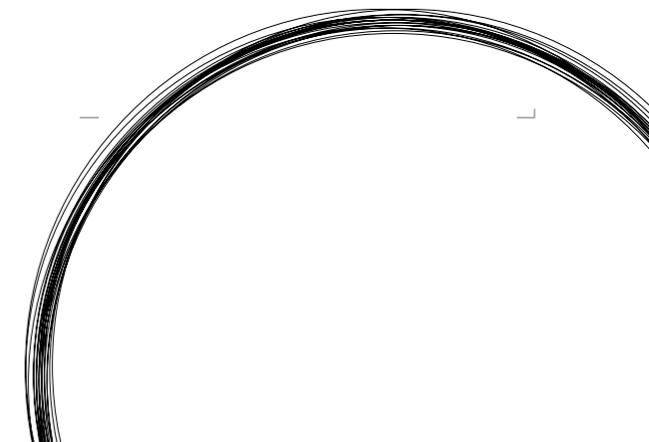
Maturana, Varela, 1984

Eine grundlegende Voraussetzung für unsere Orientierung ist die Sprache. Sie ermöglicht es dem Menschen, sich kognitiv und damit erkenntnismäßig mit seiner Umwelt auseinanderzusetzen. Erst durch sie kann er eine Beschreibung seiner Umwelt vornehmen.

Umberto Eco, Philosoph und Soziologe, ein wichtiger Vertreter der Semiotik, bezeichnet die Verbalsprache als das »primäre, modellierende System«, demgegenüber alle anderen Sprachformen nur unvollkommene Annäherungen an dessen Fähigkeiten darstellen. Verbalsprache kann als das angemessene Medium definiert werden, in dem das Denken stattfindet und zum Ausdruck gebracht wird. Sprechen und Denken können als privilegierte Merkmale menschlicher Existenz betrachtet werden.

Es besteht eine zirkuläre Abhängigkeit zwischen der Entwicklung der inneren sprachlichen Struktur des Menschen und seiner Fähigkeit, eine äußere Umwelt zu beschreiben und zu erkennen. Diese Zirkularität liefert u.a. auch eine Erklärung dafür, weshalb im Verlauf des Lebens viele scheinbar objektiv gegebenen Dinge oder Situationen immer wieder „neu“ und „anders“ erlebt werden.

Kapitel °3'6 Konstruktivismus



### Der Briefbogen nach DIN 679

Der Klassiker.

Geballte Orientierung auf geringstem Raum. Orientierungshinweise und Informationen, die uns das Lesen und Erfassen von Nachrichten erleichtern sollen.

Durch ihn entstanden verschiedene Ansätze und Ideen von denen einige konkretisiert und getestet wurden.

Wie integriere ich das Thema Orientierung in das Erscheinungsbild und wie kann das Thema der Publikationsreihe bereits im transportiert werden.

Mit jedem Akt des Erkennens verändert sich sowohl die wahrgenommene Welt um den Menschen herum, wie auch er sich selbst dadurch verändert.

Der Mensch verfügt neben der Verbalsprache noch über zahlreiche andere Kommunikationsmöglichkeiten, die ihm bei seiner Orientierung helfen: Dies geschieht u.a. mit Zeichen.

Prinzipiell kann jedes Objekt zum Zeichen werden, wenn wir uns darüber verständigen. Jedes Zeichen wiederum kann die Bedeutung eines Orientierungsmerkmals annehmen und als ein solches genutzt werden.

Nun folgen einige Einzelheiten zum Begriff des Zeichens und der Zeichensysteme: Ich werde nur auf einige Grundlagen eingehen, um die Bedeutung von Zeichnen im Bezug auf ihre Rolle in der Orientierung zu klären. Der Bereich der Semiotik ist zu umfangreich, um hier detailliert auf ihn einzugehen.



Einige Ideen entstanden über  
das Falten von Papier.

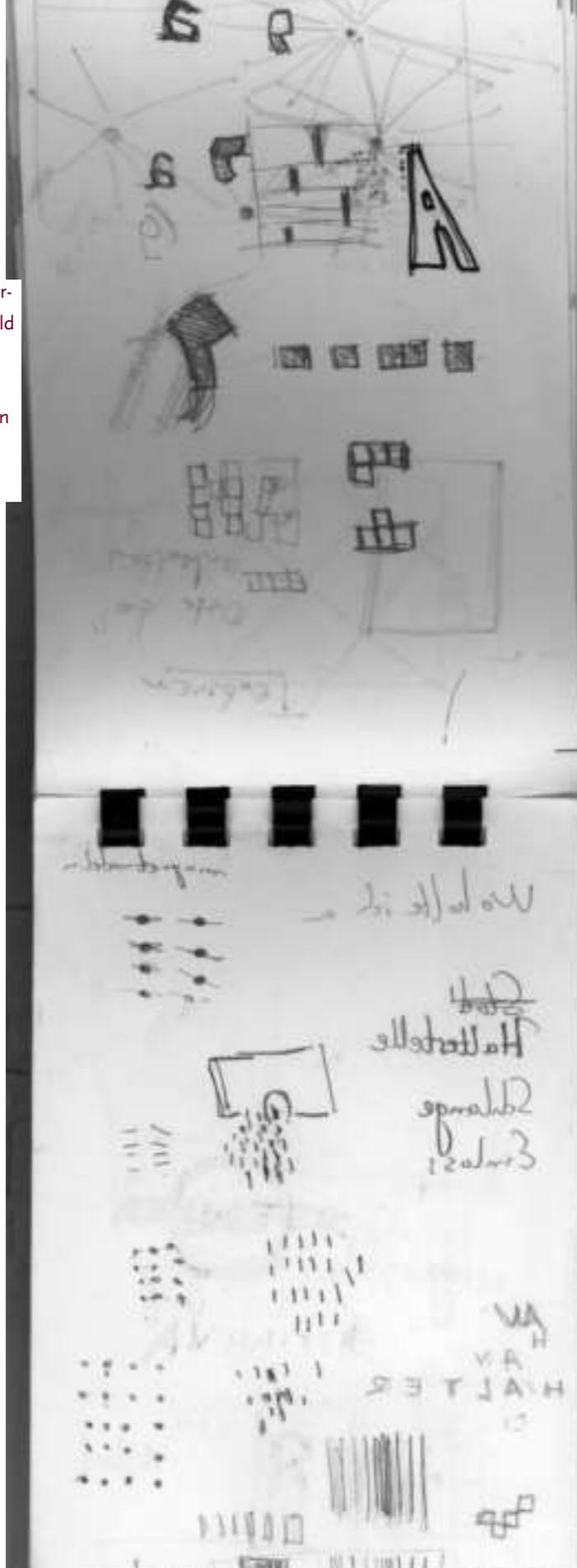


Einige Ideen entstanden über  
das Falten von Papier.

Nach diversen Scribbleien entstanden verschiedenen Ansätze zum Erscheinungsbild von »anhalter«.

Eines davon sollte es werden, aber einen kleinen Eindruck der nicht veröffentlichten soll es trotzdem geben.

Dachte ich mir zumindest.



## °4'3 Erzeugung

Zeichen entstehen nicht einfach von selbst. Sie werden von Menschen für Menschen gemacht. Dies reicht jedoch noch nicht aus. Ein Zeichen wird erst dann zu einem funktionierenden Zeichen, wenn seine Bedeutung auch verstanden wird, es also interpretiert werden kann.

## °4'3''1 Zeichenprozesse

Nach Eco gibt es zwei Hauptprozesse, in denen das Zeichen verwendet wird:

- das Zeichen als Element des Kommunikationsprozesses,
- das Zeichen als Element des Designationsprozesses.

### 1. Das Zeichen als Element des Kommunikationsprozesses

Zeichen werden verwendet, um eine Information zu übermitteln und um jemandem etwas zu sagen oder zu zeigen. Das Zeichen fügt sich also in einen Kommunikationsprozess, den man folgendermaßen skizzieren kann:

QUELLE > SENDER > KANAL > BOTSCHAFT > EMPFÄNGER

Die Quelle kann beispielsweise ein Ereignis sein, der Sender, das Straßenbauamt und der Kanal ein Schild, das uns einen neuen Weg weist, also eine Orientierungshilfe bietet.

Die Botschaft ist hierbei gleichbedeutend mit Zeichen. Eine Botschaft kann, was meistens der Fall ist, eine komplexe Organisation vieler Zeichen sein. In diesem Fall wäre der Empfänger ein Mensch im öffentlichen Raum, der sich mit Hilfe dieses Schildes neu orientiert

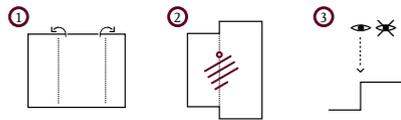


Ein weiterer Ansatz sollte das Thema Desorientierung aufgreifen.

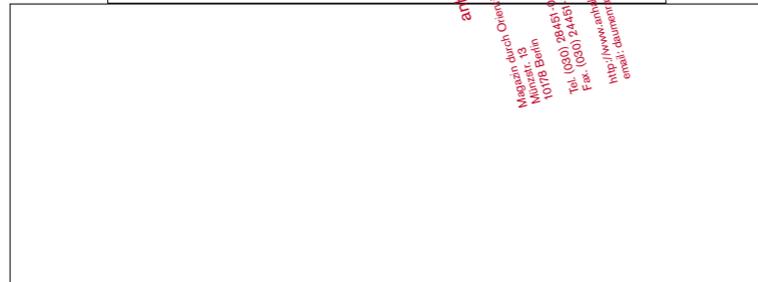
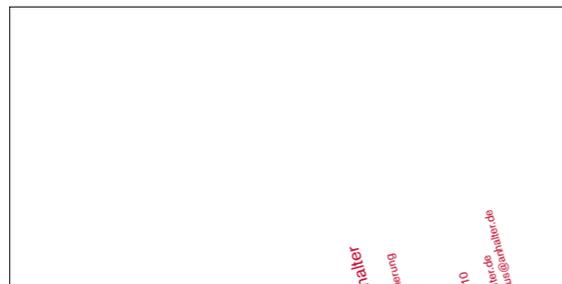
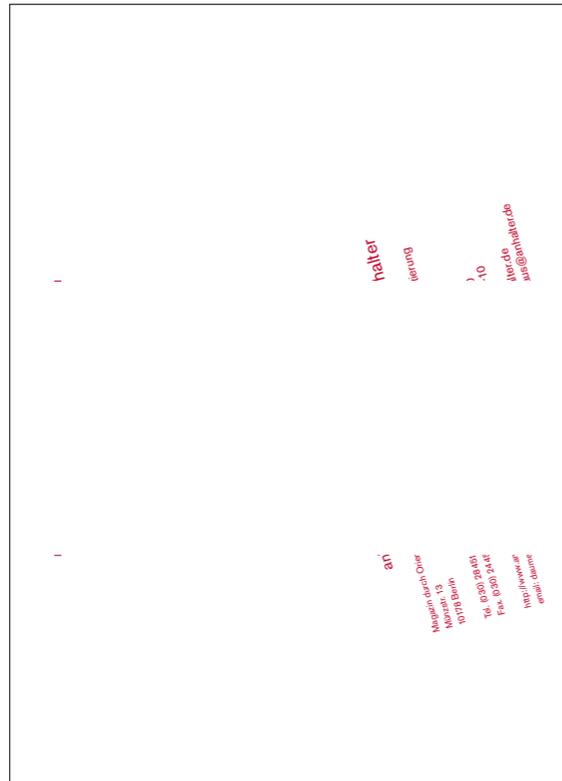
Dieser Entwurf besteht aus einem Adressfeld, welches durch den Falz unterbrochen ist.

Falzt man nun den Bogen indem man die Schnittkanten aneinanderlegt, kann man die Informationen immer noch nicht korrekt lesen, da die Textrahmen verschieden groß sind und einen anderen Zeilendurchschuss haben.

Um den Absender lesen zu können, muß der Bogen anhand der Falzmarken treppenartig gefalzt und von oben betrachtet werden. Aufgrund der perspektivischen Verzerrung ist man nun in der Lage, die Adresse zu lesen.



Die Orientierungsanleitung auf der Rückseite des Briefbogens



### °4'3''1 Zeichendefinition

Peirce definierte 1931 das Zeichen als »etwas, das für jemanden in irgendeiner Hinsicht oder aufgrund irgendeiner Fähigkeit für etwas anderes steht«. »In irgendeiner Hinsicht« bedeutet, dass das Zeichen nicht die Totalität des Gegenstandes repräsentiert, sondern ihn – vermittels unterschiedlicher Abstraktionen – nur von einem bestimmten Gesichtspunkt aus oder im Hinblick auf einen bestimmten praktischen Zweck vertritt.

Eine grundlegende und allgemein anerkannte Definition des Zeichens stammt von Ferdinand de Saussure aus dem Jahre 1967. Er stellte fest, dass die Funktion des Zeichens auf der Verbindung zweier Einheiten basiert. Er definierte das Zeichen als Verbindung von Signifikant und Signifikat. Der Signifikant steht für die Ausdrucks- und Erscheinungsform des Zeichens. Das Signifikat steht für seinen Inhalt.

Eco definierte das Zeichen 1977 auf dieser Basis folgendermaßen: Ein Zeichen liegt dann vor, wenn durch Vereinbarung irgendein Signal (eine Information quantitativer Ordnung) von einem Code als Signifikant eines Signifikats festgelegt wird; ein Zeichen ist also die Korrelation eines Signifikanten mit einer Einheit (oder einer Hierarchie von Einheiten), die man als Signifikat bezeichnet. Es gehört zu den Schwierigkeiten der verbalen Sprache, dass für das Signifikat gewöhnlich dieselbe Form wie für den Signifikanten verwendet wird.

# 52°31' 13°24'

## Das Corporate Design

»Die Linie ist die kürzeste Verbindung zwischen zwei Punkten.« Diese zweifellos unwiderlegbare Aussage birgt zwei Bedingungen: die Lage des Ausgangspunktes und die des Endpunktes zu kennen. Dazwischen kann dann Bewegung stattfinden. Eigentlich ist es – präzise betrachtet – sogar nur eine Bedingung. Die der Festlegung von Positionen.

52°31' nördlicher Breite und 13°24' östlicher Breite – hier entsteht »anhalter«

## °4'4 Dimensionen / Kategorien / Funktion

### °4'4''1 Zeichendimension

Man kann Zeichen in drei Dimensionen bestimmen:

**Semantik:** Man betrachtet das Zeichen im Verhältnis zu dem, was es bedeutet.

**Syntaktik:** Man betrachtet das Zeichen im Hinblick auf seine Integrierbarkeit in Folgen aus anderen Zeichen.

**Pragmatik:** Man betrachtet das Zeichen im Hinblick auf seine Herkunft und auf die Wirkungen, die es beim Empfänger auslöst. So weckt zum Beispiel das Wort »Tod« ggf. ein Furchtgefühl. Dies kann man allerdings nicht nur unter pragmatischem Gesichtspunkt sehen, sondern auch der semantischen Kraft des Ausdrucks zurechnen. Die Bereiche sind also mitunter nicht als klar abgegrenzt zu betrachten.

nach Morris, 1946

### °4'4''2 Zeichenkategorien

Zeichen können in vielerlei Hinsicht kategorisiert werden. Hier einige wichtige Beispiele der Einteilung von Zeichen in zwischenmenschlichen Prozessen, wobei sich diese Kategorien bisweilen überschneiden bzw. es verschiedene Sichtweisen im Bezug auf die Definitionen gibt, die sich im Laufe der Zeit herausgebildet und weiterverändert haben. Ich möchte mich hierbei auf die wohl weit verbreitetste Kategorisierung nach Pierce beschränken.

# an'halter" MEDIUM FÜR ORIENTIERUNG

Das Logo

## Zeicheneinteilung nach ihrem angeblichen Zusammenhang mit dem Referenten

Eine besonders weite Verbreitung hat die von Charles Peirce (1931) vorgeschlagene Unterscheidung erfahren. Seiner Auffassung zufolge bestehen präzise Beziehungen zwischen Zeichen und bezeichnetem Gegenstand. Dieses Verhältnis bezeichnet man als »Denotatum«.

Peirce unterscheidet zwischen Indizes, Ikonen und Symbolen.

- Bei **Indizes** handelt es sich um Zeichen, die physisch mit dem bezeichneten Gegenstand oder der bezeichneten Funktion verbunden sind. Etwa eine Windfahne, die sich entsprechend dem Wind bewegt, der Rauch als Symptom, aus dem hervorgeht, das Feuer da ist oder etwa ein Finger, mit dem man auf einen Gegenstand zeigt.
- **Ikonen** sind Zeichen, die aufgrund einer Ähnlichkeit, aufgrund innerer Merkmale, die mit Merkmalen des bezeichneten Gegenstandes korrespondieren, auf diesen Gegenstand verweisen. Ikonisch sind z. B. Eine Fotografie, eine Zeichnung, ein Diagramm oder eine logische Formel und insbesondere ein mentales Bild.
- **Symbole** sind willkürliche Zeichen, deren Beziehung zum Gegenstand durch eine Regel festgelegt wird.

Aber Symbole stehen nicht nur als Zeichen für etwas. Sie sind mehr: Sie tragen die Bedeutung, die wir ihnen geben. Zeichen dagegen stehen für etwas und deuten auf eine Sache hin. Diese Einteilung ist nach Ansicht Ecos besonders beliebt, weil sie den gesunden Menschenverstand zu befriedigen scheint; seiner Auffassung nach ist sie aber nicht differenziert genug, was er u.a. mit folgenden Fallbeispielen begründet:

Peirce bezeichnet Fotos bisweilen auch als Indizes. Nun muss man aber z.B. aufgrund ihrer Fälschbarkeit eingestehen, dass es Indizes gibt, deren Hinweischarakter fiktiv ist, die also keine Indizes sind.

## Das Logo

Das Logo sollte in der Regel auf weißem Grund oder auf orangefarbigem Grund eingesetzt werden. Desweiteren darf es bei Ausnahmen schwarz-weiß eingesetzt werden.



an'halter" MEDIUM FÜR ORIENTIERUNG



an'halter" MEDIUM FÜR ORIENTIERUNG



an'halter" MEDIUM FÜR ORIENTIERUNG

Das Ikon wiederum kann nicht alle Eigenschaften seines Denotatums haben, sonst würde es sich nicht mehr von ihm unterscheiden.

Da prinzipiell alle Gegenstände, auf die wir uns durch Zeichen beziehen, ihrerseits wieder zu Zeichen werden, kommt es zu einer Semiotisierung des Referenten. Eco schlägt in seinem Buch »Semiotik – Entwurf einer Theorie von Zeichen« eine neue »Typologie der Erzeugungsmodi von Zeichen« vor: Er gliedert seine Klassifikation in vier Bereiche: Erkennen, Ostentation, Reproduktion und Erfindung.

Diese Typologie von Eco werde ich hier aber nicht näher beschreiben, weil dies zu sehr ins Detail gehen würde.

## Die Farbphilosophie

Neben dem konsequenten Umgang mit dem Logo und der Formensprache ist eine festgelegte Definition der Farben für ein ganzheitliches Erscheinungsbild von zentraler Bedeutung und ein wichtiges Gestaltungselement.

Das Orange der Wortmarke ist eine Sonderfarbe aus dem Pantonefarbsystem.



Da sich diese Farbe nur im Offsetdruck einsetzen lässt, gibt es Näherungswerte anderer Farbsysteme, die genutzt werden, wenn das Logo in anderen Medien eingesetzt wird.

Pantone	Euroskala	Web
805 U	0 c 80 m 80 y 0 k	#FF3333

## °4'5 Kommunikation

Orientierung ist vor allen Dingen ein Problem der Kommunikation. Die Wegfindung in einer Orientierungshandlung ist ein primäres Ziel von Kommunikationsprozessen. Wie die Wahrnehmung ist auch die Kommunikation ein sehr individueller Prozess.

SENDER (ORIENT. SYSTEM) › NACHRICHT › KANAL › BOTSCHAFT › EMPFÄNGER

Oft wird heutzutage noch immer von einem statischen Kommunikationsmodell ausgegangen. Kommunikation wird dabei als eindimensionaler, linearer Übertragungsprozess verstanden. Dieser Prozess wird hauptsächlich vom Sender dominiert und inhaltlich bestimmt. Dem Empfänger in diesem Modell kommt nur eine überwiegend passive, rezeptive Aufgabe zu.

Die neuere Kommunikationswissenschaft hingegen geht von einem komplexeren Kommunikationsmodell aus. Kommunikation wird in dieser neuen Vorstellung nicht mehr als ein linearer Prozess des miteinander Redens verstanden, sondern als ein insofern zirkularer Prozess, dass die Entscheidung darüber, ob ein Kommunikationsprozess gelingt, statt beim Sender ausschließlich beim Empfänger einer Mitteilung liegt. Neben der Zirkularität des Prozesses besteht das besondere an dieser Vorstellung darin, dass Kommunikation als ein Prozess der Selektion verstanden wird.

Nach Niklas Luhmann kann Kommunikation nur dann zustande kommen, wenn die Möglichkeit der Selektion gegeben ist.

vergl. auch Kapitel °2'2:  
»Selektion in der  
Wahrnehmung«

## »Kommunikation ist Prozessieren von Selektionen«

Luhmann, Niklas, 1987

## Die Typografie

Ahoi

## Gridnik Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890@?!»«\$&amp;%®

Gridnik light

Gridnik regular

Gridnik medium

Gridnik bold

Ahoi

## Scala Sans

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890@?!»«\$&amp;%®

Scala Sans

Scala Sans italic

Scala Sans bold

Scala Sans bold italic

SCALA SANS CAPS

SCALA SANS CAPS ITALIC

## °4'5''I Selektion

Nach Luhmann müssen hierbei drei wesentliche Selektionsmöglichkeiten zur Synthese gebracht werden.

Seitens des Senders:

- **die Selektion der Information**

Aus zahllosen verfügbaren Informationen, die uns umgeben, wählen wir eine aus, womit diese zur Mitteilung wird.

- **die Selektion ihrer Mitteilung**

Für diese Mitteilung muss nun eine für den Empfänger verständliche Mitteilungsform gewählt werden. Diese können wir frei wählen. Sie sollte aber für einen gelungenen Kommunikationsprozess so gewählt sein, dass sie beim Empfänger eine Information entstehen lässt. Hier liegt ein Problem der Kommunikation:

Die Information, die als Voraussetzung für die Mitteilung gewählt wurde, ist in der Regel niemals identisch mit der Information, die ein anderer daraus für sich gewinnt.

und Seitens des Empfängers:

- **die Selektion der Annahme,**

die eine entscheidende Rolle für den Erfolg der Kommunikation spielt.

Ob eine Mitteilung verstanden wird, lässt sich immer erst nach (und niemals vor) einer kommunikativen Handlung klären, und zwar dadurch, dass auf Empfängerseite ein Anschlussverhalten folgt. Kann man aus dem Verhalten des Empfängers ein Verstehen der Mitteilung schließen, so ist die Kommunikation erfolgreich.

»Wenn auf eine kommunikative Handlung eine weitere folgt, wird jeweils mitgeprüft, ob die vorausgegangene Kommunikation verstanden worden ist.«

### Die Briefbögen

Die Briefbögen sind beidseitig bedruckt. Das bisher beschriebene Logo wird hier durch Begriffe ergänzt, die das Themenspektrum von »anhalter« beschreiben.  
 Das gewählte Papier lässt die Pantone Sonderfarbe durchscheinen, so das ein Spiel zwischen beiden Seiten entsteht. Sobald man den Bogen leicht anhebt erscheinen die Begriffe auf der Rückseite, die mit denen auf der Vorderseite eine neue Verbindung knüpfen.



Die Vorderseite



Die Rückseite



Die Vorderseite mit der durchscheinenden Rückseite

### Information

Peter Zec »Orientierung geschieht durch Information«

Die Fähigkeit zur Orientierung hängt davon ab, wie gut ein Mensch sich informieren kann oder wie gut er sich bereits informiert hat. Im letzteren Fall kann man feststellen, dass er durch vorangegangene Information über erforderliches Orientierungswissen verfügt. Eine Vielzahl von Mitteilungen wird also durch Information in Wissen verwandelt.

vergl. auch Kapitel 2: »Informationsverarbeitung«

Die Selektion seitens des Senders eröffnet diesem die Freiheit, aus mehreren Möglichkeiten eine Information für einen Empfänger zur Mitteilung zu machen. Eine Information kann nicht übertragen werden, wie es der umgangssprachliche Gebrauch häufig glauben macht. Sie muss zunächst in eine vom Sender ebenfalls frei zu wählende Mitteilungsform transformiert werden.

Der Vorgang der Information findet nicht zwischen Menschen statt oder zwischen Menschen und Systemen, sondern immer nur im Menschen selbst. Der Mensch kann Information weder in seine Umwelt abgeben noch Information aus ihr aufnehmen. Information ist das Ergebnis einer subjektiven Entscheidung. Der Entscheidung darüber, Bestandteile des zufälligen und möglichen auszuwählen und Entscheidung darüber zu treffen, wodurch für ihn neue Informationen entstehen. (Zec, 2002)

vergl. auch Kapitel 2: »Informationsverarbeitung«

Jeder Mensch entscheidet also individuell, was für ihn zur Information wird, indem er eine Unterscheidung trifft - indem er selektiv wahrnimmt.

### »Information ist ein Unterschied, der einen Unterschied ausmacht«

Gregory Bateson, 1983

Oder «aufgeschlüsselter» formuliert: Information ist eine Entscheidung, die einen Unterschied ausmacht. Einen Unterschied darüber, welche Nachricht (aus einer Vielzahl zur Verfügung stehender Nachrichten) für einen Menschen zu einer Information wird.

Es gibt vier verschiedene Briefbögen. Alle sind an einer anderen Position »angehalten«. Das Logo und die Begriffe sind dabei immer komplett zu lesen – jegliche Information, die rechts »aus dem Bogen läuft« wandert links wieder auf das Blatt. Wir halten von selbst an oder müssen unsere Bewegung aufgrund äußerer Einwirkungen stoppen:

Orientierung als ein dynamischer Prozess.

Der Fließtext auf dem Briefbogen wird in diesen Prozess integriert: Er »läuft« senkrecht mit dem Briefkopf mit und gliedert sich in den Orientierungsvorgang ein.



Eine Kreuzung mit verschiedenen Schildern beispielsweise ist voller Mitteilungen. Diese aber stellen so lange keine Information für den Betrachter dar, bis er sich entschieden hat, welche Mitteilungen für ihn zur Information werden sollen.

Er muss also entscheiden, welches Schild für ihn relevant ist und ihm bei seinem Orientierungsprozess helfen kann. Wer also keine Entscheidungen über Unterscheidungen zu treffen vermag, der ist nicht in der Lage, sich zu informieren.

Eine andere Form der Information geschieht dann, wenn ein Mensch eine Vielzahl von Vorstellungen und Gedanken produziert und aus diesen im Kontext mit anderen möglichen Gedanken und Vorstellungen eine für sein Handeln relevante Auswahl trifft.

Auch das Sprechen stellt eine Handlung dar. Insofern kann man sagen, dass der Mensch sich beim Sprechen selbst informiert. Für den Zuhörer ist das Gesprochene dabei eine Mitteilung, es bleibt ihm freigestellt, ob für ihn selbst eine Information daraus wird.

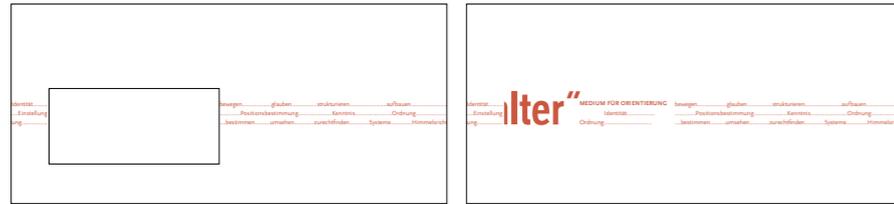
Wissen über Orientierungssysteme basiert auf Informationen, die wir durch Kommunikationsprozesse erhalten haben.

Orientierung ist somit Wissen im Bezug auf das Zurechtfinden in einer Situation. Orientierung bedeutet demnach also zu wissen, wie man sich in eine gerichtete beziehungsweise vorgegebene Richtung bewegt.

»Nur wer zielgerichtet reist, kann sich auch verirren und ist daher auf Informationen von anderen angewiesen.«

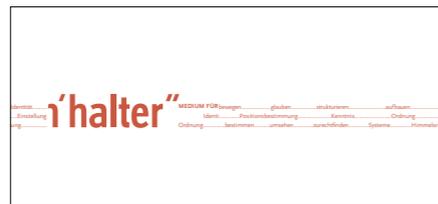
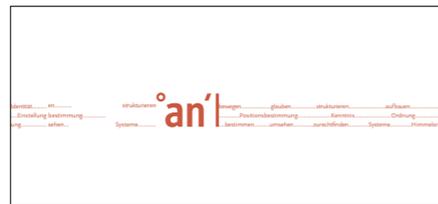
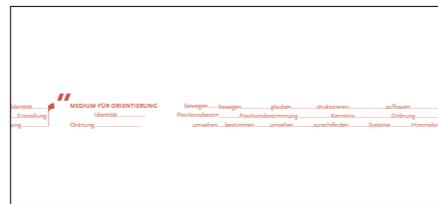
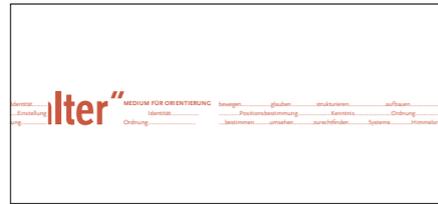
Schmauks, Dagmar, 2002:  
Orientierung im Raum

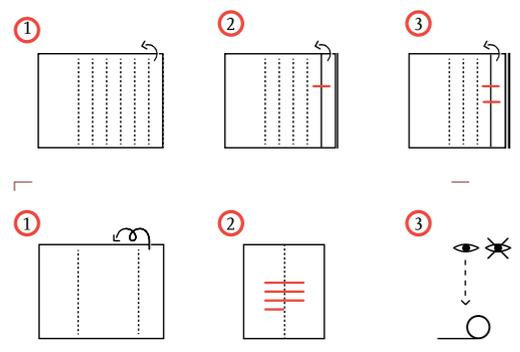
Wird der Briefbogen gefalzt und in den Briefumschlag gesteckt ergeben sich verschiedene Ansichten im Sichtfenster.



Die Adresse wird dann auf den Umschlag gestempelt

**an'halter** "MEDIUM FÜR ORIENTIERUNG  
 c/o in(corporate  
 Münzstraße 13 · 10178 Berlin  
 www.an-halter.de



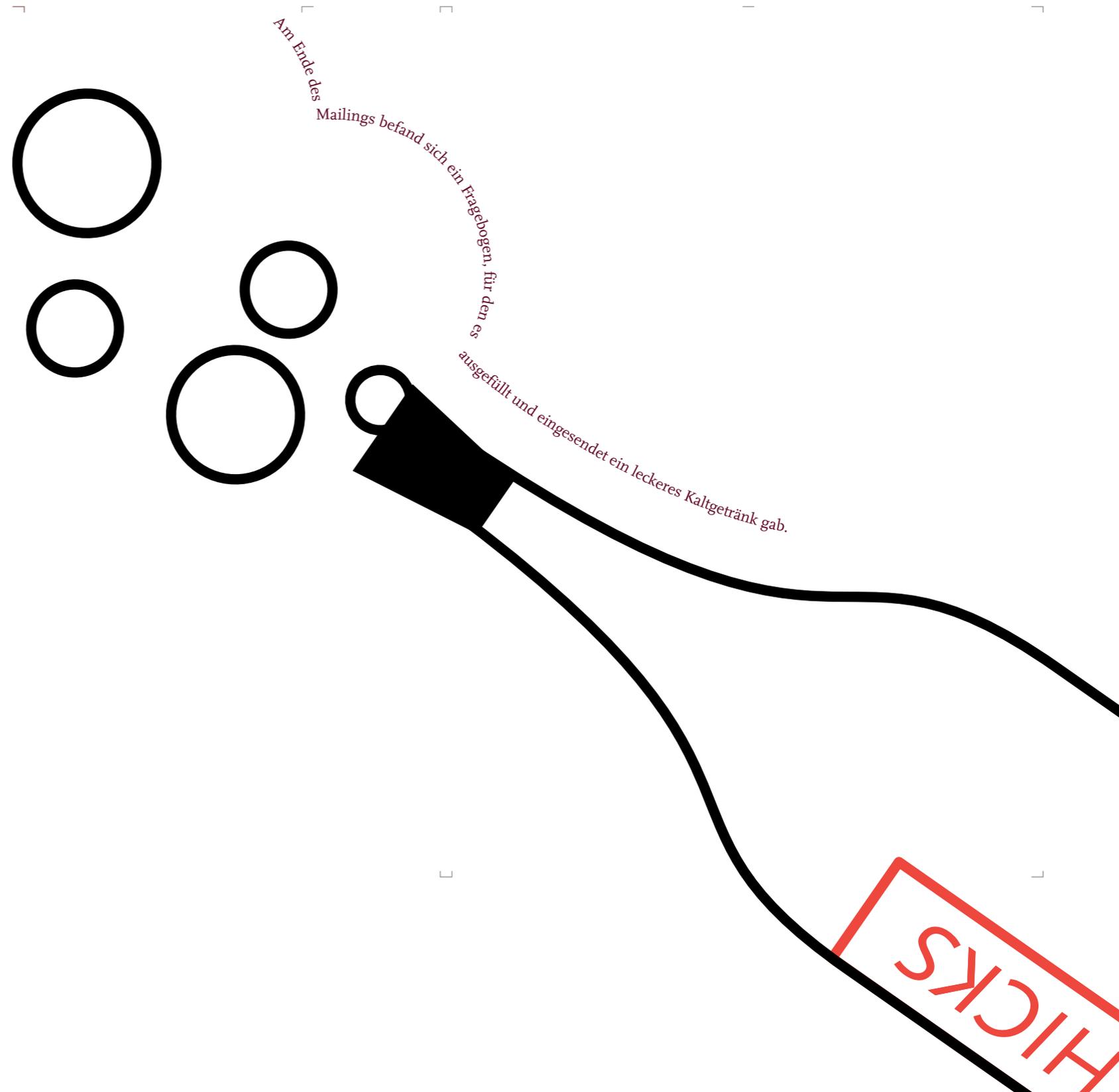
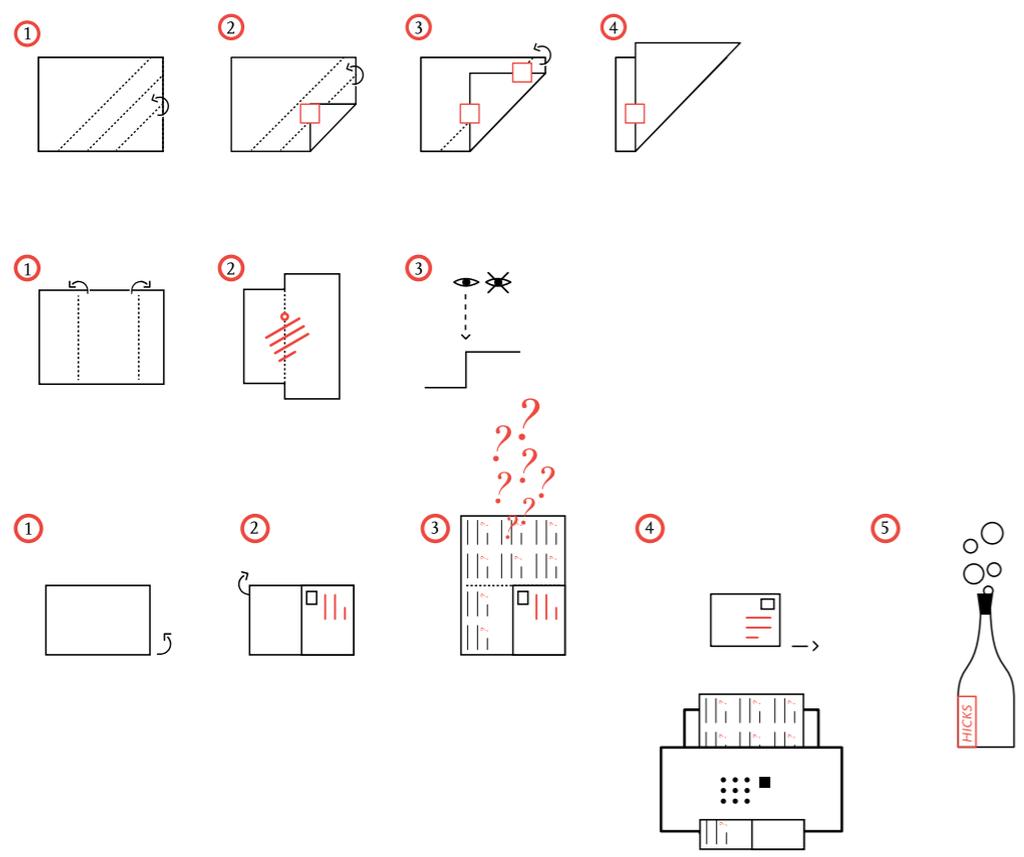


### Das Mailing

Um zu schauen, wie denn die Resonanz bei der zukünftigen Zielgruppe ist, entstand ein kleines Heft, welches beschreibt, worum es denn bei dem Projekt »anhalter« geht.

Auf diesen Seiten muss man sich mit Hilfe von Anleitungen ersteinmal orientieren und zurechtfinden: Durch das Arbeiten mit dem Papier (Falzen, Rollen, usw) ist man dann erst in der Lage, die »versteckten« Informationen in dem Heft zu entschlüsseln.

Damit wird der Betrachter spielerisch durch seine eigene Aktivität mit dem Thema »Orientierung« in Kontakt gebracht.



Spalten

Farbe:  
octoomoyok

Anzahl:  
5

Steg:  
2,5 mm

°5 Common Sense

James, Clive

»Common sense and a sense of humor are the same thing, moving at different speeds. A sense of humor is just common sense, dancing.«

°5 Common Sense

Lat. Sensus communis – Der allgemeine Sinn. Gemeinschaftssinn. Common Sense bezeichnet den gesunden Menschenverstand, wie er dem alltäglichen Umgang mit den Dingen zugrunde liegt. Thomas Reid (1710 – 1796), einer der prominentesten Repräsentanten der schottischen Philosophie des Common Sense, verstand darunter die Auffassungen, die von allen Menschen geteilt werden.

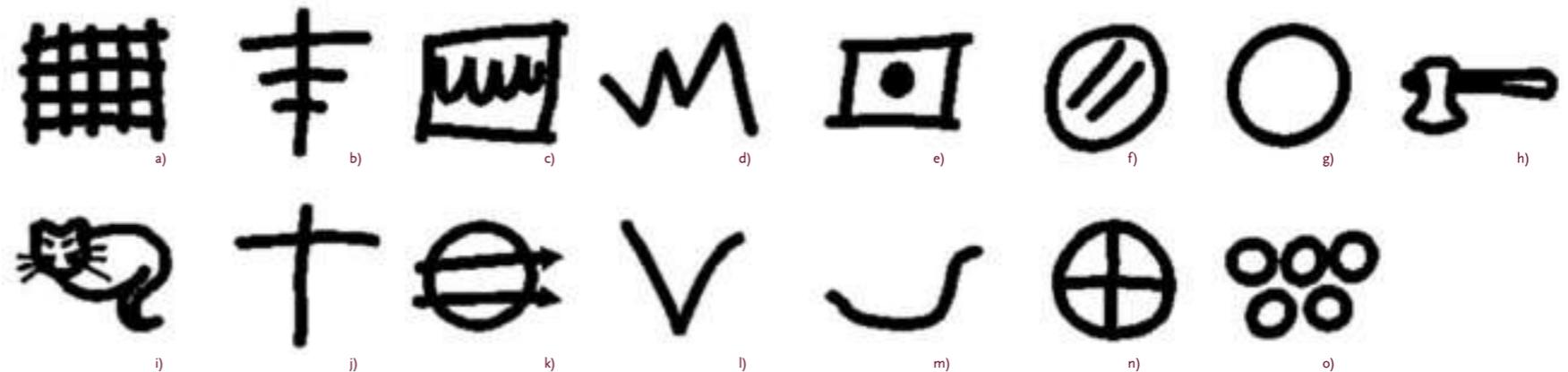
Wir orientieren uns ausgehend vom Common Sense. Bei diesem Ist-Zustand handelt es sich um Erfahrungen und Erlebnisse, die wir uns mit anderen Menschen angeeignet haben.

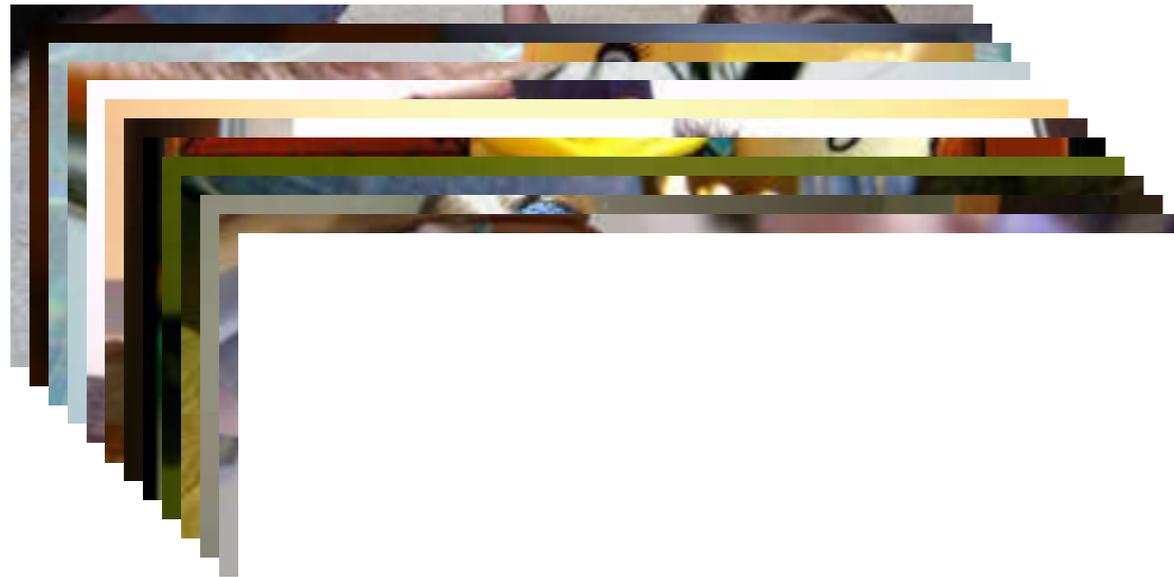
Common Sense bedeutet, dass wir grundsätzlich mit anderen Menschen unsere Umwelt auf eine ähnliche Art und Weise sehen. Trotz dieses gemeinsamen Nenners können Zeichen von jedem Menschen individuell interpretiert werden. Hieraus resultiert das Problem der Orientierung, da es kaum ein Zeichen gibt, das für uns eindeutig ist. Innerhalb einer Gruppe mit dem gleichen Common Sense ist diesbezüglich eine problemlose Kommunikation möglich. Hier können Zeichen gedeutet und verstanden werden. Ein Mensch außerhalb dieser Gruppe wird aber wiederum diese Zeichen nicht so eindeutig zuordnen können.

Ein Beispiel hierfür sind die sogenannten »Gauernerzinken«, die häufig von Bettlern und Obdachlosen verwendet wurden.

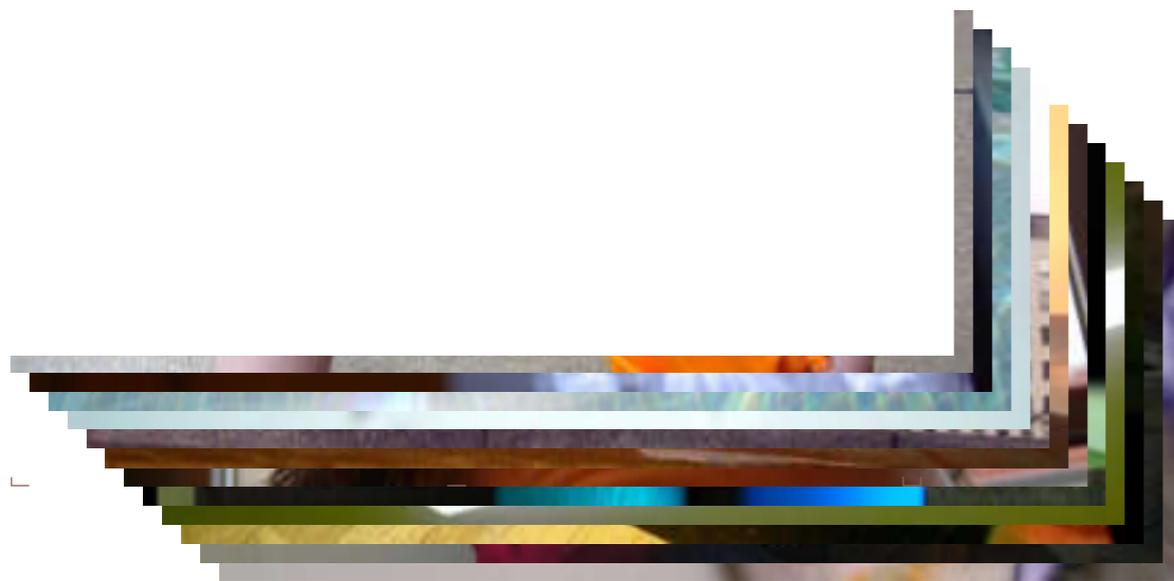
Reid, Thomas:  
»An inquiry into the Human Mind  
on the Principles of Common Sense«

- a) Hände weg! Gefährlich!
- b) Hier wohnt Polizei!
- c) Unfreundliche Leute!
- d) Achtung, bissiger Hund!
- e) Prügel-Gefahr!
- f) Leute rufen Polizei!
- g) Hier gibt es nichts
- h) Für Arbeiten gibt es etwas
- i) Ruhig aufdringlich werden
- j) Fromm tun lohnt sich
- k) Abhauen!
- l) Krank spielen lohnt sich
- m) Hier gibt es ein Nachtlager
- n) Hier gibt es Essen
- o) Hier gibt es Geld





**MEDIUM FÜR ORIENTIERUNG**      **BESTIMMEN**      **GLAUBEN**      **UMSEHEN**  
**STRUKTURIEREN**      **IDENTITÄT**      **KENNTNIS**      **ZURECHTFINDEN**  
**EINSTELLUNG**      **ORDNUNG**      **BEWEGEN**      **POSITIONSBESTIMMUNG**      **SYSTEME**



Information entsteht in dem wahrnehmenden Menschen. Niemals vorher. Information ist nicht direkt in unserer Umwelt vorhanden.

Wir verstehen Signale mit einer Bedeutung, damit der Empfänger durch Nachdenken Informationen herausfiltern kann. Der Common Sense verschiedener Menschen ist auch der Grund, warum es Orte gibt, an denen es schwierig ist, sich anhand der gegebenen Orientierungssysteme zurechtzufinden.

Ein bekanntes Beispiel hierfür ist der Flughafen. Hier treffen bekanntlich verschiedenste Kultur- und Gesellschaftsgruppen aufeinander, die mit unterschiedlichem Common Sense durch ihre Herkunft und Erfahrungen ausgestattet sind. Hier müsste es eigentlich für die verschiedenen Gesellschaftsgruppen jeweils auch ein eigenes Orientierungssystem geben, das auf den jeweiligen Common Sense Bezug nimmt. Dies geschieht aber in den seltensten Fällen.



Ansätze hierfür gibt es an Flughäfen im asiatischen Raum, wo vermehrt zu den heimischen Schriftzeichen parallel ein englisches Orientierungssystem vorhanden ist.



glauben

kenntnis



positionsbestimmung

identität



bewegen

zurechtfinden



einstellung

ordnung



umsehen

systeme



bestimmen

strukturieren



Zec, Peter:  
»Orientierung im Raum«

Das intelligenteste Gebäude, das in der Lage wäre individuell auf den Common Sense verschiedener Menschen einzugehen, wäre ein kommunizierendes Gebäude. Hier könnten Menschen individuell durch Datentransfer mit dem Gebäude kommunizieren und sich somit ihr individuelles Orientierungssystem schaffen.



Screenshots aus »Minority Report«, 2002,  
20th Century Fox

In dem Film »Minority Report« aus dem Jahr 2002 wird mit diesem Ansatz gespielt. Anhand von Augenscannern, die im öffentlichen Raum platziert sind, wird die Iris der Menschen gescannt. Anhand von gespeicherten Daten wird ihnen dann individuelle Werbung in Form von personalisierten Spots auf Projektionsflächen zugespielt.



Orientierungssysteme sind daher nicht nur dafür da, um jemanden aus seiner Orientierungslosigkeit zu helfen. Sie vermitteln auf der anderen Seite auch den Stand des Common Sense des Entwicklers, der das Orientierungssystem konzipiert und gestaltet hat. Somit erfährt man dann durch das Orientierungssystem gleichzeitig auch immer etwas über dessen Entwickler. Mit dem neu vermittelten Common Sense ist man dann in der Lage sich in einer unbekanntem Umgebung zurechtzufinden.

Die hier aufgeführten Punkte machen es daher für die Entwickler solcher Systeme dementsprechend schwierig, eine funktionale mit einer ästhetischen Lösung zu verbinden.

»Da sagte doch tatsächlich einer zu mir, dass meine Schilder nicht die Aufmerksamkeit von seinem Gebäude ablenken sollen. Ich musste dem Architekten höflich mitteilen, dass genau dies meine Aufgabe ist.

Schilder müssen dominieren, sonst funktionieren sie nicht. Ich sehe sofort, wenn ein Architekt auch die Schilder designt hat. Da sehen Sie dann grau-weiße Schilder vor einer weiß-grauen Wand.«

Mijksenaar, Paul: »Wege aus dem Chaos« in Brand Eins, 04 / 2004





## Die Website

Die Internetpräsenz stellt »anhalter« als Medium für Orientierung vor. Der User soll spielerisch auf das Thema eingestimmt werden.

Dies geschieht interaktiv mit Bild und Ton, welche die Themenwelt der Publikationsreihe beschreiben.



In der Preloadersequenz wird das Thema der aktuellen Ausgabe vorgestellt.

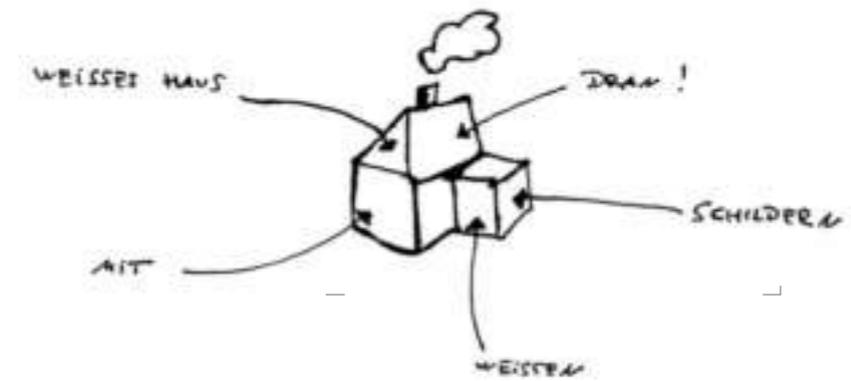


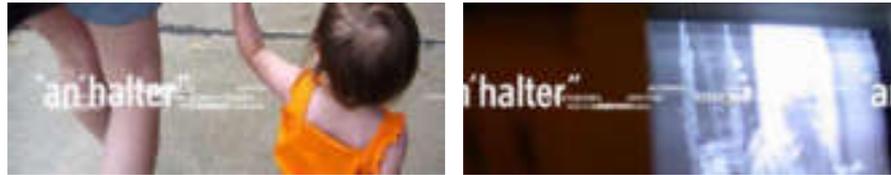
Die Hauptseite mit den Begriffen und dem Logo.

»anhalter« zeigt den Orientierungsprozess als einen dynamischen und individuellen Prozess. Bewegt man sich mit der Maus im Interface umher verschieben sich die Begriffe in die eine Richtung und das Logo in die andere. Je nach Mausposition verändert sich auch die Scrollgeschwindigkeit.

Laufen Begriffe an der Rändern heraus kommen sie an der gegenüberliegenden Seite wieder hervor.

In der Navigationsleiste am unteren Rand bekommt man Informationen über das Projekt »anhalter« und kann hier auch in Kontakt mit den Herausgebern treten.





### Die Interaktion

Bei Rollover über einen Begriff wird dessen Bewegung angehalten. Dabei wechselt der Hintergrund und Bilder erscheinen, die den jeweiligen Begriff illustrieren.



Hierbei handelt es sich um Aufnahmen aus meinem Fototagebuch, die ich während der Auseinandersetzung mit dem Thema gemacht habe.

Man orientiert sich aber nicht nur visuell, sondern greift auf Wahrnehmungen anderer Sinne zurück. Also suchte ich nach Tonsamples, die den Begriff und das dazugehörige Bild beschreiben.



### °5'2 Genuines Wissen

Neben den bisher aufgeführten Faktoren, die uns bei Orientierungsprozessen beeinflussen, spielt auch das sogenannte »genuine Wissen« eine große Rolle.

Das genuine Wissen ist ein archaisches Wissen, welches jeder Mensch von Geburt an besitzt. Es ist eine ererbte Fähigkeit, sich grundsätzlich in Räumen zu orientieren. Unser Zugriff auf dieses Wissen erfolgt instinktiv und ist jederzeit möglich.

Das genuine Wissen ist unabhängig von Zivilisationsräumen, was bedeutet, dass wir auf dem Land in einer Holzhütte genauso darauf zugreifen wie in einem Hochhaus in einer hochtechnisierten Großstadt. Somit hilft es uns einen Raum zu erfassen und rasterartig zu strukturieren. Hierdurch verfügt jeder Mensch über die »innere Struktur des Erkennens, mit der es ihm möglich ist, äußere Strukturen wahrzunehmen oder zu ignorieren.«

Zec, Peter: Orientierung im Raum

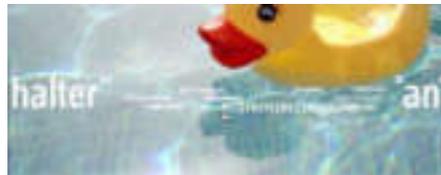
Genuin wissen Menschen, dass Wasser den Durst stillt und Licht in einem dunklen Raum nach draußen führt. Wir wissen, dass man den Weg auf einen Berg auf dem gleichen Weg wieder hinabsteigen kann. Das genuine Wissen gibt uns ein Gefühl für die Dimension und die Erfassung des Raumes.

Wir richten uns immer zuerst, aber völlig unbewusst, nach ihm.

Das genuine Wissen wird sehr emotional erfahren und hat damit einen wichtigen Einfluß auf den Orientierungsprozess. Wir fühlen uns eher in einem Raum wohl und ruhig, wenn er unser genuine Wissen nicht irritiert. In einer solchen Situation sind wir offener für weitere Handlungen der Orientierung, als wenn wir uns durch den Raum gestört fühlen. In Räumen, die sich mit unserem genuine Wissen nicht strukturieren lassen, können Angstgefühle, Stress und Unbehagen auftreten.

Bei Rollover über einen Begriff hört man daher zusätzlich verschiedene Samples. Dies sind Geräusche von Räumen, die uns umgeben, und die in einer Orientierungshandlung auch eine wichtige Rolle spielen können.

Zu hören sind Samples von folgenden Umgebungen und Situationen:



Flughafen

Fischmarkt

Café

Nacht

Wochenmarkt



U-Bahn

Zugverkehr

Uhrtickern

Morgen

Stadt bei Nacht



Aufgrund der Dynamik in der geschilderten Interaktivität ist es nahezu unmöglich zweimal die gleiche Konstellation aus Typografie und Hintergrundbild zu sehen. Das Erscheinungsbild ist sehr stark abhängig von den eigenen Handlungen des Users. Dies beschreibt das Thema »Orientierung« als ein Ergebnis subjektiver Handlungen.



### 5.3 Soziokulturelles Wissen

Zusätzlich zu dem angeborenen instinktiven Wissen gibt es Dinge, die wir durch unseren Kulturkreis erlernt und erfahren haben. Dieses Wissen wird als »Soziokulturelles Wissen« bezeichnet. Innerhalb jeder Kultur gibt es eigene Gesetzmäßigkeiten, die den Alltag und die Orientierung darin definieren. Unser soziokulturelles Wissen lässt uns ein Zeichen dechiffrieren und in einen Zusammenhang bringen. Ohne dieses Wissen kann ein Zeichen nicht einmal als ein solches erkannt werden.

Wie bereits oben kurz erwähnt, haben Zeichen, die in einem bestimmten Kulturkreis benutzt werden, auch eine ganz individuelle Bedeutung für eben genau diesen Kreis an Menschen. Die Bedeutung ist abhängig von Erfahrungen, Erwartungen und Situationen, die immer nur eine bestimmte Gruppe von Menschen mit ihnen in Verbindung bringt.

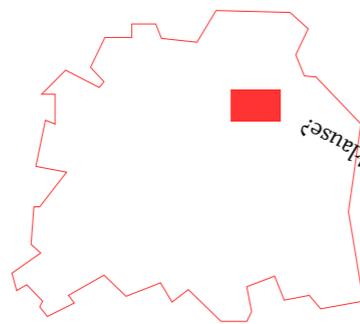
So hat zum Beispiel die Farbe weiß im europäischen Raum eine positive Bedeutung: Man heiratet »ganz in Weiß«. Im asiatischen Raum dagegen ist weiß die Farbe der Trauer und wird auf Beerdigungen angelegt.

Auch die Leserichtung bei Orientierungssystemen spielt eine grosse Rolle, wie das folgende Beispiel zeigt:

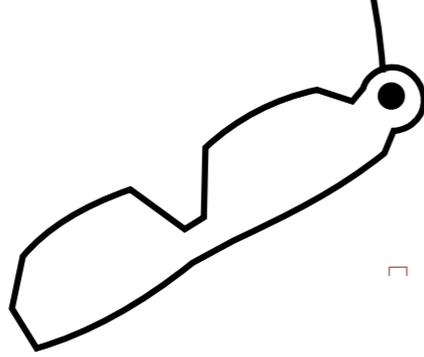


Dreyfuss, Henry: Symbol Sourcebook, McGraw-Hill Book Company, 1972, s. 79

Um neue Arbeiter darauf hinzuweisen, dass sie die Schienen frei von Steinen halten müssen, wurden in Minen in Südafrika diese Schilder angebracht. Leider gab es dort Kulturkreise, die von rechts nach links lesen. Diese wiederum kippten munter ihre Steine auf die Schienen.



Entschuldigen Sie bitte, wo geht es denn hier zur Zwitscherklaus?



## 1. Videostudie

Wie bewege ich mich im städtischen Raum und woran orientiere ich mich?

### ° Aufgabenstellung:

Sieben verschiedene Probanden (m+w) wurden von mir einzeln an immer den gleichen Startpunkt bestellt. Dieser befand sich in der Grüntaler / Ecke Badstraße in Wedding. Von dort sollten sie sich zum Zielpunkt »Zwitscherklause«, Malplaquet / Ecke Nazarethkirchstraße, bewegen. Außer dass sie dies mit Hilfe der öffentlichen Verkehrsmittel erreichen sollten, gab es keine Vorgaben. Keiner der Teilnehmer hatte einen Stadtplan dabei, noch stammte er aus der Gegend. Auch wurde vorher keiner über den Ablauf informiert.

### ° Versuchsaufbau:

Am Startpunkt bekam der Teilnehmer ein Brillengestell mit einer montierten Fingerkamera aufgesetzt. Die Kamera war so auf Augenhöhe und in Blickrichtung ausgerichtet. Die Bilder der Kamera wurden auf einen DV-Recorder in einem Rucksack aufgezeichnet, der zusätzlich angelegt wurde.

Danach wurde dem Teilnehmer ein kurzes Briefing mit der Aufgabenstellung überreicht. Danach entfernte ich mich mit dem Fahrrad und wartete am Zielpunkt auf die Teilnehmer. Dort angekommen gab es in der Zwitscherklause einen Kaffee, um abschließend noch einen Fragebogen zu beantworten.

### ° Auswertung:

Durchschnittlich benötigten die Teilnehmer für die Strecke 25 Minuten.

Von den Passanten, auf die die Teilnehmer während ihres Weges trafen, bemerkte nur einer die Kamera.

Bei den Teilnehmern ist das erste Drittel der aufgezeichneten Filme am interessantesten, in dem sie sich erst einmal orientieren müssen und ihren Weg zum Ziel erfassen und wählen mussten.

Das soziokulturelle Wissen ist ein Faktor, der die Entwicklung des Common Sense beeinflusst. Dieser entscheidet dann, ob ein Zeichen einen Orientierungszusammenhang erhält, oder für uns ohne Bedeutung ist.

Menschen mit einem gemeinsamen Common Sense selektieren aus einem großen Fundus aller Zeichen die heraus, die gerade für sie in einem bestimmten Wahrnehmungsbereich von Relevanz sind.

»Die gesamte soziale Struktur kann als ein geschlossener Operator verstanden werden, der aus den unendlichen Möglichkeiten des Verhaltens gewisse stabile Werte und vorhersehbare Formen der Interaktion entstehen lässt, sie schälen sich – aus der unendlichen Vielfalt des Möglichen – heraus und sind von einem analytischen Standpunkt aus unerklärbar, aus der Perspektive der Erfahrbarkeit jedoch prognostizierbar. Es entstehen Eigenwerte bzw. Eigenverhalten, stabile Formen der Interaktion, Sprache, Sitten und Gebräuche eines Kulturkreises interpretierend, eines Kulturkreises, in den wir selbst einbezogen sind.«

## Der »Videorama« Fragebogen

Name, Alter,	benötigte Zeit
(1) Christine, 27	21:49 min
(2) Keli, 34	31:17 min
(3) Arne, 28	26:16 min
(4) Jo, 32	24:11 min
(5) Sebastian, 30	26:48 min
(6) Martin, 27	20:54 min
(7) Alex, 28	22:10 min

### 1. Lebst Du in Berlin und wenn ja seit wann?

- (1) ja, seit 1999
- (2) ja, seit 1999
- (3) ja, seit 2002
- (4) ja, seit 1999
- (5) ja, seit 1995
- (6) ja, seit 1997
- (7) ja, seit 1998

### 2. Wann warst Du das letzte Mal in dieser Gegend?

- (1) Endstation: noch nie, Startstation ca. vor 1 1/2 Jahren
- (2) Die Ecke Gerichtstraße immer mal wieder
- (3) vorm halben Jahr
- (4) Hier war ich wirklich noch nie, leider
- (5) Vor einem Jahr
- (6) vor einem Jahr
- (7) ?

### 3. Hat Dich die Kamera in Deinen Bewegungen beeinflusst?

Wenn ja, inwiefern? Hast Du Dich dran gewöhnt?

- (1) Schon, als ich gemerkt habe, dass das Mikro ausgestöpselt ist. Und in der U-bahn war's ein wenig unangenehm, weil die Leute es bemerken und glotzen
- (2) Sicherlich ein bißchen, aber es ist eine frage der Zeit; hier zu kurz
- (3) Man achtet drauf, was man wie anguckt. Sonst nicht.
- (4) Ich muß gestehen, daß ich mitunter nach guten Perspektiven Ausschau hielt. Coole Bilder und so... Ausserdem wollte ich irgendwie kommentieren. Es hätte glaube ich länger dauern müssen um die Kamera ganz zu vergessen.
- (5) Hat mich mich beeinflusst. Man fühlt sich beobachtet! Von den späteren Beobachtern des Films. Man fragt sich, wie die Passanten dich mit der Cam finden.
- (6) Habe versucht nicht zu sehr mit dem Kopf rumzuwackeln. Habe mich langsam dran gewöhnt, hätte aber noch mehr Zeit gebraucht.
- (7) Man überlegt 2x ob man auf den Plan schaut. Hab mich sofort beobachtet gefühlt.

### 4. Welche Dinge oder Situation ist Dir auf Deinem Weg besonders aufgefallen?

- (1) Das Ehepaar, dass ich am Gesundbrunnen befragt habe, wo der mann seine Frau so bevormundet hat.
- (2) Daß die einen Nissan Almera Gebrauchtwagen für nur 3.990 EUR hier um die Ecke verkaufen.
- (3) Die, die, die Leute: Multikulti, Randgruppen
- (4) Seltsamerweise dachte ich, dass die Leute die ich anspreche wegen der Kamera seltsam reagieren, aber die habens gar nicht bemerkt, scheinbar. Aber alle sehr freundlich.
- (5) Herunterfallender Ast (zum Schluss), Die laute Telefonfrau (Leopoldplatz U-Bahn)
- (6) Das Daumendrücken
- (7) Gut







5. Könntest Du jemand ortsfremden Deinen gewählten Weg ohne Karte beschreiben?

- (1) Vom Gesundbrunnencenter die Badstraße bis U-Bhf Pankstraße, dann eine Station Richtung Wittenau mit der U8 bis Osloer Straße, umsteigen in die U9 Richtung Rathaus Steglitz bis Leopoldplatz, dann Richtung Kirche in die Nazarethkirchstraße / Ecke Malplaquestraße (oder so)
- (2) Ja, Leopoldstraße U6 aussteigen, links die Treppe hoch, den Marktplatz diagonal überqueren, noch 150 m, die zweite Kreuzung, Bingo?!
- (3) Ja, ab in den 143 Richtung Leopold (U) an Maxstr. raus, über den »Park« und zack in Eckkneipe rein und fröhlich losgezecht.
- (4) Stex läßt mich irgendwo im Regen stehen. Nähe Gesundbrunnen. Vor der City Bank den 143 Bus bis Endstation Leopoldplatz. Kreuzung Schulstrasse / Müllerstrasse. Dann Richtung roter Kirche. Parallel zur Schulstrasse. Bis zur Eckkneipe.
- (5) Naja, U-Bahn Gesundbrunnen Richtung Wittenau bis Osloer Str. Umsteigen, Richtung Rathaus Steglitz - 2 Stationen, Leopoldplatz aussteigen. Diagonal über den Platz. An der 2. Kirche geht die Malplaquestrasse los. Nazarethkirchstrasse ist parallel am Platz entlang.
- (6) Logo: Badstrasse Richtung Norden bis zum U-Bhf Pankstrasse, runter in die U-Bahn Richtung Osloer Strasse, umsteigen in Osloer Strasse in U9 Richtung Steglitz (Rathaus) - Leopoldplatz aussteigen und Müllerstrasse Richtung Westen. Hinter grossem Platz erste rechts rein bis zur Malplaquestrasse / Zwitscherklause
- (7) Bus 143 bis Endstation, Aussteigen in Fahrtrichtung erste rechts, erste rechts, 2. Querstrasse Ecke isses

6. Woran und wie hast Du Dich während Deiner Tour orientiert?

- (1) Viele Leute gefragt, Pläne in Bus / U-Bahn Station und Nazarethkirche
- (2) Musste erst, bzw habe versucht die Straße auf einer Umgebungskarte zu finden.

Dann habe ich in einer Buchhandlung die Stelle ausfindig gemacht in einem Stadtplan.

- (3) Ich hab mein Leben der netten Tortenfachverkäuferin anvertraut und den Busfahrer Schicksal spielen lassen. Und sonst Karte am Bushäuschen.
- (4) In erster Linie nach den Antworten und Aussagen der Befragten Leute. Aber immer wieder visuell gegengelesen (Anzeige, Pläne)
- (5) Aussage Taxifahrer, Stadt, U-Bahn, 2 Kirchen
- (6) Mit dem Stadtplan im U-Bahnhof Pankstr.
- (7) Leute fragen, BVG-Plan

7. Wie erklärst Du einem Fremden den Weg?

- (1) Wenn Karte vorhanden auf Karte
- (2) schon wieder... OK, am Gesundbrunnen in die S-bahn steigen, den Ring in Richtung Westhafen, eine Station nur, im Wedding aussteigen / umsteigen in die U6, eine Station Richtung Alt Tegel, am Leopoldplatz aussteigen.
- (3) s.o.
- (4) mit Händen und Füßen (Funktioniert mit bis zu 2 Richtungswechseln)
- (5) s.o.
- (6) Hab ich das nicht gerade in Frage 5? Könnte noch durch Meterangaben ergänzt werden.
- (7) Anhand Strassenkreuzungen und markanten Dinge die ich kenne

8. Nimmst Du lieber den direkten oder den schöneren Weg

- (1) Kommt drauf an, ob ich 's eilig habe, meistens aber so direkt wie möglich. Mit dem Fahrrad ein bißchen weg von den großen Straßen.
- (2) Oftmals den schöneren Weg, hier habe ich versucht den direkten schnellen Weg zunehmen, weil ich einen Arzttermin habe.

- (3) Meist oder fast immer den kurzen
- (4) Je nach Befindlichkeit und Dringlichkeit. Hier hatte ich das Gefühl möglichst direkt das Ziel erreichen zu müssen.
- (5) Normalerweise den Schöneren – In diesem Fall den erstbesten
- (6) Kommt darauf an, ob ich Zeit habe. Mit viel Zeit den schöneren Weg, ansonsten den direkten
- (7) Mal so – mal so. (Zeitbudget)

#### 9. Dein letzter Spaziergang / Ausflug ging wohin?

- (1) KZ Sachsenhausen und See drumrum
- (2) Friedrichsfelde – Wuhlheide
- (3) Tempelhof ans Wasser
- (4) Zum Flughafen Tegel. Schon die Fahrt dorthin war kompliziert, und dann die Orientierung vor Ort. habe mich ganz auf den Fahrer verlassen.
- (5) Tokyo
- (6) Spaziergang mit meiner Mutter durch den Lehmsieker Forst
- (7) nach Kreuzberg

#### 10. Wenn Du Dich verläufst, wie hilfst Du Dir?

Nummerierst Du die Angaben bitte mit „1= eher“ und „7= weniger“ durch. Gegebenenfalls die Liste auch ergänzen!

Handynotruf 7, 4, 7, 1, 7, 7, 7  
 Stadtplan 2, 1, 2, 1, 1, 1  
 Befragen anderer Passanten 1, 2, 3, 2, 2, 2, 2  
 Taxi 5, 7, 7, 5, 6, 3

Tramlinien 4, 5, 7, 6, 4,  
 Aufzeichnen des Weges durch andere Passanten 6, 6, 7, 4, 7, 5  
 U / S-Bahnplan 3, 3, 1, 3, 3, 1, 1  
 andere: Polizei 8; Mutti fragen, Alter: 1; Kommt ganz auf die Situation an, hab ich's eilig, treffe ich Bekannte, usw.

#### 11. Wann und wo hast Du Dich das letzte Mal verlaufen?

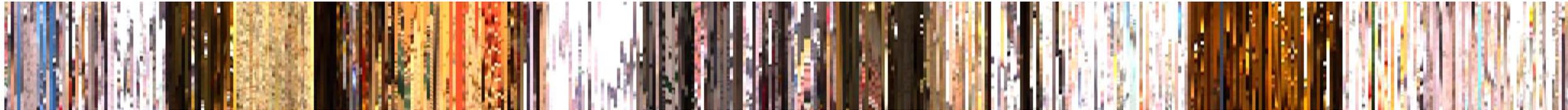
- (1) Naja, Oranienburg (KZ) war ich etwas desorientiert am Anfang, aber verlaufen – Kann mich nicht erinnern.
- (2) Auf dem Weg zu dieser Party damals, weißt Du noch, im Friedrichshain, wo der Tanzbesen alles gegeben hat!
- (3) -
- (4) Ich verlaufe mich eigentlich regelmäßig in der Karl-Marx-Allee, Frankfurter Allee
- (5) Tokyo City Center
- (6) Mit 10 Jahren im Glas Labyrinth auf dem Flensburger Jahrmarkt
- (7) in Prag, März 2003

#### 12. Wo geht die Sonne unter?

- (1) Westen
- (2) im Westen
- (3)
- (4) Im Osten geht die Sonne auf, im Süden nimmt sie ihren Lauf, im Westen wird sie untergehen, im Norden ist sie nie zu sehen.
- (5) Westen
- (6) Im Westen
- (7) -



Name.....Christine



Name.....Keli



Name.....Arne



Name.....Jo



Name.....Sebastian



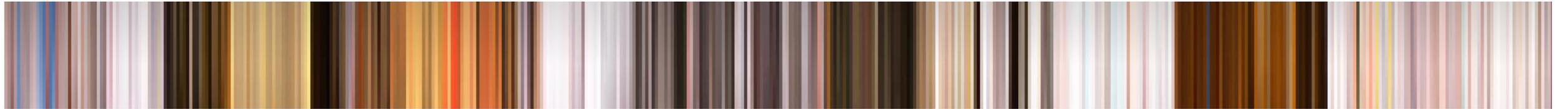
Name.....Martin



Name.....Alex



Name.....Christine



Name.....Keli



Name.....Arne



Name.....Jo



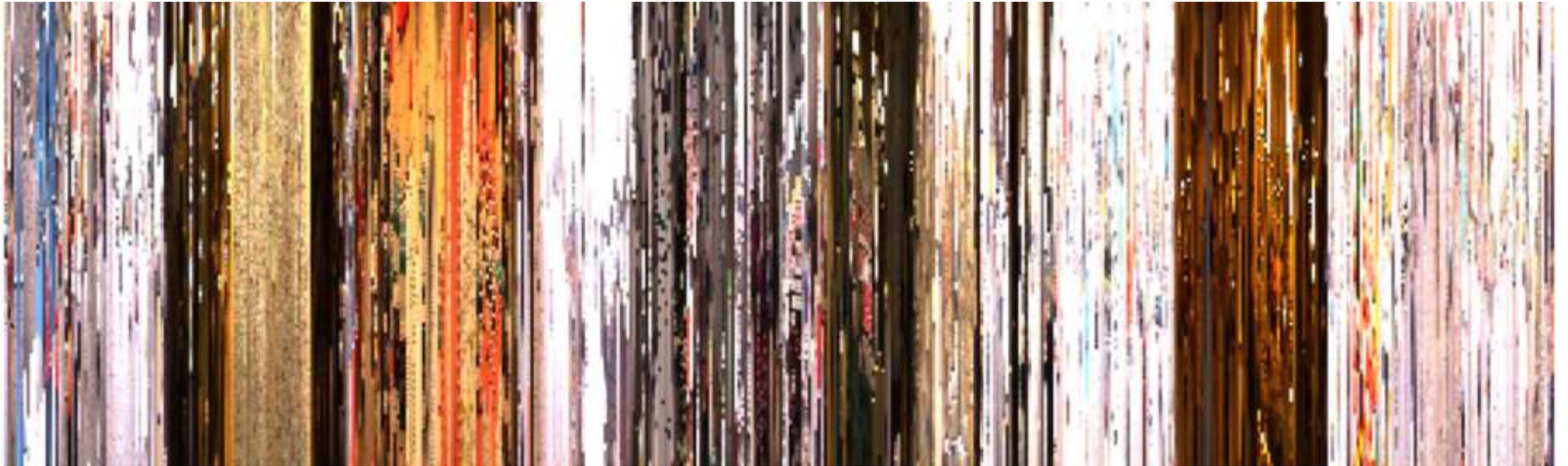
Name.....Sebastian



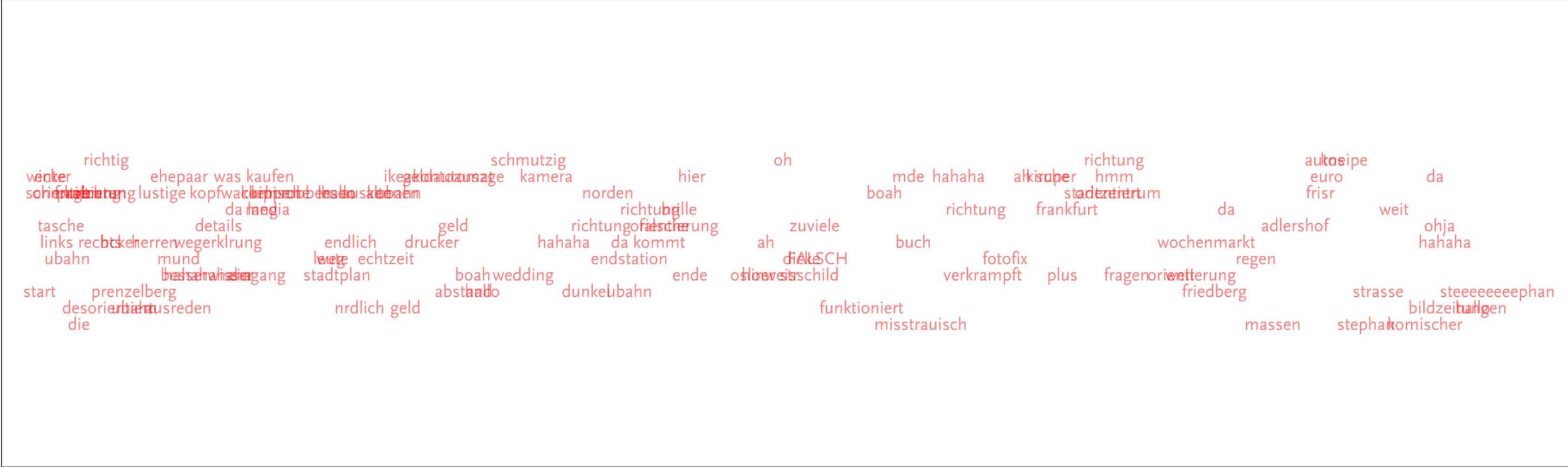
Name.....Martin



Name.....Alex



Name.....Keli



Name.....Christine



14. Welche Nummer hatte der Bus / die U-Bahn, mit der Du gefahren bist?

- (1) U8 / U9
- (2) S45 Ring, U6
- (3) 143
- (4) Das ist einfach: 143
- (5) U9? Weiss nicht mehr.
- (6) U8 / U9
- (7) -

15. War es ein Doppeldeckerbus und wo wärest Du gelandet, wenn in der U-Bahn eingnickt und erst an der Endstation aufgewacht wärest

- (1) Die Endstation der U-Bahn war Rathaus Steglitz
- (2) Alt Tegel
- (3) hä, U-Bahn?
- (4) Nein, wenn ich in der U-Bahn eingnickt wäre hätten wir uns verpaßt. Im Bus wär's nicht schlimm gewesen, weil Leopoldplatz auch Endstation ist.
- (5) Wittenau, Rathaus Steglitz
- (6) U8 Wittena – U9 Rathaus Steglitz
- (7) -

Vielen Dank für alles und ich hoffe Dir hat es auch ein wenig gefallen.

- (4) Ich fand's sehr spannend. Erinnernte mich an meine Anfangszeit in Berlin. Alles ist fremd, man hat keinen Plan, keine Orientierung und läßt sich fast ein bisschen treiben, ohne absolute Kontrolle.
- (6) Der Kaffee schmeckt echt grottig.

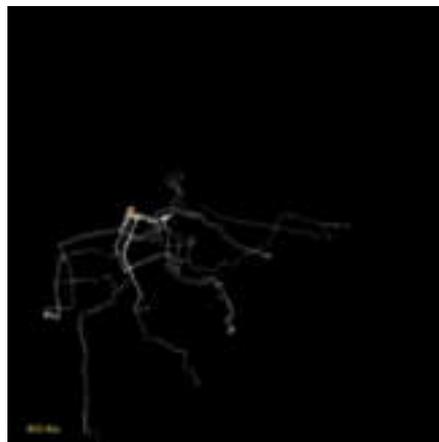
## »Amsterdam Real Time Projekt«

In dieser Studie wurden über einen Zeitraum von 2 Monaten Freiwillige mit einem GPS Sender ausgestattet und deren Bewegungen in der Stadt aufgezeichnet. So entstanden ganz eigene Visualisierungen von individueller Orientierung im urbanen Raum.



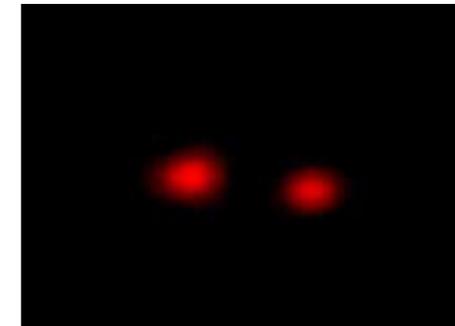
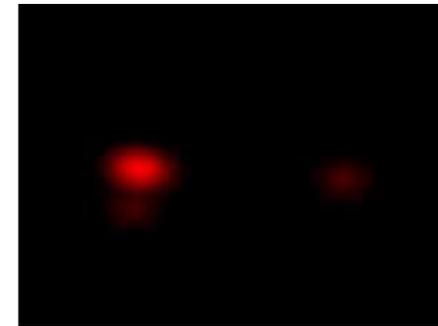
Alle getrackten Daten übereinander gemappt ergaben wiederum den Grundriß der Stadt Amsterdam.

[www.waag.org/realtime/](http://www.waag.org/realtime/)



## »Heat Maps«

Mit dem Programm »Mediaanalyzer« kann man sogenannte »Heat Maps« erstellen. Über Bewegtbild oder einer Abfolge aus Einzelbildern klickt der Teilnehmer des Tests mit der Maus an die Stellen die seine Aufmerksamkeit erregen. Aus diesen Daten errechnet das Programm dann »Heat Maps«, die hier abgebildet sind.



## Das digitale Supplement entsteht – Ein Preview

Die Publikationsreihe »anhalter« besteht aus einem Printteil und einem digitalen Teil. Für das Erscheinen der ersten Ausgabe Ende des Sommers werden sich noch verschiedene Beiträge für die CD-Rom ergeben.

Aus meiner Videostudie, die ich auf den vorherigen Seiten beschrieben habe, entstand der erste Beitrag für die CD: »Videorama«

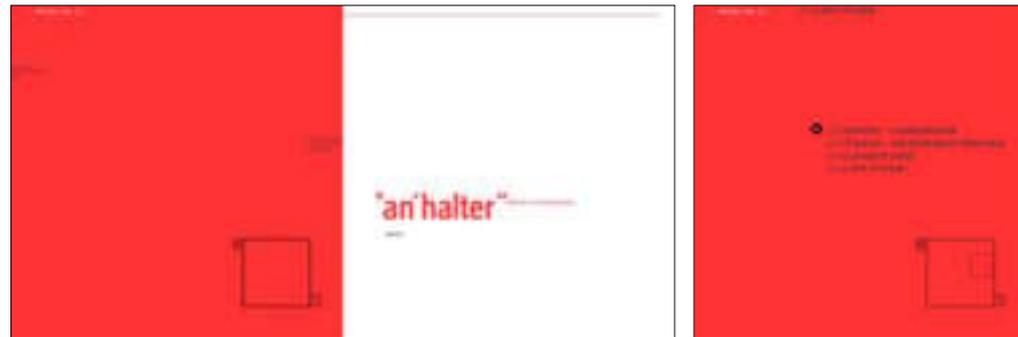
## Das Interface

Die Navigation ist an die Handhabung einer Karte angelehnt. Man bewegt sich mit einem »Navigator« auf einer grossen Karte umher und muss sich ersteinmal orientieren. Anfangs erkennt man auf Grund der kleinen Ansicht noch nichts – Die Ansicht erinnert an ein Muster, eine Textur, wo schemenhaft Details zu erkennen sind.

Mit den beiden Buttons am »Navigator« kann man sich nun in die Karte zoomen und sich auf der Karte bewegen. Je weiter man sich hineinzoomt, je mehr Details finden sich. Auf der Karte sind die Links zu den verschiedenen Beiträgen auf der CD platziert. Klickt man nun etwa den Link »Videorama« gelangt man in diesen Bereich.

Der Startscreen

Der »Navigator« nach dem Heranzoomen



## »Videorama«

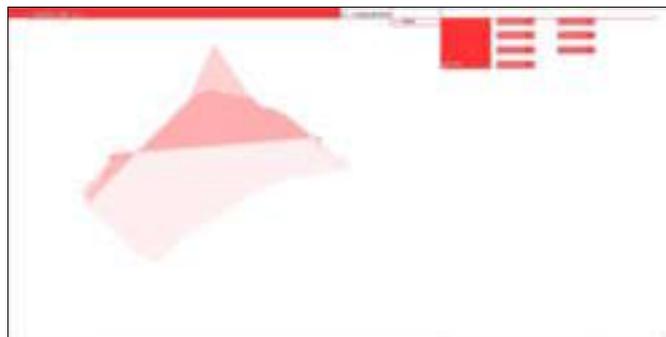


Der »Videorama« Startscreen

Am Ende meiner Videostudie zur Orientierung im urbanen Raum überlegte ich, was denn das Ergebnis von meinem Versuch sei. Die sieben verschiedenen Clips die ich mit der Fingerkamera aufzeichnete, zeigen die individuelle Blickrichtung der jeweiligen Person während ihrer Wegfindung. Einzelnd betrachtet geht dies aber aus den Aufnahmen nicht hervor. Es lässt sich nicht erkennen, ob es verschiedene Personen sind, oder sieben mal die gleiche Person. Also suchte ich nach Möglichkeiten die persönlichen Details aus diesen Aufnahmen zu extrahieren, die gerade diesen Weg ganz individuell für die jeweilige Person machen.

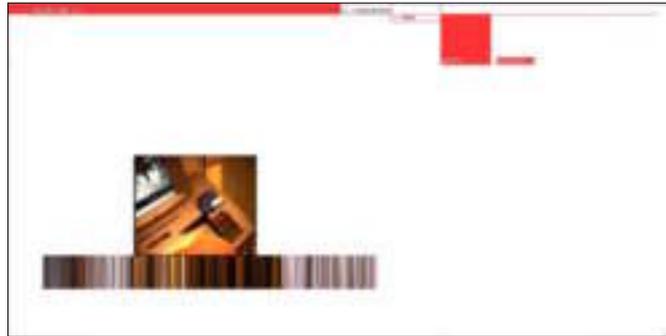
So entstanden ganz individuelle »Timelines« für jede Person, die den subjektiven Weg der Teilnehmer beschreiben. Mit Hilfe dieser »Timelines« kann der User sich nun durch die einzelnen Clips bewegen.

In dem »Data« Bereich kann man nun zwischen den verschiedenen Personen wählen und sich den individuellen Weg mit verschiedenen Visualisierungen betrachten.



»Videorama« Data

Die »Timelines«



Die verschiedenen Wege der Teilnehmer untersuchte ich auf ihre Farbigkeit.

Ein PAL Bild besteht aus 25 Frames pro Sekunde. Ich exportierte im Abstand von 2 Sekunden einen 2 Pixel breiten senkrechten Streifen exportierte ich aus der Bildmitte. Diese schmalen Streifen ordnete ich danach nebeneinander an.

Diese entstandenen Muster zeigen komprimiert die Farbwerte während des Weges.



Um diesen Farbwert noch weiter zu mitteln legte ich einen senkrechte Bewegungsunschärfe über das Muster

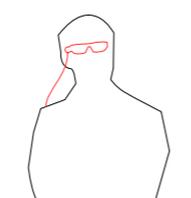
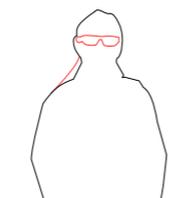
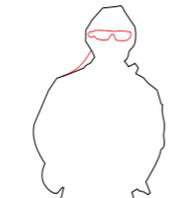
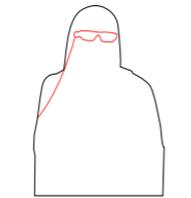
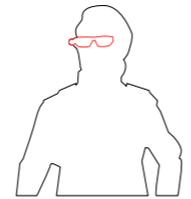
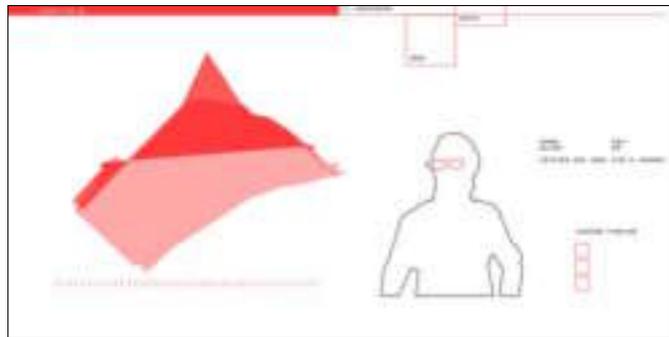
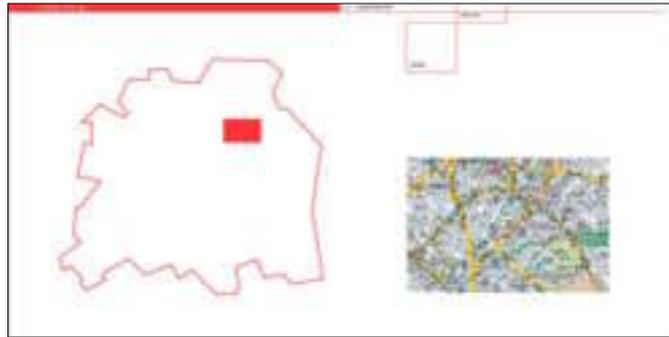


In der Anwendung kann man sich jetzt mit der Maus durch den Clip navigieren. Bei Rollover springt der Film zu der entsprechenden Stelle und mit einem Klick beginnt die Wiedergabe ab der aktuellen Stelle.





In dem Bereich »Idee« wird das Projekt »Videorama« erklärt.  
 Hier bekommt man Informationen über den Ort, wo ich den Versuch unternommen habe,  
 sowie die Möglichkeit die verschiedenen individuellen Wege zu vergleichen.



## °an´halter´´ – Musik Hot Rotation

Wir orientieren uns auch durch unsere auditive Wahrnehmung. Und immer ganz individuell auch anhand von Musik. Ohne diese Songs wäre diese Arbeit auch nicht zu dem geworden, was sie ist. »Klatsch ab« und »Daumen hoch« an diese wunderbare Musik. Ohne sie wär's nicht gegangen:

- |   |  |
|---|--|
| Ada und Erlend Oye –<br>»Luckycharm & Intuition (Acapella)« | Nobukazu Takemura – »Let my fish loose«<br>(Aphex Twin Rmx)        |
| Adolf Noise – »Inszenation«                                 | Notwist – »Consequence«  |
| Alias – »Unseen Sights«                                     | Patsy Cline – »Your Cheatin Heart«                                 |
| Automato – »The Let Go«                                     | Pole – »Slow Motion«   |
| Beth Gibbons & Rustin' Man –<br>»Rustin' Man«               | Prefuse 73 – »Blacklist«   |
| Bob Dylan – »The man in me«                                 | Rocco Schamoni –<br>»Risiko des Ruhms«, Hörspiel                   |
| Dani Siciliano – »Come as you are«                          | Snoop Dogg – »Snoop Dogg World«                                    |
| David Kitt »Pale blue light«                                | Tocotronic – »Let there be Rock«                                   |
| Dr. Dre – »Still Dre«                                       | The Streets – »Blinded by the Lights«                              |
| Eins Zwo – »Flaschenpost«                                   | Tomte – »Gorillaz im Küstennebel«<br>(eigentlich alles von denen!) |
| ErikandMe – »Fly2«  | Wagon Christ – »Flood«   |
| Frank Sinatra – »Love's been good to me«                    | U.N.K.L.E. – »Lonely Soul«   |
| Lale Andersen – »Wo die Nordseewellen«                      |  |
| Múm – »Weeping Rock«  |  |

° Kurz Angehalten – Ein Resumé

## »Orientierung als ein individuell erfahrbares Geschehen«

Das ist mein Ansatz für diese Arbeit gewesen.

Am Anfang schilderte ich das Beispiel der Orientierung eines Blinden, der sich auf Grund seiner subjektiven Wahrnehmung eine eigene Orientierungshilfe schafft.

Dies spiegelt die Erkenntnisse der vorliegenden Arbeit wieder.

Zum gleichen Ergebnis bin ich in meiner Videostudie gekommen:

Orientierungsprozesse laufen nach individuellen Erfahrungswerten ab. Auf Grund der subjektiv ganz unterschiedlichen Wahrnehmung orientiert sich jeder Mensch in gleicher Umgebung immer wieder in abweichenden Formen.

Zusätzlich zeigt sich, dass Orientierung sich nicht nur auf räumliche Wahrnehmung beschränkt. Die linke Seite in diesem Buch beschreibt meine ganz individuelle Auseinandersetzung mit der Aufgabenstellung dieser Arbeit. Meine Herangehensweise an das Thema, also die gedankliche Orientierung, ist die Folge ganz individueller Prozesse.

Meine Orientierung innerhalb der Arbeit war somit ein dynamischer und individueller Prozess, der sich währenddessen immer wieder auf eine neue Art und Weise formiert hat.

## Literaturliste

- Brand, Stewart: *How buildings learn*, Penguin, 1995
- Chatwin, Bruce: *Traumpfade*, Fischer Verlag, Frankfurt am Main, 1992
- Chomsky, Noam: *Wege zur intellektuellen Selbstverteidigung. Medien, Demokratie und die Fabrikation von Konsens*,
- Chomsky, Noam: *Media Control*, Europa Verlag, Hamburg, 2003
- Diezmann, Tanja: *Grids for the dynamic Image*, Ava, 2004
- Eco, Umberto: *Semiotik. Entwurf einer Theorie der Zeichen*, München 1987
- Foerster, Heinz von: *2 x 2 gleich grün*, CD-Audio, Suppose Verlag, 1999
- Foerster, Heinz von, Glasersfeld, Ernst von: *Wie wir uns erfinden*, 2004
- Foerster, Heinz von, Pörksen, Bernhard: *Wahrheit ist die Erfindung eines Lügners*, Heidelberg, 1998
- Frutiger, Adrian: *Der Mensch und seine Zeichen*, Wiesbaden 1991
- Kaku, Michio: *Zukunftsvisionen*, Knauer, München, 2000
- Sacks, Oliver: *Der Mann der seine Frau mit einem Hut verwechselte*, rororo, Hamburg 1990
- Schmauks, Dagmar: *Orientierung im Raum, Zeichen für die Fortbewegung* Stauffenburg Verlag, Tübingen, 2002
- Urban, Martin: *Wie der Mensch sich orientiert*, Eichborn, 2004
- Zec, Peter: *Orientierung im Raum*, Mabeg, Soest, 2002

## Ahoi und besten Dank an

- meinen Eltern und Kati
- meinen Kooperationspartner in(corporate und alle in(c's für den Support und die Möglichkeit ein solches Projekt betreuen zu dürfen
- meine Lieblingsmitbewohner Sebastian und Keli
- Alexandra für alles und überhaupt
- Christine, für den Wahrnehmungsgrundkurs und liebste Person zum drumherum haben
- Darius für den »Rund-um-die-Uhr-Indesignservice«
- Andreas flash-o-matics und Frank für den Scripting Support
- Benni für den regen Theorie- und Gedankenaustausch
- Judith und Viola für's grandiose Korrekturlesen und den duften Typoschnack
- meine Versuchspersonen für's »Videorama«: Christine, Keli, Arne, Jo, Sebastian, Martin und Alicks: So albern habt ihr gar nicht ausgesehen!
- Steffen und Svenja für Dinge fragen und Feedback bekommen
- Martin für's gepflegte Frisbee schmeissen
- »Goldener Westen«
- Florian Kerkau, FU Berlin für die Eyetracking Einführung
- Dagmar Schmauks, TU Berlin
- Dr. Christian Scheier, für die Nutzung von »Media Analyser«
- Tanja Wesse für das feine Treffen und den Klönschnack über Stadtpläne
- Tobi für's Dasein und das Durchhalten in den letzten Stunden
- meine Professoren Klaus Dufke und Zaki Omar, die mir immer mit einem saftigen Satz helfendem Rat zur Seite standen