

01

Sehen und gestalten

02

Form, Farbe, Raum, Zeit

03

Visuelle Dramaturgien – Dimension Zeit

04

Der Mensch und seine Wahrnehmung

05

Prinzipien und Vokabular der Gestaltung

06

Zeichnen als Prozess

07

Designprozess: Entwurf durch Variation

08

Raster: Ordnung durch Gliederung und Anordnung

09

Entwurf und Präsentation

10

Kreativität, visuelle Logik, Intuition und Ästhetik

11

Bilder im Kopf: Semiologischer Ansatz

01 **Sehen und gestalten**

Seite 3

Medien bestehen aus sichtbaren **Oberflächen mit spezifischen Strukturen**: visuelle Module. Diese Module sehen wir auf Papier, Monitoren, etc.. In den Grundlagen des Mediendesigns werden zuerst die kleinsten Einheiten der visuellen Kommunikation betrachtet. Jedes dargestellte Objekt – vom eindimensionalen Punkt zum multi-dimensionalen medialen Zeichen – kann auf einen oder wenige identische Punkte bzw. bis zur Aneinanderreihung unendlich vieler Punkte verschiedenster Eigenschaften reduziert werden. Ist dieses Grundprinzip der visuellen Mediengestaltung verstanden, kann es zu komplexen Sinneinheiten ausgebaut, in den unterschiedlichen Medien Anwendung finden.

Jede Darstellung innerhalb eines Mediums besitzt eine **ästhetische Qualität**. Diese Qualität unterscheidet sich grundlegend von objektiv **messbaren Qualitäten** wie Strecken oder technischen Farbdefinitionen. Alle ästhetischen Qualitäten stehen in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Medium und seinem Umfeld. Darüberhinaus besteht in der Wirkungsweise der ästhetischen Qualitäten eine starke unmittelbare Abhängigkeit vom Betrachter, seiner Biografie und seinem individuellen Erfahrungsschatz. Zu den ästhetischen Qualitäten gehören auch Spuren des Herstellungsprozesses.

Bearbeitungsspuren von Medien reichen vom Pinselstrich, der auf rauhem Papier ungleichmäßige Strichkonturen hinterlässt, über die Treppenbildung bei nicht weichgezeichneten schrägen Linien am Bildschirm oder bei der Komprimierung von Bilddaten entstehende Veränderungen im Bild bis hin zu einer ausgeprägten Interaktion von Form, Raum- und Farbwirkung innerhalb eines Mediums bzw. einer medialen Aussage.

Ein Grundvokabular der Mediengestaltung und typische Merkmale der technischen Bearbeitung von Medien zu erkennen und als Stilmittel bewusst einzusetzen bzw. in **multiplen Medien** gezielt zu simulieren gehört zum **grundlegenden Repertoire** jedes Gestalters.

Als **typografische Maßeinheit** hat der Punkt eine definierte Größe:

1 Pica-Point = 0,351 mm
1 Punkt = 0,375 mm

Der Pica-Punkt wird mit pt,
der Didot-Punkt mit p abgekürzt.

02

Form, Farbe, Raum, Zeit

Vom abstrakten Punkt zur definierten Form

Der grafische Punkt ist als kleinste grafische Einheit gerade noch als solcher vom menschlichen Auge zu erkennen. Als Gestaltungsmittel ist er genaugenommen eine kleine Fläche.

Eine Reinform des Punktes gibt es nicht. Er kommt als Satzzeichen vor, krönt das kleine i, tritt bei verschiedenen Drucktechniken als Rasterpunkt oder am Bildschirm als Pixel auf. Dabei ist er immer eine kleine geformte Fläche, quadratisch bzw. rechteckig als Bildschirmpixel, rund, oval oder rechteckig als i-Punkt oder in zufällig generierter Form beim frequenzmodulierten Druckraster.

Die Linie tritt in den unterschiedlichsten Darstellungsformen auf. Einerseits gibt es den einfachen Bleistiftstrich auf Papier, der durch Farbe, Struktur, Richtung oder Duktus klar definiert ist. Andererseits existiert eine Vielzahl an imaginären Linien, die nur durch die gedachte Verbindung zweier oder mehrerer Punkte oder Elemente entstehen.

Ist die Bleistiftlinie unkonkret gezeichnet, spricht man von einem flüchtigen Strich. Im dreidimensionalen Raum bilden Kanten von Gegenständen unzählige Linien. Diese imaginären Linien schaffen Verbindungen, definieren Abstände oder verdeutlichen räumliche Tiefe.

Alle sichtbaren und virtuellen Linien sind für den Gestalter von großer Bedeutung. Durch den gezielten Einsatz von sichtbaren und imaginären Linien können Strukturen gebildet werden, die nahezu jeden erdenklichen Raum abbilden bzw. simulieren.

Ändert eine Linie innerhalb einer Ebene mehrfach ihre Richtung, entsteht früher oder später ein eingeschlossener Bereich. Eine **Fläche** wird definiert.

Seite 5

Vergleichbar mit der Linie tritt eine bloße Fläche in der realen Umwelt eher selten auf. Als klare Flächen könnte man einen Bogen Papier oder den harten Schlagschatten eines Gebäudes auf ebenem Grund bezeichnen.

Wie die Linie können auch Flächen imaginär auftreten. Sie entstehen zum Beispiel als Negativform von Umgebungsflächen, im Zusammenwirken von visuellen Modulen oder bei bestimmten Konstellationen von Schriftzeichen. So ist zum Beispiel von einer klassischen Textseite bei einem entsprechenden Abstand nur noch eine Graufäche umgeben von Weißraum zu erkennen – ein wichtiges Stilmittel in der typografischen Gestaltung.

Einfache Flächenkonstrukte wie Quadrat, Dreieck oder Kreis bilden die Grundlagen jeder komplexen Struktur im zweidimensionalen Raum.

Farbe

Jedes Objekt besitzt eine Oberfläche, deren Beschaffenheit sich aus einem nahezu unendlichen Vorrat an Strukturen und Farben bedient. In Abhängigkeit von Licht und Beleuchtung kann jeder Gegenstand nahezu endlose Darstellungsformen bzw. Farben annehmen.

Vgl. Skript zum Thema **Farbe**

Oft wird Farbe erst als solche wahrgenommen, wenn eine reine leuchtende Farbe gemeint ist. In der Umwelt treten Farben selten in Reinform auf, vielmehr in unterschiedlichsten Spektren und Wechselwirkungen (Kontraste).

Raum

Die Momentaufnahme von zwei oder mehreren in die dritte Dimension verschobenen bzw. verdrehten elementaren Gebilden (Linien/Flächen) beschreibt Volumen. Durch diese Definition von umschlossenem Raum wird gleichzeitig eine Vorstellung von unendlichem, den eingeschlossenen Bereich umgebenden Raum wirksam. Die gesamte Umwelt wirkt als Negativform eines Objektes bzw. der Darstellung eines Objektes.

Bereits mit wenigen Linien kann eine einfache räumliche Struktur angedeutet werden. Werden diese Strukturen durch Flächen ergänzt, ist die Darstellung von komplexen räumlich wirkenden Objekten möglich.

Simulation von Raum

Dreidimensionaler medialer Raum kann simulierter Raum auf einem flachen Display oder auf reale Körper projizierte bzw. aufgedruckte Struktur sein. Selten vermittelt ein Medium räumliche Erfahrungen im Original bzw. in authentischer Qualität.

Um eine Simulation im Raum so wirklich als möglich erscheinen zu lassen, müssen immer Licht bzw. Beleuchtung und der fiktive Standort des Betrachters relativ zum darzustellenden Objekt berücksichtigt werden.

Zeit

Die vollkommene Erfahrung, die der Mediennutzer von einem physischen Gegenstand bekommen kann, erschließt sich aus der Bewegung. Dabei beeinflusst die Art und Weise der Bewegung die Wahrnehmung entscheidend. Objekte werden kurz, beim Vorbeilaufen, aus dem Flugzeug, in der eigenen Hand oder für einen längeren Zeitraum in einer Ausstellung betrachtet – und jedesmal ist das dabei gewonnene Bild ein anderes.

Die relativen Abstände zwischen Betrachter und Objekt und Bewegungsabläufe von Betrachter oder Objekt bedingen die Erfahrung, die der Betrachter vom Objekt gewinnt. Das bedeutet für realitätsnahe Simulationen von Objekten in Raum und Zeit, dass jeder Darstellung eine durchdachte Dramaturgie zugrunde liegen muß, die die relativen Beziehungen zwischen Betrachter und Objekt nicht nur berücksichtigt sondern bewusst strukturiert.

Rhythmus und **Geschwindigkeit** sind dramaturgische Stilmittel, um ein Medium in die Dimension Zeit zu strukturieren.

Dramaturgische
Konzepte beeinflussen
die Wahrnehmung

03

Visuelle Dramaturgien – Dimension Zeit

Seite 7

Medien werden vom User in einem bestimmten Zeitraum wahrgenommen. Die dem Mediennutzer zur Verfügung stehende Zeitspanne bewusst einzusetzen, ist Ziel medialer Dramaturgien.

Visuelle Dramaturgien wenden Gestaltungsmittel zunächst auf statische mediale Einheiten (einzelne Seiten) an und steuern zum Beispiel Aufmerksamkeit und Blickführung des Nutzers.

Zeitliche Dramaturgiekonzepte gehen einen Schritt weiter: Einzelseiten (oder beispielsweise Einzelbilder im Film) werden gezielt zu einer Abfolge von mehreren Seiten zusammengefügt. So kann zum Beispiel die Betrachtungszeit bestimmter Seiten größer sein, als bei anderen. Die Nutzungszeiten können vom Medium vorgegeben sein (Animation, Film) oder aber die Betrachtungszeiten werden vom Mediennutzer selbst definiert (Internetseiten).

Es besteht eine Vielzahl an **Konzepten der dramaturgischen Inszenierung**. Zeitliche Abfolgen können sich auf visuelle Dramaturgien stützen oder an der dem Nutzer zur Verfügung stehenden Zeit orientieren. Ausserdem können sich Dramaturgien auf Inhalte beziehen: Durch die zeitliche Gewichtung werden thematische Schwerpunkte gesetzt; bei journalistischen Medien können Dramaturgiekonzepte von der Verfügbarkeit des Content bzw. der Informationen abhängen. Darüberhinaus können bestimmte Medien bestimmte Zeitrhythmen vorgeben (bestimmte Sendeformate im Fernsehen, realistische Datenmengen bei Online-Anwendungen, etc.).

Rasterstrukturen können zeitliche Abläufe strukturieren.

Eine ausführliche Darstellung von dramaturgischen Konzepten in den Skripten „**Journalistische Medien**“ und „**Systemik in der visuellen Gestaltung**“.

04

Der Mensch und seine Wahrnehmung

Im Mittelpunkt einer medialen Aussage steht immer der Mensch als Betrachter oder Anwender (User) vor dem Hintergrund seiner individuellen Wahrnehmung. In diesem Zusammenhang kommen verschiedene Konzepte der visuellen Wahrnehmung zum tragen.

Die Gestaltpsychologie untersucht in ganzheitlichem Ansatz das Zusammenwirken von reiner Sinnesempfindung und dem Erfassen eines Sachverhaltes und beschreibt Wahrnehmung als einen kreativen Prozess.

Konstanzphänomene und Gestaltgesetze setzen sich mit den Organisationsprinzipien der visuellen Wahrnehmung auseinander:

Konstanzphänomene beschreiben Erscheinungen, bei denen der Mediennutzer trotz veränderter Abbildungsverhältnisse auf seiner Netzhaut (Retina) zu keinem qualitativ veränderten Wahrnehmungserlebnis kommt.

Gestaltgesetze beschreiben Prozesse der Gliederung und der Herstellung von Zusammenhängen bei der visuellen Wahrnehmung.

In der Gestaltung multipler Medien werden die Erkenntnisse aus der Gestaltpsychologie zur Simulation von realen Situationen herangezogen; Raumsituationen können in irrealen Dimensionen (Papier, Bildschirm) dargestellt werden.

05 **Prinzipien und Vokabular der Gestaltung**

Die wichtigsten Kriterien bei der Gestaltung jedes Mediums sind Größenverhältnisse, formale Unterschiede, Farbunterschiede, Ordnungskriterien sowie Dynamik innerhalb von Bewegungsabläufen. Im Zusammenspiel mit den handwerklichen Prozessen in der Medienproduktion entsteht der ästhetische Gesamteindruck.

Nachfolgende Liste enthält eine Auswahl an Gestaltungsmitteln. Sie dient als Hilfsmittel zur Diskussion und Bewertung einzelner Arbeiten. Dabei erhebt die Aufzählung keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Abstand

Distanz zwischen zwei oder mehreren Objekten

Abstufung

Lineare oder dynamische Veränderung eines Gestaltungsparameters

Abwechslung

Vorhersehbare oder spontane Veränderung eines Gestaltungsparameters

Anordnung

Systematik der Platzierung von Elementen im Medium

Asymmetrie

Nicht symmetrische Anordnung von Elementen im Medium

Ballung

Gehäufte Verwendung eines oder mehrerer Elemente an einer bestimmten Stelle

Darstellung

Die Darstellung beschreibt den Zustand oder die ästhetische Qualität von Grafik im Medium

Detail

Dimension

Ausdehnung einer Darstellung im medialen bzw. gesellschaftlichen Raum

Durchmesser

Optisches Maß, angelehnt an den messbaren Durchmesser

Sehen, erkennen, entwerfen

Grundlagen der Gestaltung
multipler Medien:
Begriffe, Methoden und Prozesse
im Mediendesign

Seite 10

Drehung

Duktus

Auf den handwerklichen Vorgang bezogene ästhetische Qualität einer Darstellung

Dynamik

Progressive oder regressive Veränderung eines Gestaltungselements innerhalb eines Mediums

Fläche

Formal abgegrenzter Bereich im zweidimensionalen Raum

Flächenaufteilung

Gliederung einer Fläche in optische Teilflächen

Flächenwirkung

Der Eindruck, den eine Fläche auf den Betrachter ausübt. Dieser kann objektiv (Offenheit bzw. Enge einer Fläche) oder subjektiv (angenehm, unangenehm) sein.

Format

Das Format definiert die grundlegenden Größen eines Mediums. Beim Papier werden in der Regel Breite und Länge angegeben. Darüberhinaus existiert eine große Anzahl weiterer Formate. Beim Screendesign werden oft absolute Breite und Höhe in Pixeln angegeben. Für den Gestaltungsprozess ist das relative Seitenverhältnis (Bildschirm 4:3, DIN-Formate 1:√2) zunächst wichtiger als das absolute Maß.

Freiraum

Werden Objekte innerhalb eines Mediums angeordnet können in allen Dimensionen Bereiche entstehen, die weniger Inhalte zeigen als andere. Gegenteil: Ballung von Objekten.

Funktion

Außerhalb des elementaren Bereichs der Gestaltung besitzt jedes Element (falls es nicht rein illustrativ eingesetzt wird, was auch eine Funktion wäre) eine zugeordnete Aufgabe. So kann die Funktion einer Linie die Unterstreichung eines Wortes sein.

Genauigkeit

Präzision im sichtbaren Bereich

Gestaltungsmittel

Werkzeuge, Herstellungsprozesse oder Prinzipien die bei der grafischen Gestaltung eines Mediums eine Rolle spielen

Gestaltungsraster

> Raster, der Parameter für Gestaltungsmittel festlegt.
Zum Beispiel werden Format, Satzspiegel, Schrift,
Bildgrößen, Anordnungsprinzipien, etc. klar definiert.

Grauwert

Helligkeitswirkung eines Objektes oder Bereiches
innerhalb eines Mediums, orientiert am Spektrum
zwischen Schwarz und Weiß.

Der Grauwert kann Einzelwirkung eines Objektes
bei bestimmter Beleuchtung sein oder aus der
Präsenz vieler Objekte in Relation zueinander entstehen
(Grauwert von Texten).

Gruppen

In relativer Nähe zueinander stehende Elemente bilden
Einheiten

Interpretation

Sinnhafte Auslegung von Teilen oder der Gesamtheit
grafischer Arbeiten

Komposition

Anordnung von Elementen in Relation zueinander und zum
Medium selbst als Gesamtanordnung betrachtet
>Raumaufteilung

Konzeption

Strategie, die Gestaltungsidee, -ausführung und -wirkung
in einem Vorhaben formuliert bzw. zusammenfaßt

Licht

Helligkeit in Form von auftretendem Licht beeinflusst
grafische Arbeit in jedem Medium grundlegend
(Helligkeitskontraste, Farbwahrnehmung, ...)

Linienführung

Beschreibung von Bewegung, Richtung, Duktus oder
Geschwindigkeit einer Linie

Linienqualität

Beurteilung einer Linie vor dem Hintergrund des Konzepts,
welches zur Linie geführt hat

Linienstärke

Durchmesserwirkung einer Linie

Modulation

Sukzessive Veränderung eines Parameters, der Takt oder
Rhythmus (zum Beispiel einer Reihe von Zeichen) wird in
formalem Sinne beeinflusst

Sehen, erkennen, entwerfen

Grundlagen der Gestaltung
multipler Medien:
Begriffe, Methoden und Prozesse
im Mediendesign

Seite 12

Auszug aus dem
Corporate-Design-Manual
der Bundesregierung (2004):

Der Raster für Internet

Bei der Gestaltung von Internetpräsenzen der Bundesregierung wird der Gestaltungsraster in Rasterelemente von 28 Pixeln in der Horizontalen und 20 Pixeln in der Vertikalen unterteilt. Für die Anordnung feiner und detaillierter Gestaltungselemente kann dieser Grundraster durch einen Ausrichtungsraster ergänzt werden. Dessen einzelne Schritte betragen 4 Pixel, sowohl in der Horizontalen als auch in der Vertikalen.

Permutation

Umstellung in der Reihenfolge bei der Zusammenstellung einer bestimmten Auswahl geordneter Größen bzw. grafischer Elemente

Platzierung

Anordnung innerhalb eines Formats

Position

Definition des Ortes den ein Element innerhalb eines Mediums einnimmt

Progression

Steigernde Fortschreibung einer Folge visueller Elemente, beschleunigende Wirkung bzw. sukzessive intensiver werdender Wirkung

Proportion

Verhältnis optischer Größen von Elementen zueinander

Raster

Struktur, die durch Definition absoluter Größen (Abstände, Achsen, etc.) ein gestalterisches Produkt ordnet

Rastersystem

Systematisches Regelwerk für ein Medienprodukt, das einem Konzept folgt bzw. ein inhaltliches oder gestalterisches Konzept auf relative oder absolute Größen festlegt. Weitreichender als > Raster.

Raumaufteilung

Strukturierung eines medialen Bereiches
>Komposition

Raumwirkung

Beurteilung der Dreidimensionalität eines Objektes bzw. der Simulation einer Dreidimensionalität

Regression

Modulation mit abbremsender bzw. in der Dynamik des Auftretens sukzessiver abschwächender Wirkung
>Progression

Rhythmus

Gleichförmige Strukturierung von Elementen, die mit einem Musikrhythmus verglichen werden kann

Sauberkeit

Eselohren, Pixelreste, Kaffeeflecken, Bildschirmflimmern oder Radierspuren beeinträchtigen die Wirkung einer Arbeit nachhaltig

- S**chärfe
Konturengenaue Klarheit einer grafischen Arbeit,
vergleichbar mit der Schärfe einer Fotografie
- S**imulation
Künstlicher Nachbau einer beliebigen Situation im
medialen Raum
- S**pannung
Wirkung von Elementen innerhalb eines Mediums
- S**trichführung
Beschreibung von Bewegung, Richtung, Duktus oder
Geschwindigkeit einer Linie; >Linienführung
- S**ymmetrie
Anordnungsprinzip zur Beschreibung von symmetrischen
Strukturen innerhalb eines Mediums
- T**echnik
Verfahren oder Prozesse die bei der Gestaltung von
Medien angewendet werden
- T**iefenwirkung
Beurteilung der räumlichen Tiefe bzw. der Simulation von
Raum innerhalb einer grafischen Arbeit
- T**ransformation
Umgestaltung, Übertragung, Umformung
> Translation
- T**ranslation
Übertragung einer Form in eine andere.
Grundlegenderer Eingriff als bei der >Transformation.
Bei der Transformation steht der Prozess im Vordergrund,
bei der Translation Anfangs- und Zielform.
- Ü**berlagerung
Überschneidung von Elementen
- V**ariation
Abwandlung eines Gestaltungsprinzips innerhalb des
konzeptionellen Rahmens
- V**erdichtung
Gehäufte Verwendung eines oder mehrerer Elemente an
einer bestimmten Stelle
- W**irkung
Beim Betrachter hinterlassener Eindruck einer Arbeit bzw.
des Details einer Arbeit

06 **Zeichnen als Prozess**

Seite 15

Im professionell eingesetzten Wechselspiel zwischen Vorhaben, mechanischer Ausführung, Werkzeug und Medium wird die Fähigkeit des Zeichners erkennbar. Ein Gestalter der diese Elemente im Zusammenwirken beherrscht befindet sich auch dazu in der Lage seine Gedanken auf Papier zu bringen – Bedingung für eine gute **Kommunikation im Entwurfsprozess**.

Wird mit Bleistift eine Linie auf Papier gezeichnet, spielt sich etwa folgendes ab (ohne auf die kognitiven Prozesse beim Zeichenvorgang näher einzugehen):

06.1

Wie bei jedem Zeichenvorgang geht eine Absicht voraus. Im Beispiel „Linie zeichnen“ soll auf dem Medium Papier mittels Werkzeug Bleistift eine Linie vom imaginären Punkt A zum imaginären Punkt B gezogen werden. Dieser Linie werden bereits im Planungsstadium spezielle Eigenschaften zugeordnet. Zum Beispiel kann eine Linie eine Gerade mit gleichmäßiger Linienstärke oder ein geschwungener dynamischer Strich sein.

06.2

Unter Kenntnis der persönlichen Fähigkeiten wird der Produktionsablauf festgelegt und als Befehlskette den Extremitäten Schulter, Arm, Hand, etc. zur Ausführung weitergegeben. Darüberhinaus gibt es eine Vielzahl an vorbereitenden Aufgaben wie Papier zurechtrücken, Sitzposition der Aufgabe entsprechend ausrichten, Werkzeug bereitstellen, etc.

06.3

Der menschliche Körper bildet mit seinem Bewusstsein, seinen Extremitäten respektive Gelenken und Radien wie Schulter, Oberarm, Ellbogen oder Elle ein komplexes Konstrukt (kognitiv-mechanische Apparatur), die manche Zeichenvorgänge geschickter ausführen kann als andere. So fällt es einem unerfahrenen Zeichner wesentlich leichter, gebogene Linien zu zeichnen als Geraden. Freihand eine große Anzahl paralleler Linien mit gleichem Abstand zu zeichnen erfordert das disziplinierte Zusammenspiel aller Körperteile unter hoher intellektueller Anstrengung.

06.4

Die Rolle des Werkzeuges muß klar definiert sein. So hat es immer individuelle Merkmale, die das Ergebnis beeinflussen. Beim Bleistift sind das Länge, Durchmesser, Farbe, Minenstärke, Minenhärte, Minenfarbe, Zustand der Minenspitze oder Lack der Bleistiftoberfläche. Einen anderen Stellenwert hat in diesem Zusammenhang die Arbeit mit Grafik-Software. Bei Computermaus oder Zeichentablett können haptische Qualitäten zwar über die Software eingestellt werden, das unmittelbare zeichenprozesshafte Erleben bleibt aber aus.

06.5

Ebenso spielt das Medium eine entscheidende Rolle. Die Art, wie die Zeichnung auf dem Medium aufgebracht wird bestimmt oft dauerhaft die Ästhetik der Arbeit. Im Beispiel „Linie zeichnen“ hat das Papier eine definierte Oberfläche (Farbe, Struktur, Körnung, ...). Der Bleistift wird mit kalkuliertem Druck und Geschwindigkeit in einer Bewegung über die Oberfläche geführt. Dabei beeinflusst jeder der genannten Parameter das Ergebnis. Im Gegensatz zum Zeichnen mit Computer stehen Werkzeug und Medium in unmittelbarem auch körperlich spürbarem Zusammenhang.

06.6

Schließlich will das Ergebnis betrachtet werden. Im Fall „Linie zeichnen“ geschieht das bei Kunst- oder Tageslicht im geschlossenen Raum. Weitere Merkmale sind der Abstand zum Betrachter und der Betrachter selbst (ggf. Sehschwäche, aktuelle Konstitution, ...).

Bei der Arbeit mit aufwändigen Design-Werkzeugen wie Software zur Bildbearbeitung oder Konstruktion dreidimensionaler Objekte kommen weitere Parameter ins Spiel; der Zeichen- bzw. Designprozess verändert sich, wird deutlich komplexer.

In den Design-Grundlagen ist der Gestaltungsprozess losgelöst von marketingrelevanten Attributen wie Bedürfnisse der Zielgruppe und Wirtschaftlichkeit.

Je mehr Zeit in einen Entwurf investiert wird, desto besser wird er in der Regel gelingen. Der idealisierte Entwurfsprozess ist dann abgeschlossen, wenn alle Beteiligten mit dem Ergebnis zufrieden sind. Eine Weiterentwicklung ist auch dann noch möglich (aber bei anwendungsorientiertem Design nicht immer sinnvoll). Das bedeutet, dass jedem Entwurfsprozess eine Strategie zugrunde liegen muss, die den zeitlichen und materiellen Aufwand der Entwurfsleistung festlegt.

Strategischer Entwurf

Aufgabenstellung, Ideen und Skizzen, Auswahlprozesse und saubere Visualisierungen bestimmen die Vorgehensweise beim Entwerfen. Allen Entwurfsprozessen ist gemein, dass innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens ein gutes Ergebnis erzielt werden soll. Darüberhinaus soll ein kreativer Prozess initiiert werden, der im Idealfall zu einem neuen eigenständigen Ergebnis führt.

Eine Anleitung zum erfolgreichen Entwerfen kann ganz einfach bedeuten, viel Zeit zu investieren. Zunächst in eine intensive Analyse der Aufgabenstellung und Auslotung deren Freiräume. Darauf folgt ein Prozess der Ideenfindung, begleitet von zahlreichen Scribbles und Ideenskizzen. Immer wieder werden Ideen verworfen, ausgewählt, weiterentwickelt, bis schliesslich eine Auswahl an gestalterischen Grundideen entstanden ist, die vorhersehbar zu einem erfolgreichen Ergebnis führt. Wieder muss Zeit investiert werden, um eine Idee durch eine Reihe von immer detailreicher werdenden Skizzen weiterzuentwickeln. Parallel muss die Grundidee regelmäßig mit vorangegangenen – auch bereits verworfenen – Ansätzen verglichen und geprüft werden. Die wohlüberlegte Auswahl benötigt wiederum Variationen unter Berücksichtigung aller verfügbaren Gestaltungsmittel vor dem Hintergrund des ganzen Spektrums multipler Medien. Schliesslich soll genügend Zeit vorhanden sein, um eine oder mehrere Ansätze sauber, detailreich und nachvollziehbar auszuarbeiten und zu präsentieren.

Sehen, erkennen, entwerfen

Grundlagen der Gestaltung
multipler Medien:
Begriffe, Methoden und Prozesse
im Mediendesign

Seite 18

Weitergehende Ausführung
im Skript „**Systemik in der
visuellen Gestaltung** – Raster-
strukturen in multiplen Medien“

08

Raster: Ordnung durch Gliederung und Anordnung

Die Wirkung eines Mediums steht im Zusammenhang mit fest definierten Gestaltungsmitteln bzw. -Prinzipien. Diese werden in Form von Rastern definiert. Raster sind Ordnungskonzepte in räumlicher und zeitlicher Dimension, die um Anwendungsregeln von Gestaltungsmitteln erweitert werden können. Einfache Raster sind zum Bsp. Linien- oder Sekundenraster. Gestaltungsraster unterstützen die Identität eines Mediums.

Gestaltungsraster können sich aus dem Content bzw. der Struktur eines Inhalts ableiten und definieren im Idealfall alle Gestaltungsmittel, die innerhalb eines Mediums eingesetzt werden genauso wie die Prinzipien, nach denen die Gestaltungsmittel verwendet werden.

Medien beinhalten immer eine semantische und eine syntaktische Dimension. Gestaltungsraster definieren die Syntax eines Mediums.

Präsentationen sind Spezialfälle in der visuellen Kommunikation: Eine oder wenige Personen stehen einer Gruppe oder wenigen Personen gegenüber. Man setzt sich beispielsweise über künftige Prozesse, Verfahren, Produkte oder Projekte auseinander oder berichtet über den Stand eines Projektes. Oft sind die Teilnehmer als Individuen persönlich bekannt und die Gesprächspartner können in direkte Kommunikation treten. So können individuelle Wünsche, Bedürfnisse und Vorlieben eine Rolle spielen.

Die oft abstrakte Auseinandersetzung mit einer Thematik erfordert – neben der kompetenten inhaltlichen Ausführung – visuelle Darstellungen zur Veranschaulichung von Prozessen, Verfahren oder Produkten.

Die Besonderheit der Präsentation als Bestandteil von Design- bzw. Entwicklungsprozessen besteht darin, dass wenige visuelle Darstellungen einen Ausblick auf das Ergebnis des Prozesses geben sollen, obwohl die Rahmenbedingungen oft noch nicht klar abgesteckt sind.

Der Einsatz der richtigen visuell-rhetorischen Stilmittel und Medien ist von der Präsentationssituation, den einzelnen Teilnehmern und den zu kommunizierenden Inhalten abhängig.

Kreativität, visuelle Logik, Intuition und Ästhetik

Die Fähigkeit durch Neukombination von bereits bekannten Elementen aus unterschiedlichen Zusammenhängen etwas Neues hervorzubringen ist eine kreative Leistung, die vom visuellen Gestalter erwartet wird.

Kreativität

Im Unterschied zum rein analytischen Denken ist Kreativität eine schöpferische Kraft, die durch das Finden neuer Problemlösungen gekennzeichnet ist.

Visuelle Logik

Als Lehre vom folgerichtigen Design-Prozess untersucht die visuelle Logik die optimale Ausgewogenheit zwischen dem visuellen Eindruck einerseits und der zu kommunizierenden Information andererseits. Visuell logisch aufgebaute Medien wirken klar und vertrauenswürdig.

Logik ist die Lehre vom folgerichtigen Denken.

Intuition

Intuition ist das unmittelbare Gewährwerden eines Sachverhaltes in seinem Wesen, ohne dass bewußte Reflexion darauf hingeführt hat.

Die Philosophie beschreibt mit Intuition den Zugang zu Erkenntnissen, die dem diskursiven Denken und der sinnlichen Erfahrung nicht erreichbar sind.

Eine psychologische Definition nennt Intuition ein befriedigendes Erlebnis eines entscheidenden Erkenntniszuwachses als Einsicht in die Zusammenhänge von Wirklichkeitseindrücken oder der Lösung von wissenschaftlichen, technischen oder künstlerischen Aufgaben, meist begleitet vom Gefühl der Evidenz.
(nach dtv)

Definitionen in diesem
Kapitel nach
www.wikipedia.de und
Duden (2004).

Ästhetik

Philosophisch umgangssprachlich ist Ästhetik die Wissenschaft vom Schönen, vom sinnlich Wahrnehmbaren, von einer Sinn-Erkenntnis aus der natürlichen Schönheit der Dinge heraus. Also auch die Lehre von der Gesetzmäßigkeit und Harmonie in Natur und Kunst

Die ästhetizistische Lebens- und Kunstanschauung räumt dem Ästhetischen vor anderen Werten absoluten Vorrang ein. Ästhetisches ist wahrnehmbar stilvoll-schön, geschmackvoll und ansprechend.

Ästhetik als Kommunikationswissenschaft betont die sinnlich auffassbaren Strukturen eines Kunstwerks bzw. des Ergebnisses eines kreativen Aktes, deren ästhetische Zeichen-Komplexe entschlüsselt werden können. In der visuellen Gestaltung führt visuell logisches Vorgehen in der Regel zu ästhetischen Ergebnissen.

Der Begriff Ästhetik geht auf das griechische Wort für „das sinnlich Wahrnehmbare“ zurück.

Bilder im Kopf: Semiologischer Ansatz

Der Versuch Design-Ergebnisse zu objektivieren stößt spätestens dann an seine Grenzen, wenn die rein formalen Aspekte, wie das unmittelbar Sichtbare einer medialen Darstellung, von individuellen Einflüssen begleitet werden. Das geschieht beispielsweise immer dann, wenn Menschen unterschiedlicher Erfahrungen – mit unterschiedlichem visuellen Erfahrungsschatz – gemeinsam über ein Bild reden.

Untersucht werden diese Phänomene in der Semiotik, die sich mit Zeichen und deren Bedeutung auseinandersetzt.

Die Semiotik unterscheidet zwischen Zeichengestalt und Zeichenbedeutung: dem rein physischen Datenträger, sagen wir dem Blatt Papier mit der Abbildung von zwei symmetrischen, zur Blattoberkante hin konvergierenden Linien (Signifikant), und der Vorstellung von einem Objekt oder einer Information (Signifikat). Das Signifikat kann für jedes Individuum individuell sein. Beim einfachen Beispiel mit den zwei Linien sieht ein Betrachter möglicherweise eine Straße, ein anderer einen Fluss, ein dritter einen Maulwurfshaufen, etc.

Die Vorstellungen über eine bildhafte Aussage können also bei identischer Zeichengestalt weit auseinander gehen.

Desweiteren betrachtet man in der Semiotik Zeichen nicht als statische Einheit, vielmehr als dynamischen Prozess. Das bedeutet, ein Zeichen – oder eine bildhafte Darstellung – ist immer im Zusammenhang mit seiner konkreten Verwendung und immer in Abhängigkeit mit dem Umfeld und der Situation zu sehen, in dem es gebraucht wird.

Die Aufgabe in den Design-Grundlagen besteht nun darin, sich von diesen Prozessen zu lösen – und sich auf die objektivierbare signifikante Gestalt der Darstellungen zu konzentrieren.

Anhang

Liste weiterführender Skripte
(siehe auch Rückseite)

Typografie

Glossar

Typografie

Typografische Maßsysteme

Grundlagen der Gestaltung multipler Medien

Begriffe, Methoden und Prozesse im Mediendesign

Printmedien

Theorie, Drucktechnik, Workflow

Aspekte der visuellen Wahrnehmung

Literatur

Gerstner, Karl: **Kompendium für Alphabeten**

Systematik der Schrift, Niggli Ag, 2000

Beinert, Wolfgang:

Das Lexikon der Westeuropäischen Typografie, Berlin

<http://www.typlexikon.de>

Barth, Roland: **Grundlagen der Mediengestaltung**

<http://robaweb.de/gdm>



Gestaltung visueller Medien

Materialheft

GestVisMed_MH (...) .pdf



Sehen, erkennen, entwerfen

Grundlagen der Gestaltung
multipler Medien:
Begriffe, Methoden und Prozesse
im Mediendesign

Materialheft

GrundlGest_MH (...) .pdf



Theorie zur Analyse und Gestaltung multimedialer Medien

Stichworte zu digitalen Medien

Materialheft



Farbe

Skript



Visuelle Zeichen

Moderne Zeichentheorie,
Zeichensysteme,
Display- und Bildschirmzeichen

Skript



Aspekte der visuellen Wahrnehmung

Skript



Einführung in die Medienwissenschaften

Materialheft

MedienWiss_MH (...) .pdf



Typografie

Einführung in die typografische
Gestaltung multipler Medien

Materialheft

Typografie_MH (...) .pdf



Systemik in der visuellen Gestaltung

Rasterstrukturen
in multiplen Medien

Skript



Typografisches Gestalten von Displaymedien

Skript



Design-Prozess

Workflow und Akteure
Redakteure
Experience Design

Skript



Typografie

Glossar

Skript

Typografie_Glossar (...) .pdf



Typografische Maßsysteme

Info

Typografie_Masssysteme (...) .pdf



Theoretischer Ansatz zur Kommunikation mit Medien

Theorie, Geschichte,
Wirkung, Rezeption

Skript



Theorie der visuellen Kommunikation

Skript



Navigation

Ordnung in Netzmedien

Materialheft



Printmedien

Theorie, Drucktechnik,
Workflow

Skript



Journalistische Medien

Zeitungen, Zeitschriften und
redaktionelle Online-Medien

Skript



Design für ältere Menschen

Skript

SeniorenMedien (...) .pdf



Grundlagen der Gestaltung multipler Medien

Storyboard

Info



3D

Wahrnehmung räumlicher
Strukturen, Perspektiv-
konstruktion, Dreimensio-
nalität und Medien

Skript

3D_Perspektive (...) .pdf



Visualisierungen

Skript



Illustration und Bildgestaltung

Info