

**Sehen und gestalten**

Seite 3

**Punkt, Linie, Fläche, Raum, Zeit, Farbe**

Seite 4

**Der Mensch und seine Wahrnehmung**

Seite 8

**Prinzipien und Vokabular der Gestaltung**

Seite 9

**Zeichnen als Prozess**

Seite 14

**Designprozess: Entwurf durch Variation**

Seite 16

**Entwurf und Präsentation**

Seite 17

**Kreativität, visuelle Logik, Intuition und Ästhetik**

Seite 18

**Bilder im Kopf: Semiologischer Ansatz**

Seite 20



## **Sehen und gestalten**

Werden die rein bildhaften Elemente von Medien betrachtet, stehen die visuellen Oberflächen, also Papier, Monitor, etc., im Vordergrund. Dabei zielt in den Grundlagen des Mediendesign der Focus zunächst auf die kleinsten Einheiten der visuellen Kommunikation. Jedes dargestellte Objekt 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 multikomplexen Sinneinheiten ausgebaut, in den unterschiedlichen Medien Anwendung finden.

Jede Darstellung innerhalb eines Mediums besitzt eine ästhetische Qualität. Diese Qualität unterscheidet sich grundlegend von messbaren Qualitäten wie Strecken oder Farbdefinitionen. Alle ästhetischen Qualitäten stehen in unmittelbarem Zusammenhang mit dem Medium und seinem Umfeld sowie in ihrer Wirkungsweise in starker Abhängigkeit vom Betrachter, seiner Biografie und seinem individuellen Erfahrungsschatz. Zu den ästhetischen Qualitäten gehören nicht zuletzt auch Spuren des Herstellungsprozesses sowie Eigenheiten des Mediums selbst.

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. 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.

Seite 3

Visuelle Oberflächen

Ästhetische Qualitäten und  
messbare Qualitäten

## **Punkt, Linie, Fläche, Raum, Zeit, Farbe**

### **Der Punkt**

Der Punkt ist als kleinste grafische Einheit gerade noch als solcher vom menschlichen Auge zu erkennen; genau genommen ist er 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, quadratischen bzw. rechteckig als Bildschirmpixel, rund, oval oder rechteckig als i-Punkt oder in zufällig generierter Form beim frequenzmodulierten Druckraster.

### **Die Linie**

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 virtuelle Verbindung zweier oder mehrerer Punkte 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 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 simulieren.

## **Fläche**

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

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 oder im Zusammenwirken von kleinen Gestaltungselementen oder Schrift. 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.

## **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, ergänzt durch Flächen ist die Darstellung von komplexen Raumgebilden möglich.

## **Simulation von Raum**

Dreidimensionaler Raum im Medium 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**

Seite 7

Die vollkommene Erfahrung eines Objektes 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.

## **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 endlose Darstellungsformen bzw. Farben annehmen.

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).

### **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 es trotz veränderter Abbildungsverhältnisse auf der Netzhaut (Retina) zu keinem qualitativ veränderten Wahrnehmungserlebnis kommt.

Gestaltgesetze beschreiben Prozesse der Gliederung und der Herstellung von Zusammenhängen im Wahrnehmungsfeld.

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.

## **Prinzipien und Vokabular der Gestaltung**

Seite 9

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.

### **A**bstand

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

### **B**allung

Gehäufte Verwendung eines oder mehrerer Elemente an einer bestimmten Stelle

### **D**arstellung

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

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  $1:\sqrt{2}$ ) 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

Auszug aus dem  
Corporate-Design-Manual  
der Bundesregierung:

**Der Raster für Internet**

Bei der Gestaltung von Internet-  
präsenzen 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**

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

**Schärfe**

Konturengenaue Klarheit einer grafischen Arbeit,  
vergleichbar mit der Schärfe einer Fotografie

**Simulation**

Künstlicher Nachbau einer beliebigen Situation im  
medialen Raum

**Spannung**

Wirkung von Elementen innerhalb eines Mediums

**Strichführung**

Beschreibung von Bewegung, Richtung, Duktus oder  
Geschwindigkeit einer Linie; >Linienführung

**Symmetrie**

Anordnungsprinzip zur Beschreibung von symmetrischen  
Strukturen innerhalb eines Mediums

**Technik**

Verfahren oder Prozesse die bei der Gestaltung von  
Medien angewendet werden

**Tiefenwirkung**

Beurteilung der räumlichen Tiefe bzw. der Simulation von  
Raum innerhalb einer grafischen Arbeit

**Transformation**

Umgestaltung, Übertragung, Umformung  
> Translation

**Translation**

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.

**Überlagerung**

Überschneidung von Elementen

**Variation**

Abwandlung eines Gestaltungsprinzips innerhalb des  
konzeptionellen Rahmens

**Verdichtung**

Gehäufte Verwendung eines oder mehrerer Elemente an  
einer bestimmten Stelle

**Wirkung**

Beim Betrachter hinterlassener Eindruck einer Arbeit bzw.  
des Details einer Arbeit

### **Zeichnen als Prozess**

Im routinierten Wechselspiel zwischen Vorhaben, mechanischer Ausführung, Werkzeug und Medium wird die Fähigkeit des Zeichners offenbar. Nur wer alle Elemente im Zusammenwirken beherrscht ist auch dazu in der Lage seine Gedanken auf Papier zu bringen.

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

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.
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.
3.  
Der menschliche Körper bildet mit seinen Extremitäten respektive Gelenken und Rädern wie Schulter, Oberarm, Ellbogen oder Elle eine komplexe 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.

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 zeichnerische Erleben bleibt aber aus.

Seite 15

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.

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 komplexer.

### **Designprozess: Entwurf durch Variation**

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 gelingen. Der idealisierte Entwurfsprozess ist dann abgeschlossen, wenn alle Beteiligten mit dem Ergebnis zufrieden sind. Eine Weiterentwicklung ist in der Regel dennoch möglich (aber bei anwendungsorientiertem Design nicht immer sinnvoll). Das bedeutet aber, 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.

## **Entwurf und Präsentation**

Seite 17

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 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)

## **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.