Vorwort

Die Idee zu diesem Buch entstand, nachdem mich meine Studentinnen und Studenten wiederholt darum baten, die Vorgehensweise beim Erstellen von Designentwürfen systematisch darzustellen. Wenngleich es das eine richtige Rezept für das Gestalten nicht gibt und Designer ihre Verwirklichung eher in der uneingeschränkten kreativen Entfaltung sehen, lassen sich dennoch einige Gesetzmäßigkeiten und bewährte Vorgehensweisen im Designprozess aufzeigen. Deren Kenntnis bietet ein sicheres Geländer für die Praxis.

Jede Entwurfstätigkeit im Mediendesign stellt eine Auseinandersetzung mit Layout, Typografie und Farbe dar. Auch Webdesign oder die Gestaltung von Softwarebenutzerschnittstellen ist ohne gute Kenntnisse auf diesem Gebiet nicht vorstellbar. Diese Themen stehen deshalb auch im Mittelpunkt dieses Buches.

Die Ausgangsbasis bildete ein Online-Lernmodul, das ich in seiner ersten Fassung mit meiner Mitarbeiterin Judita Ruske für die virtuelle Fachhochschule erstellt hatte. Für dieses Buch musste jedoch ein Neuanfang gemacht werden. Vieles wurde ergänzt und detaillierter dargestellt und mit vorbildhaften Beispielen aus Studienaufgaben und Praxisprojekten veranschaulicht.

Diese Arbeit verlangte sehr großen Einsatz und kostete viele Freizeitstunden. Ich danke deshalb meiner Familie, die oft meine Abwesenheit ertragen musste, für ihre Geduld und Unterstützung.

Ich danke all denjenigen, die durch ihre aktive vergütete und unvergütete Mitarbeit zum Gelingen des Werkes beigetragen haben. Mein Dank gilt den Studierenden, die Grafiken und Bilder aufbereitet haben (den Teams des alten und neuen Lernmoduls, besonders Jens Schenck, Nicole Wieschhörster und Karen Bensmann), und ebenso all denjenigen, die Bildmaterial und Beispiele zur Verfügung stellten (u. a. Judita Ruske, Caroline Herold und Iris Kasch, Fa. IAL).

Ganz besonders danke ich Frau Marianne Puck für ihr akribisches Vorlektorat im Hinblick auf eine allgemein verständliche Formulierung. Ebenso gilt mein besonderer Dank Frau Karen Bensmann, für ihre unermüdliche Unterstützung beim Satz.

Möge dieses Buch allen zukünftigen Gestalterinnen und Gestaltern ein Stück weit helfen, sich in ihrem kreativen Schaffen zu entwickeln, und sie motivieren, unser aller tägliches Leben durch gute Gestaltung noch angenehmer und erfreulicher zu machen.

Norbert Hammer
im Mai 2008

Einführung Layout

Im Entwurf
zeigt sich das Talent,
in der Ausführung
die Kunst.

Marie von Ebner-Eschenbach

Abb. 2a: Zitat Marie von Ebner-Eschenbach (Grafik: Hammer)

2.0 Einleitung

2.0.1 Lernziele

Das Kapitel „*Einführung Layout*" zeigt auf, dass gestalterische Komposition ein Streben nach Harmonie und Spannung ist und macht am Beispiel einer Websitegestaltung deutlich, dass Design nicht willkürlich ist.

- Erkennen Sie in dieser Einführung den hohen Stellenwert, den die Layoutphase innerhalb des Gestaltungsprozesses einnimmt.
- Sehen Sie Layout als Kommunikationsmittel, um Ihre Ideen zu verkaufen.
- Erkennen Sie die Wichtigkeit, wahrnehmungstheoretisches und kompositorisches Grundlagenwissen zu erwerben, um Gestaltung richtig sehen und anderen gegenüber argumentieren zu können.

2.0.2 Gestaltung ist Komposition

Gestaltung im Mediendesign ist das Komponieren einer Erscheinungsform. Ziel ist es, die jeweiligen Gestaltungselemente in eine bestimmte wirkungsvolle Anordnung zu bringen. Durch sinnvolles Ordnen und Positionieren bilden sich Zentren, die den Blick auf sich ziehen, es entstehen Wahrnehmungseindrücke wie Ordnung, Spannung oder Harmonie (Abb. 2.0.2a).
In der Regel geht es darum, mit dieser Erscheinungsform eine Botschaft zu transportieren. Entsprechend müssen die dafür am besten geeigneten formalen Interpretationen gefunden werden.

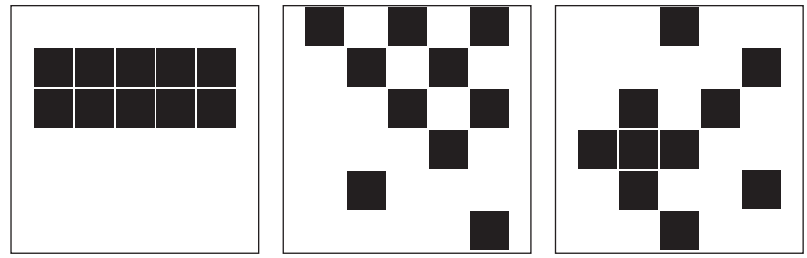


Abb. 2.0.2a: Kompositionsvarianten (Grafik: Hammer)
Aus einer gegebenen Anzahl von kleinen Quadraten, die in einem quadratischen Format angeordnet werden, entstehen durch verschiedenartige Anordnungen unterschiedliche Gestaltungsergebnisse und damit unterschiedliche Wirkungen.

Am Anfang jeder Gestaltung im Mediendesign steht daher das kompositorische Layout.
Wichtige Grundlagen des dazu erforderlichen kompositorischen Gestaltens resultieren aus den Gesetzmäßigkeiten des Wahrnehmungsprozesses und aus grundlegenden kompositorischen Erkenntnissen.

2.1 Gestaltungsmittel Layout

2.1.1 Ideen visualisieren

Link: Praxisbeispiel
www.hammer.infomatik.fh-gelsenkirchen.de

Wenn Designer eine Idee für die Umsetzung einer gestalterischen Aufgabenstellung entwickeln, so existiert diese zunächst als individuelle geistige Vorstellung, als mentales Modell. Um dieses Modell anderen, insbesondere den Auftraggebern, mitzuteilen, ist der am besten geeignete Weg, die Gestaltung zu visualisieren.
Eine solche Vorwegnahme des späteren Erscheinungsbildes einer umgesetzten Idee für ein Plakat, einen Katalog, eine Website etc. bezeichnet man als *Layout*.
In der Ausführungsform lassen sich dabei unterschiedliche Konkretisierungsgrade und unterschiedliche Techniken differenzieren, die von schnellen einfachen Skizzen (*Scribble*, *Rough*) bis hin zur realistischen Simulation des Produktionsergebnisses (Rendering, CAD-Simulation) reichen.

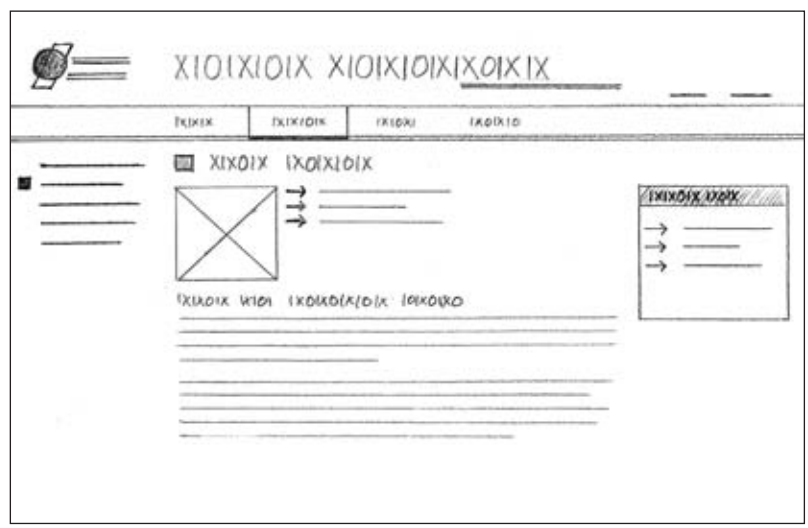


Abb. 2.1.1a: Scribble für Website (Grafik: Hammer)



Abb. 2.1.1b: Umgesetzte Website (www.hammer.infomatik.fh-gelsenkirchen.de)

Das Beispiel (Abb. 2.1.1a) zeigt die grobe Entwurfskizze und die umgesetzte Website (Abb. 2.1.1b) des Labors für Mediendesign

2.1.2 Ordnung schaffen

Das Layout dient dem Designer dazu, die jeweiligen Gestaltungselemente eines Entwurfes in eine gestalterische *Ordnung* zu bringen. Zu diesem Zweck wird in der Regel ein so genanntes Layoutraster entwickelt, in welches Bilder, Headlines, Lauftexte etc. eingepasst werden (Abb. 2.1.2a).

Layoutraster sind bei umfassenderen, mehrseitigen Produktionen ein Muss, um ein einheitliches Erscheinungsbild zu erreichen, welches den Nutzern die *Orientierung* auf den Seiten erleichtert und die Zusammengehörigkeit der einzelnen Seiten deutlich macht. Es hat zudem die Aufgabe, Corporate-Design-Elemente, d. h. Gestaltungselemente, die den Unternehmensbezug visualisieren, in konsistenter, wiedererkennbarer Weise zu platzieren.



Abb. 2.1.2a: Layoutraster (Grafik: Hammer)

Gute Raster zeichnen sich dadurch aus, dass sie die Gestaltung nicht korsettartig einzwängen, sondern kreative Spielräume für Variationen lassen und trotzdem eine verbindende optische Klammer bilden.

2.2 Gestaltung beurteilen

2.2.1 Gestaltung sehen

Im Layout wird die elementare gestalterische Komposition angelegt, die die Verteilung von Form und Freifläche und damit die grundlegende *Kräfteverteilung* der Gestaltungselemente bestimmt. Dies ist entscheidend dafür, ob eine Komposition z. B. als harmonisch, dynamisch oder als langweilig empfunden wird.
Sobald man erste Formen auf einen Skizzenblock zeichnet, bemerkt man, dass nicht allein die Formen gestaltet werden, sondern dass auch das Umfeld um die Formen in den Gestaltungsprozess einbezogen wird. Das wird beeinflusst vom gewählten Format, also der Umgrenzung der zur Verfügung stehenden Gestaltungsfläche, die in ihrer Größe, ihren Seitenproportionen und ihrer Ausrichtung differieren kann.
Im Beispiel der Website wäre diese bei einer Vergrößerung des Browserfensters variabel und würde zu einem veränderten Layout führen. Aus diesem Grunde wird die eigentliche weiße Gestaltungs-



Abb. 2.2.1a: Gestaltung als Gesamtkomposition
Varianten in der Definition der Gestaltungsfläche
(Entwürfe: Hammer)

fläche hier seitlich eingegrenzt. Bei Skalierungen vergrößert sich alles proportional (Abb. 2.2.1a).

2.2.2 Gestaltung argumentieren

Das Layout dient im Gestaltungsprozess der *Entscheidungsfindung* zwischen unterschiedlichen Ideen. Der Layoutprozess ist deshalb von hohem Stellenwert, weil hier in hohem Maße gestalterische Sensibilität entwickelt wird.
Hierbei geht es nicht um eine Entscheidung zwischen Gefallen und Nichtgefallen, vielmehr lässt sich Gestaltung an den essenziellen Merkmalen messen, nämlich anhand objektivierbarer Gestaltungsqualitäten. Diese orientieren sich u. a. an den Gesetzmäßigkeiten der Wahrnehmung und solchen des elementaren Gestaltens.
Zur Begründung von Gestaltung werden deshalb neben den ureigenen gestalterischen Beurteilungskriterien wie Harmonie, Ordnung, Dynamik etc. auch die Wissensgebiete der Gestaltpsychologie, der Kognitionspsychologie, der Farbpsychologie, der Ergonomie und der Semiotik herangezogen.
Beispielsweise ist stets die Farbauswahl zu begründen (Abb. 2.2.2a). Hier geht es nicht um persönliche Vorlieben, sondern um sachlich fundierte Entscheidungen. Im Beispiel der Website fiel die Entscheidung zu Gunsten von Anthrazitgrau und wenig Orange zur Akzentuierung, weil die auf der Seite abgebildeten Gestaltungsbeispiele selbst unterschiedlichste Farben aufweisen können und deshalb eher ein neutrales Umfeld benötigen.



Abb. 2.2.2a: Farbvarianten (Entwürfe: Hammer)

http://www.springer.com/978-3-540-73217-4

Mediendesign für Studium und Beruf
Grundlagenwissen und Entwurfssystematik in Layout, Typografie und Farbgestaltung
Hammer, N.
2008, XVI, 406 S., Hardcover
ISBN: 978-3-540-73217-4