

DIE KONZEPTION UND ENTWICKLUNG EINES FACHBUCHES FÜR DIE LEHRE: READ + PLAY. EINFÜHRUNG IN DIE TYPOGRAFIE

Projektleitung

Prof. Jean Ulysses Voelker
Mitarbeit: Peter Glaab

Laufzeit

2 Jahre (Beginn 2009)

Finanzierung

FH Mainz (eigene Drittmittel)

Kooperationspartner

Designlabor Gutenberg

Kontakt

www.designlabor-gutenberg.de
voelker@fh-mainz.de

Navigator durch den Dschungel des Fachwissens

Die Notwendigkeit für die Entwicklung eines solchen Fachbuches wird in seinem Vorwort deutlich, dem der folgende Text auszugsweise entnommen ist:

„Typografie ist für Studienanfänger ein weitgehend unbekanntes Fach. Während Zeichnungen, Illustrationen oder Fotografien zum selbstverständlichen Repertoire ihrer Bewerbung gehörten, sind ihre Erfahrungen im Umgang mit Schrift meist gering. Und so liegt ihr Augenmerk zunächst auf den Fächern, die eine Weiterentwicklung vorhandener Fähigkeiten versprechen. Schließlich waren diese auch verantwortlich für das Ergattern eines der begehrten Studienplätze.

Die Relevanz des Faches Typografie wird im Verlauf des ersten Semesters aber schnell deutlich. Es kristallisiert sich heraus, dass Typo-



grafie ein Kernfach der Visuellen Kommunikation ist. Denn Typografie bedeutet nichts anderes als den Umgang mit schriftgewordener Sprache, die unser tägliches Leben dominiert und eine der wichtigsten Informationsquellen darstellt. Ob als Buch, als Zeitschrift, als Teil eines Leitsystems, als Information im Internet, als Beipackzettel oder als Information auf Fahrplänen: Immer sind es Buchstaben, deren Kombination zu Wörtern und wiederum deren Organisation auf Flächen, die uns Inhalte übermitteln sollen. Diese Erkenntnis ist für den Laien leicht nachvollziehbar, ebenso wie die Nachricht, dass die Entwicklung und der Gebrauch von Schriftzeichen die menschliche Zivilisation überhaupt erst möglich machten.

Dem Studienanfänger tut sich also ein Fach auf, dessen Relevanz er bislang weitgehend unterschätzt hatte und dessen Inhalt unerwartet komplex erscheint. Denn alle Informationen über das Fach stehen in einem größeren Kontext: Die Geschichte der Typografie ist auch die Geschichte der Kommunikations- und Produktionsmethoden. Typografie war und ist immer ein Spiegelbild der jeweils herrschenden politischen und kulturellen Verhältnisse. Typografie ist bis heute schriftliche Kommunikation und Gestaltungsstil zugleich.

Worin aber besteht die Notwendigkeit, das Fach Typografie so komplex zu behandeln? Es könnte doch auch genügen, lediglich Regeln im Umgang mit Schrift und Layout kennenzulernen. Um die Notwendigkeit zu verstehen, sollte man sich Sprache und Typografie im Vergleich anschauen. Niemand wird ernsthaft behaupten, dass die Fä-

higkeit zu sprechen bereits bedeutet, rhetorisch geschult und inhaltlich fundiert diskutieren zu können. Abgesehen davon, dass man die gleiche Sprache wie sein Gegenüber sprechen muss, ist Erfahrung in der Kommunikation mit anderen notwendig, Einfühlungsvermögen, Beobachtungsgabe und natürlich eine themenbezogene Kompetenz. Alle genannten Eigenschaften – kombiniert mit kreativem Strategiepotezial und gestalterischem Handwerksvermögen – sind auch Voraussetzungen für funktionierende Typografie. Das Fach erfordert also ein breites Spektrum an Wissen. Indiz dafür ist die große Anzahl von Fachpublikationen zum Thema.

Hier setzt das neu entwickelte Buch an: Die Aufgabe von READ + PLAY ist es, eine Orientierung zu geben, welche Themenbereiche in der Typografie besonders relevant sind und welche Bücher/Links/Publicationen darüber Auskunft geben. READ + PLAY ist der Navigator durch den Dschungel des Fachwissens. Das vertiefende Studium soll fortgesetzt werden in der Fachliteratur, die hier empfohlen wird.“

READ + PLAY wurde beim „Red Dot Communication Design Award 2011“ mit dem Prädikat „Hohe Designqualität“ ausgezeichnet.

