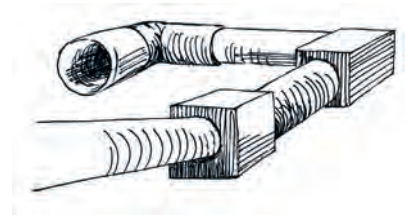
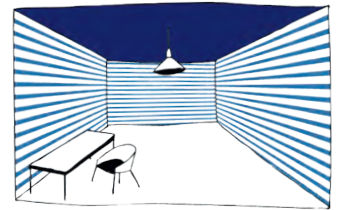
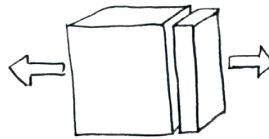
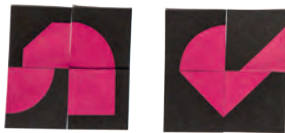
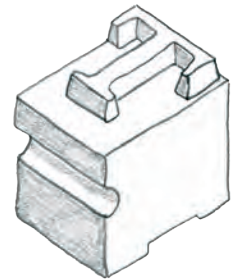
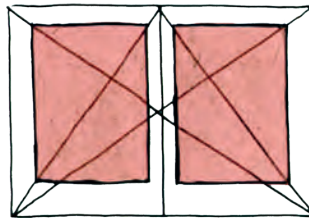
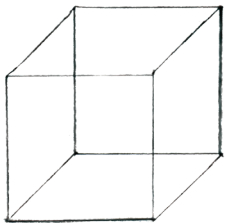


Roberta Bergmann

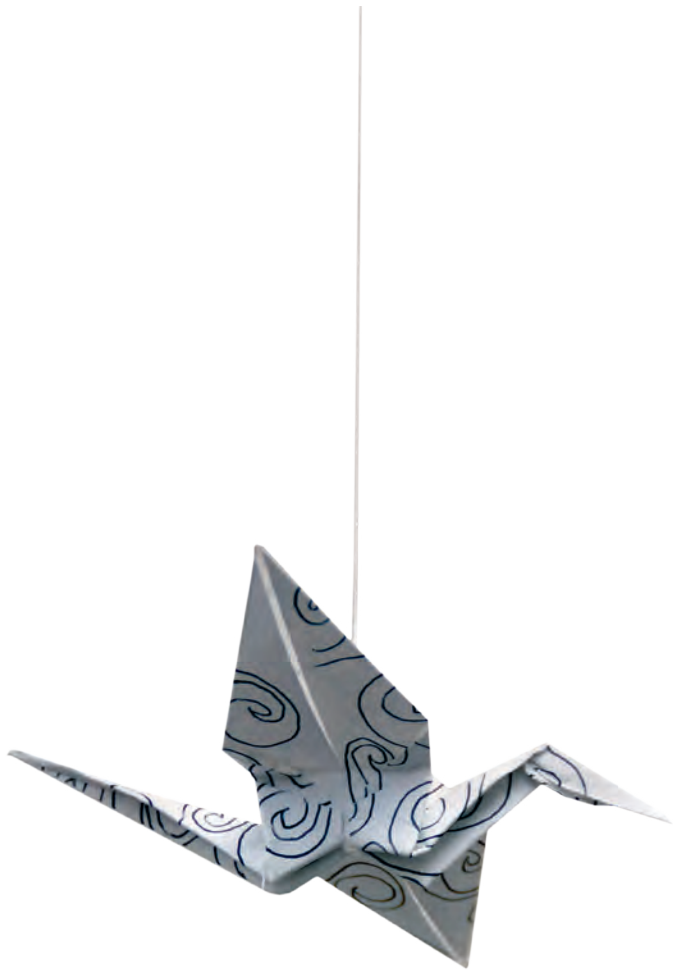
Die Grundlagen des Gestaltens



■ Haupt

Roberta Bergmann

Die Grundlagen des Gestaltens



Roberta Bergmann

Die Grundlagen des Gestaltens

E-Book-Ausgabe



Haupt Verlag

Gestaltung und Satz: **Roberta Bergmann**, www.robertainbergmann.de, www.tatendrangshop.de

Lektorat: **Claudia Huboi**, D-Berlin

Covergestaltung: **Roberta Bergmann**, unter Verwendung von Bildern folgender

Personen: **Rahul Narain** (CC-BY-SA-2.0), **Farina Hamann**, **Hannah Robold**,
anonymer Zeichner, **Jennifer Kupschis**, **Matthias Froböse** und **Roberta Bergmann**

Haupttitel links: Fotografie von **Simon Geistlinger**

1. Auflage 2016

2. Auflage 2017, ISBN: 978-3-258-60185-4

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte Daten sind im Internet über
<http://dnb.dnb.de> abrufbar.

E-Book-Ausgabe, 2020

ISBN: 978-3-258-40185-0

E-Book Auslieferung: Brockhaus Commission, Kornwestheim

Wünschen Sie regelmäßig Informationen über unsere neuen Titel zum Gestalten? Möchten
Sie uns zu einem Buch ein Feedback geben? Haben Sie Anregungen für unser Programm?
Dann besuchen Sie uns im Internet auf www.haupt.ch.

Dort finden Sie aktuelle Informationen zu unseren Neuerscheinungen und können unseren
Newsletter abonnieren.

Alle Rechte vorbehalten.

Copyright © 2020 Haupt Bern

Jede Art der Vervielfältigung ohne Genehmigung des Verlags, der Autorin und der
restlichen Bildurheber ist unzulässig.

Wir haben uns bemüht, sämtliche Copyright-Inhaber ausfindig zu machen. Falls wir
etwas übersehen haben, wenden Sie sich bitte an den Verlag.

Der Haupt Verlag wird vom Bundesamt für Kultur mit einem Strukturbeitrag für die
Jahre 2016–2020 unterstützt.

Anmerkung der Autorin:

Zusammen mit dem Verlagslektorat habe ich mich entschieden, auf die Form «Gestalterinnen
und Gestalter» bzw. Unterformen wie «GestalterInnen» oder «Gestalter*Innen» zugunsten der
Lesbarkeit des Textes zu verzichten. Wenn ich von «Gestaltern», «Illustratoren», «Typografen»,
«Fotografen» etc. schreibe, meine ich immer die Funktion und nicht das Geschlecht.

www.haupt.ch



Roberta Bergmann wurde 1979 in Nordhausen geboren. Nach dem Abitur studierte sie Grafikdesign mit den Schwerpunkten Illustration und Buchgestaltung und schloss 2005 ihr Diplom mit Auszeichnung ab. 2003 gründete Roberta Bergmann mit vier weiteren Gestalterinnen die *Ateliergemeinschaft Tatendrang-Design*, mit der sie eigene illustrierte Produkte vertreibt. 2012 wurde sie mit Tatendrang zur *Kultur- und Kreativ-pilotin Deutschlands* durch eine Initiative der Bundesregierung ausgezeichnet. Die Tatendrang-Gruppe zeigt ihre Illustration und Malerei in Ausstellungen und

kuratiert Positionen anderer Illustrationskünstler im eigenen Ladenatelier in Braunschweig. Ein weiteres Ladengeschäft hat die Gruppe in Hamburg.

Roberta Bergmann lehrt im Bereich *Grundlagen des Gestaltens* und im *DIY*-Kontext. Nach einigen Jahren als Lehrbeauftragte und wissenschaftliche Mitarbeiterin war sie zwei Jahre als Gastprofessorin für *Gestaltungsgrundlagen* an der *Hochschule für Bildende Künste* in Braunschweig beschäftigt.

Neben ihrer Lehrtätigkeit ist Roberta Bergmann für verschiedene Verlage als freie Autorin, Illustratorin und Buchgestalterin tätig. Außerdem hält sie Vorträge über das freiberufliche Arbeiten als Kreative und bringt Nichtdesignern und Laien das Thema «Gestaltung» näher. Sie erhielt Preise und Auszeichnungen und war unter anderem Finalistin beim *European Design Award 2015*. Mehr über die Autorin erfährt man unter: www.robertabergmann.de.

Vorwort	10
---------	----

1. Sehen lernen	14
- Besonderheiten des Wahrnehmens als Gestalter	16

KOMPONIEREN	18
Theorie #1 Grundlegendes zur Komposition	20
- Die Grundelemente	20
- Die Gestaltgesetze	22
- Die Figur-Grund-Beziehungen	25
- Proportionen	28
Praxis	32
Aufgaben #1-3 Die Frottage	32
Zwei Linien, eine Zahl	36
Der Wortwurm	40

ZEICHNEN	42
Theorie #2 Grundlegendes zum Zeichnen und druckgrafischen Arbeiten	44
- Zeichnen, Malen und Drucken	44
- Zeichenwerkzeuge	44
- Malwerkzeuge und -techniken	45
- Weitere bildgebende Techniken	46
- Handgemachte Drucktechniken	46
- Industrielle Drucktechniken	47
- Zeichenhilfen	50
- 15 einfache Zeichenübungen	53
- Die Relevanz von Skizzen	54
Praxis	56
Aufgaben #4-10 Das Skizzenbuch	56
Die Ein-Strich-Zeichnung	60
Die Blindzeichnung	62
Im Spiegel - Selbstbildnis mit zwei Farben	64
Die Aktzeichnung	66
Das Stilleben: Umrisse, Negativ- und Weißraum	68
Formalisieren einer Zeichnung	70

MUSTER	72
Theorie #3 Grundlegendes zu Mustern	74
- Das Muster und seine Anwendung	74
- Muster und Psyche	75
- Kleine Geschichte des Musters	75
- Ableitungen aus der Natur	78
- Muster in Architektur, zeitgenössischer Kunst, Gestaltung und Handarbeit	79
- Musterwirkung und Musterwahrnehmung	81

Praxis Aufgaben #11-15	Praktische Musterrecherche	84
	Parameter ändern (Teil 1): 1 × 7	86
	Parameter ändern (Teil 2): 5 × 5	88
	Übung zum Rapport	90
	Tapete aus eigenem Muster entwickeln	92

Theorie #4	FOTOGRAFIEREN	96
	Grundlegendes zur Fotografie	98
	- Analog und digital	98
	- Experimentelle Fototechniken	100

Praxis Aufgaben #16-20	Der Ausschnitt	104
	Das urbane Alphabet (Teil 1)	106
	Licht- und Schattenspiele	108
	Das inszenierte Portrait	110
	Dokumentarisches	112

Theorie #5	FORMFINDUNG	116
	Grundlegendes zur Form	118
	- Formenvielfalt	118
	- Die dritte Dimension	120

Praxis Aufgaben #21-30	Die Büroklammer	124
	Knete und Papier	126
	Die Holzstäbe-Figur	130
	Materialrecherche: Drei Würfel - Papier, Karton, Pappe	132
	Die Papierskulptur	134
	Die Abwicklung eines Buchstabens	136
	Das Pop-up	140
	Materialrecherche: Verbindungen	144
	Die Stuhlhusse als Hommage	146
	Das Fullbodypack als Hommage	148

2. Begreifen, anwenden, kombinieren 152

Theorie #6	FARBE & BILD	154
	Grundlegendes zur Farbe	156
	- Farbwahrnehmung	156
	- Farbmischung / Farbsysteme	157
	- Farbordnungen / Farbtheorien	158
	- Farbkontraste	161
- Farbwirkungen	162	
Praxis Aufgaben #31-34	Das Farbtheorie-Modell	166
	Die Farbkontrast-Malerei	168

	50 Arten einer violetten Maus auf einem gelben, runden Kissen	170
	Die Fünf-Bilder-Geschichte	172

	SCHRIFT	176
Theorie #7	Grundlegendes zur Schrift	178
	- Was ist Typografie?	178
	- Kleine Schriftgeschichte	178
	- Maßsysteme	181
	- Schrift wahrnehmen und lesen	182
	- Kleines Typografie-Lexikon	183
	- Schriftklassifikationen 1.0	186
	- Schriftfamilien und -sippen	186
	- Schriften erkennen 2.0	187

Praxis	Das Typo-Ornament	188
Aufgaben #35-40	Rhythmus und Form von Schrift	190
	Das urbane Alphabet (Teil 2)	192
	Handlettering (Teil 1): Adjektiv	194
	Handlettering (Teil 2): Zitat	196
	Text nach Genre setzen	198

	ZEICHEN, LOGO, MARKE	202
Theorie #8	Grundlegendes zu Zeichen & Corporate Identity	204
	- Zeichentheorie	204
	- Zeichendefinitionen und -arten	204
	- Corporate Identity	206
	- Corporate Behaviour	206
	- Corporate Communication	207
	- Corporate Design	207
	- Parameter einer Logogestaltung	209
	- Logos aus Grundelementen	210
	- Die Zukunft des CI	211

Praxis	Bedienungsanleitung mit Piktogrammen	212
Aufgaben #41-44	Wortbilder erfinden	214
	Bildmarken-Ideen durch Kombinatorik	216
	Erscheinungsbild und Identität eines Unternehmens (Teil 1): Briefing und Wort-, Bild- und Wort-Bild-Marke	218
	Erscheinungsbild und Identität eines Unternehmens (Teil 2): Mediale Anwendung	220

	TEXT & BILD	222
Theorie #9	Grundlegendes zum Layout	224
	- Was ist ein Layout?	224
	- Der Layoutprozess	224

- Formate, Raster und Satzspiegel	225
- Anordnung von Text und Bild	228
- Das Layoutkonzept anhand einer Publikation	229
- Layout in Verbindung mit Herstellung und Ausstattung	231

Praxis	Gestaltung einer Plakatserie	232
Aufgaben #45-47	Gestaltung einer Zeitungsseite	236
	Das Kurzgeschichtenheft	240

3. Bewusstes Gestalten mit Methode 244

	SICH STRUKTURIEREN	246
Theorie #10	Grundlegendes zu methodischer Arbeit	248
	- Besser arbeiten mit Methode	248
	- Lernen	248
	- Konzentrations- und Gedächtnisübungen	249
	- Kreativitätstechniken	250
	- Designprozess und -methoden	254
	- Wie präsentiere ich (mich)?	255
	- Rhetorik	260
	- Selbstmanagement und Projektplanung	261

Praxis	Die Mindmap	268
Aufgaben #48-50	Die Zeittorte und der Zeitplan	270
	Die Fünf-Finger-Methode	272

Anhang		274
	Weiterlesen-Tipps	276
	Dank	278
	Abbildungs- und Bildnachweis	280
	Stichwortverzeichnis	284

Fragebogen & Diagramm	BONUS DER E-BOOK-AUSGABE	
	«Der Kreativtypentest» – Fragebogen	288
	Auswertung & Diagramm	293
	Hinweise zu weiteren Büchern der Autorin	296

Gestaltungsgrundlagen sind ein Pflichtprogramm für Auszubildende, Berufsschüler und Studierende von künstlerischen und gestalterischen Fachrichtungen. Sie bilden die Basis für die gesamte Ausbildungszeit und den späteren Beruf.

Ich habe diese Sammlung von grundlegenden, theoretischen Überlegungen und praktischen Grundlagenaufgaben geschrieben, weil mir genau dieses Buch gefehlt hat, als ich selbst anfang, mich für Gestaltung zu interessieren. Klar gab und gibt es viele Theoriebücher, aber da fehlt(e) mir meist der praktische Teil, eine Aufgabensammlung. Ich fand auch vereinzelt Übungsbücher, aber da fehlten mir wiederum Teilbereiche aus den Gestaltungsgrundlagen oder ein Theorieanteil. Alles zusammen in *einem* Buch, das suchte ich vergebens. Durch Gespräche mit Gleichgesinnten habe ich erfahren, dass es vielen so ging und geht wie mir.

Mein Interesse für Gestaltung wurde schon in der Schule geweckt, also noch weit vor meinem Grafikdesign-Studium. Damals gab es weder das Internet (kein Scherz!), noch kannte ich Leute, die Gestalter waren, die ich hätte persönlich befragen können. Bei der Berufsberatung des Arbeitsamtes hatte ich den Wunsch geäußert, gern Bücher oder Zeitschriften layouts zu wollen, und bekam Informationsmaterial von Kunsthochschulen und Hefte mit Berufsbeschreibungen (z. B. *Was macht ein Grafikdesigner?*) in die Hand gedrückt. Ich wusste also nun, dass Grafikdesigner in Agenturen arbeiten und Zeitschriften oder Plakate layouts und dass man dafür studieren muss. Das interessierte mich! Ich hatte aber weder Ahnung, wie es wäre, Gestaltung zu studieren (und was da überhaupt genau vermittelt wird), noch kannte ich die Möglichkeiten und die gestalterische, berufliche Vielfalt, die ein Designer nach erfolgreicher Ausbildung zur Auswahl hat.

Also stellte ich, wie es in den Broschüren des Arbeitsamtes stand, eine Mappe zusammen und bewarb mich an drei Kunsthochschulen. Ich

wurde an allen drei Schulen abgelehnt. Im Nachhinein kein Wunder, aber woher sollte ich wissen, was eine gute Bewerbungsmappe ausmacht? (Nochmal: Es gab keine Literatur darüber, wie man sich bewirbt, eine Mappe zusammenstellt, es gab kein Internet, keine Foren und ich kannte keinen Designer, der das schon erlebt hatte und den ich hätte fragen können.) In meiner Mappe hatte ich fast alles falsch gemacht, was man falsch machen kann: Viele Arbeiten waren aus dem Kunstunterricht; fast alle Arbeiten waren DIN A4 oder kleiner; ich zeigte Zeichnungen, die von Fotos abgemalt waren, ich hatte auch keine Motto-mappe (die braucht man nicht unbedingt, aber ein roter Faden ist schon hilfreich), sondern ganz viele verschiedene und unzusammenhängende Themen und Techniken zusammengestellt. Es gab keine verbündeten Mitschüler, die den gleichen Weg hätten einschlagen wollen, und ich war nie bei einer Mappenberatung gewesen.

An der Volkshochschule besuchte ich etwa zur selben Zeit einen Kurs in Druckgrafik und einen weiteren in Bildhauerei bei einem Künstler, der mir ein bisschen über sein Kunststudium erzählen konnte. Immerhin, das half und zeigte mir: Ich möchte mehr!

Nachdem ich also erst einmal vergeblich versucht hatte, mich für ein Studium zu bewerben, entschied ich mich nach dem Abitur für eine zweijährige Ausbildung zur *Gestaltungstechnischen Assistentin (GTA) für Grafik und Design*. Es war noch die Zeit, bevor alle Berufsschulen die Mediengestalter-Ausbildungen ausriefen, alle «was mit Medien» lernen oder studieren wollten und bald ein regelrechter Boom einsetzte.

Durch die Assistenten-Ausbildung hatte ich unverhofft etwas sehr Gutes erhalten, etwas, das mir damals gar nicht bewusst war: Ich hatte die Möglichkeit bekommen, mich auf mein zukünftiges Studium aktiv und praktisch vorzubereiten. Es war im Grunde wie ein *Propädeutikum* oder ein Vorkurs für (m)ein Studium. Druckgrafik, Werbe-

lehre, Grafikdesign, Zeichnen, Schrift, Fotografie, Naturstudium, Englisch und Mathematik waren unter anderem meine Fächer an der Berufsschule. Hier ging ich das erste Mal in eine Dunkelkammer und entwickelte Fotos, radierte oder schnitt Illustrationen in Linoleum, übte mich im Abzeichnen von Klassenkameraden oder Zootieren, konstruierte Schatten an Würfeln und Kugeln und errechnete, wie viel Punkt ein Cicero sind. Das alles sollte mir nebenbei eine gute Bewerbungsmappe ermöglichen.

Als ich mich ein Jahr später wieder an drei Kunsthochschulen bewarb, wurde ich an zweien davon angenommen. Ich brach meine Assistenten-Ausbildung ab und begann endlich das ersehnte Grafikdesign-Studium.

Weder in der Ausbildung noch im Studium erhielt ich ein Grundlagenlehrbuch. Okay, das stimmt nicht ganz: In der Ausbildung hatte ich sogar eins, da es auf der Lehrbücherliste stand. Aber wir haben es praktisch nie aufgeschlagen und ich weiß auch warum: Es war einfach nicht gut – und noch dazu war es auch nicht sehr ansprechend gestaltet. Nun gut, werden Sie sagen, dafür gibt es ja die Berufsschullehrer bzw. Professoren, die das Wissen vermitteln können. Aber ich hätte gern für mich zu Hause Übungen gemacht, in meiner freien Zeit, im Selbststudium. Doch ich hatte keine Aufgaben und wusste nicht, wo und wie ich anfangen sollte. Ich bin der Typ Mensch, der sich gern etwas aus Büchern aneignet, sich an Aufgaben abarbeitet. Auch im Grundlagen-Zeichnstudium fehlte mir so etwas wie ein Lehrbuch, ein Leitfaden oder einfach nur eine Verschriftlichung von Wissen – ein Unterrichts-Reader –, in dem man die Grundlagen, Gestaltgesetze und Farbtheorien zusammengefasst hätte nachlesen können, um Lehrinhalte zu reflektieren und damit nachhaltiger zu lernen. Es hat mich etwas frustriert, dass es so etwas nicht zusammenfassend in einem Buch gab.

Zeitsprung: Nach meinem Studium war ich bereits fünf Jahre freiberuflich als Grafikdesignerin tätig, als ich gefragt wurde, ob ich nicht Lust hätte, an einer Kunsthochschule Grundlagen zu lehren.

Klar hatte ich das! Und so stand ich plötzlich wieder vor dem gleichen Problem, nur diesmal auf der anderen Seite: Welche Aufgaben kann man in der Grundlehre unterrichten? Welche Kompetenzen müssen vermittelt werden?

Zuerst griff ich natürlich auf die Aufgaben zurück, die ich selbst im Studium in den Grundlagen gestellt bekommen hatte, und auf Übungen aus der Zusammenarbeit mit Kolleginnen und Kollegen. → *Dank, Seite 278 f.* Doch irgendwann war dieser Pool erschöpft und ich sah mich vor der Situation, mehr Aufgaben generieren zu müssen. Ich wollte mich ja auch nicht selbst mit den immer gleichen Aufgaben langweilen! Zwangsläufig habe ich mir dann die meisten praktischen Aufgaben selbst oder mit Kollegen zusammen ausgedacht. Die theoretische Unterfütterung, d. h. den Theorieanteil (Gestaltungsgrundlagen, künstlerischen Grundlagen) zu finden, war kein Geheimnis, dazu gibt es jede Menge alte, neue sowie gute Bücher, die ich nutzen konnte.

Das Gute an theoretischen Grundlagen ist: Sie haben Bestand, verändern sich inzwischen kaum noch. Nehmen wir z. B. die Farbtheorie: Primär-, Sekundär-, Tertiärfarben, Komplementärkontraste, Farbkreis, Farbpsychologie, das alles wird nicht alle 100 Jahre neu erfunden oder ist irgendwann veraltet. Dieses Wissen wird auch noch in 500 Jahren Verwendung finden und erweitert werden. Das einzige, was sich immer wieder geändert hat und weiter ändern wird, sind die Medien, in denen Farbe Verwendung findet. Allgemein gesprochen: Techniken veralten oder werden gegen fortschrittlichere ersetzt. Technologien verändern sich schneller als Theorien. Theorien erfahren Erweiterungen.

Zurück zur Aufgabenfindung für den praktischen Unterricht: Manchmal ergab es sich aus der Situation heraus, dass ich mit Studierenden oder

anderen Lehrenden über Defizite im Unterricht gesprochen habe, und schon ist mir eine neue Aufgabe eingefallen, die ich mit den Studierenden bearbeiten konnte.

Was aber immer noch fehlte: Eine Sammlung von Aufgaben, im Internet oder in einem Buch, aus denen ich hätte einfach auswählen können. Natürlich gibt es Bücher über künstlerische oder gestalterische Grundlagen, nicht aber ein Kompendium mit vielen praktischen Übungen. So kam mir, als ich anfang zu lehren, das erste Mal der Gedanke, dass ich so ein Buch schreiben könnte.

Das ist das Buch, welches Sie gerade in den Händen halten!

Dieses Buch ist für alle, die sich für Gestaltung interessieren: Lernende, wie Schüler, Abiturienten, Berufsschüler, Studienanfänger (im Vorkurs, Propädeutikum), aber auch Lehrende, wie Gymnasial-, Berufsschul- und Hochschullehrer. Es soll Anregungen für die vor allem zweidimensionale Grundlagenvermittlung im Bereich Gestaltung, Design und Visuelle Kommunikation geben. Es versteht sich als eine Sammlung von praktischen Anwendungs- und Übungsaufgaben zur Schulung des Auges und (gleichzeitig) der händischen Fähigkeiten und Fertigkeiten. Es soll dazu beitragen, dass seine Leser eine Haltung zum Thema «Gestaltung» entwickeln und anhand der Praxisbeispiele Erfahrungen sammeln und nachvollziehen können.

Das Buch spiegelt meinen Lehralltag wider und gibt einen persönlichen, individuellen Einblick in das Grundlagenstudium von Grafikdesignern, so wie ich es an der **Hochschule für Bildende Künste Braunschweig** gelehrt habe.

Zum Schluss noch der Hinweis, was dieses Buch **nicht** leisten kann und möchte: Es war nicht mein Anliegen, ein allumfassendes Grundlagen-Standardwerk mit einer vollständigen theoretischen Grundlagenhistorie von der Frühzeit über das Bauhaus bis heute zu schreiben. Es gibt viele

Bücher über Farbtheorie, (Detail-)Typografie, Grafikdesign, Industriedesign, Designgeschichte, Formlehre, Fotodesign, Zeichenschulen, Sketchingbücher oder How-To-Do...-Ratgeber. Hier auf Vollständigkeit zu bestehen, hieße, ein mehrere tausend Seiten starkes Buch zu schreiben. Vielmehr möchte ich mich auf eine praktische Aufgabensammlung konzentrieren, welche die Wahrnehmung des Gestalters schult. Sie wird eingeleitet durch kurze, theoretische Einführungen in die einzelnen Teilbereiche von Gestaltung.

Dieses Buch ist kein Anleitungsbuch. Wenn Sie sich erhoffen, eine Anwendungsaufgabe in einzelnen Schritten von 1 bis 10 vorgearbeitet zu bekommen, muss ich Sie enttäuschen. Dass ich in dem Buch Aufgaben nur vorstellen möchte und exemplarische Ergebnisse zeige, liegt vor allem daran, dass die ausgewählten Anwendungsaufgaben nicht nur die *eine* Lösung zulassen. Im Gegenteil: Es gibt wahrscheinlich so viele Lösungen, wie es Gestalter gibt. Denn die Aufgaben verlangen individuelle Herangehensweisen und den Einsatz von Köpfchen in Verbindung mit dem Handwerklichen = Kreativität. Man könnte hier höchstens zwischen gelungenen und weniger gelungenen Lösungen differenzieren. Dazu werden im Unterricht oft heiße Diskussionen zwischen den Studierenden geführt.

Dieses Buch zeigt demnach vor allem Ergebnisse aus meinem Unterricht, gibt aber keine Lösungen oder Handlungsanweisungen vor – eigene Erfahrungen zu sammeln und zu individuellen Ergebnissen zu kommen, überlasse ich Ihnen, den Lesern, und Ihrer eigenen Kreativität und Entdeckungslust!

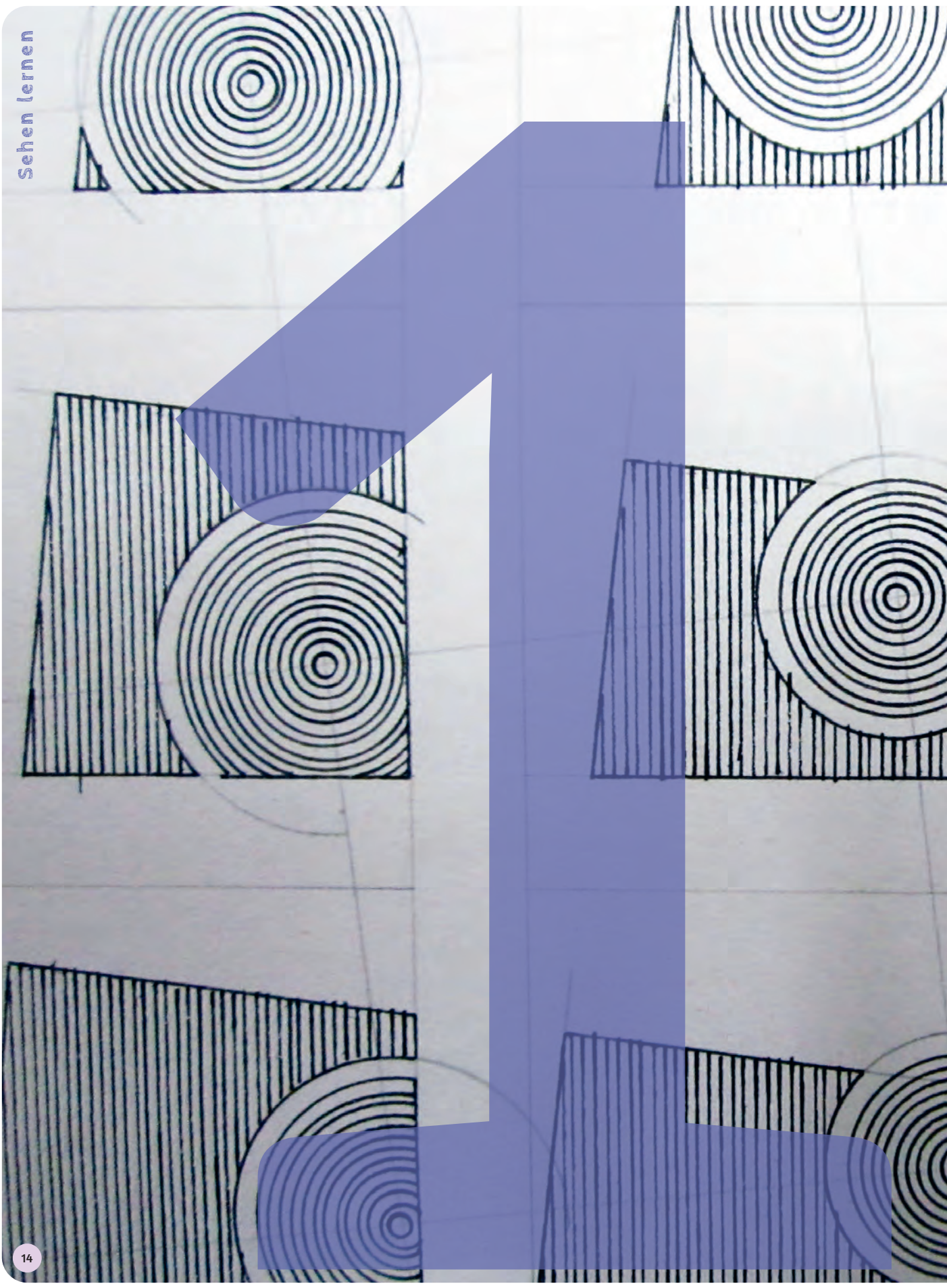
Mir ist bewusst, dass sich die Gestaltungsberufe gerade rasant verändern und Gestalter zukünftig mit dem, was sie leisten, noch mehr gesellschaftliche, (umwelt-)politische und technologische Verantwortung übernehmen werden (müssen). Die Frage, wohin es mit den Gestaltungsberufen geht, kann ich aus Platzgründen nur schwerlich

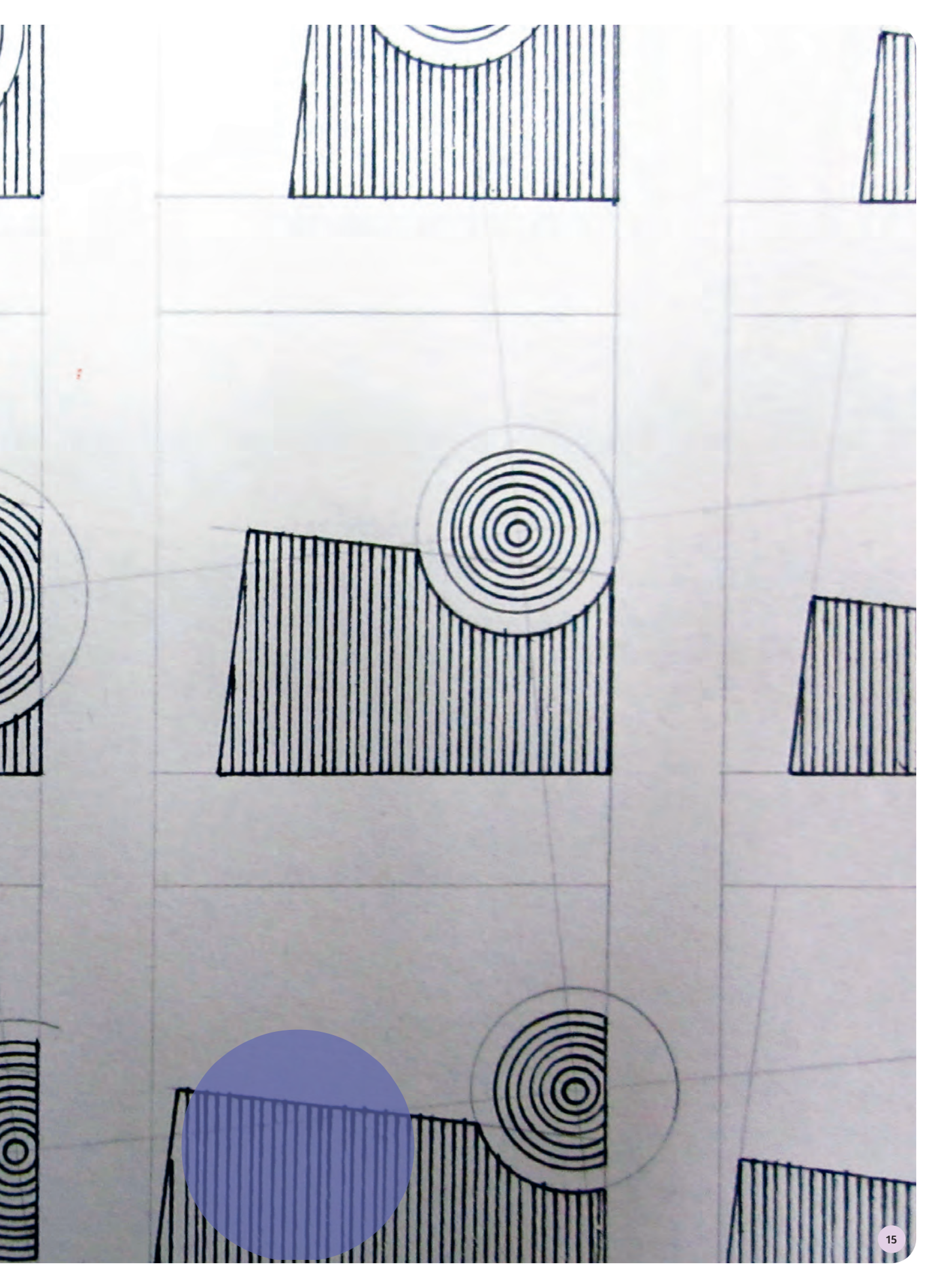
in diesem Werk beantworten, es hieße außerdem zu orakeln. Ich verweise deshalb auf spezifischere Publikationen zu dem Thema auf der Empfehlungsliste im Anhang. → *Weiterlesen-Tipps, Die zukünftigen Aufgaben für das Berufsbild des Gestalters, Seite 277*

Viele Wege führen zu einer guten Gestaltung! Vor allem, wenn man weiß, welche Kompetenzen, Methoden und Techniken man dafür braucht.

Ich hoffe, ich mache Ihnen mit diesem Buch (noch mehr) Lust auf Gestaltung, und wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen, Blättern, Entdecken und Ausprobieren!

Roberta Bergmann





Besonderheiten des Wahrnehmens als Gestalter

Die Selbsterkenntnis, dass man als Gestalter oder Kreativer anders wahrnimmt, erlangte ich zu Beginn meiner Ausbildung. Ich erfuhr eine deutliche Wahrnehmungsveränderung, -verschiebung und -erweiterung, je mehr ich damit beschäftigt war, Dinge zu gestalten. Mit fortlaufendem Studium nahm ich meine Umwelt anders wahr: Ich lernte, anders zu sehen! Auf Basis der Grundlagen, die mir im ersten Jahr meines Studiums vermittelt wurden, begegnete ich meiner Umwelt fortan mit neuen Augen: Egal ob beim Warten auf den Bus, im Supermarkt, beim Lesen in Büchern oder Zeitschriften, beim Fernsehen, bei einem Kinobesuch oder beim Spaziergehen – ich schaute mir die Dinge an (die Bushaltestelle, ein Supermarktregal, die Bildunterschriften der *Tagesschau*, den Vorspann eines Films, die Reihungen von Birken in einer Allee) und plötzlich sah ich, neben der allgemeinen visuellen Information, gestalterische Zusammenhänge. Ich zählte die Streben der Bushaltestelle und vermaß mit dem Auge die Abstände von Glas und Stahlkonstruktion, suchte Ausschnitte oder komponierte mit dem Auge neue Zusammenhänge in dem, was ich sah. Welches Raster lag dem Bau des Wartehäuschens zugrunde und warum war es genau so geplant und gebaut worden? Ich sortierte im Supermarktregal gedanklich die Lebensmittelverpackungen formal neu, so wie es auf mich harmonischer wirkte, z. B. nach Farben, Formen oder Größen. Ich ließ Lücken oder füllte gedanklich Leerstände im Regal auf.

Ich trainierte, ohne es bewusst zu bemerken, mein Augenmaß.¹ Das Augenmaß ist, neben klassischen Maßstäben wie dem Lineal oder Zollstock, ein wichtiges Werkzeug des Gestalters und sehr praktisch, weil man es immer dabei hat!

Die *Tagesschau* interessierte mich plötzlich gestalterisch: Warum hatten sie diese Farben gewählt, warum diese Schriftfamilie? Wie wurde beides wann und wie eingesetzt? Ich sah Typofehler in den Überschriften oder Untertitelungen und war regelrecht empört darüber, wenn im Versalsatz ein «ß» auftauchte oder ein zu kleiner Bindestrich in einer Nachrichteneinblendung verwendet wurde. Wie konnte eine so wichtige Institution wie die *Tagesschau* grundlegende, typografische Fehler machen? Dinge, die einem normalerweise wahrscheinlich nie ins Auge fallen würden, weil sie nicht grundsätzlich hinterfragt werden.

Ich sah plötzlich, ob eine Zeitschrift formal gut gesetzt und gelayoutet war, und hatte eine Meinung zu dem Corporate Design des Friseursalons oder des Dönerimbisses. Egal, was ich sah, mein Gehirn versuchte, es auch gestalterisch abzutasten und einzuordnen.

Der Eindruck, dass sich meine Wahrnehmung schärfte oder veränderte, wurde bestätigt durch Gespräche mit Kommilitonen, die Ähnliches bei sich beobachteten. Jeder entwickelte eigene Spleens: Eine Kommilitonin maß gedanklich die Abstände zwischen den Fenstern einer Häuserfassade und hatte das Bedürfnis, hier und da gedanklich Abstände zu korrigieren oder Risse in der Oberfläche zu schließen. Ein anderer sah eine Skulptur im Park und fing gedanklich an, sie an einigen Stellen abzuschleifen oder an anderen Stellen Teile mit dem «Gedanken-Spachtel» anzufügen.

Heute weiß ich, auch aus Sicht einer Lehrenden, dass sich die Wahrnehmung von Lernenden verändert – dies kann man sicherlich auf jeden Fachbereich übertragen: Je intensiver und tiefer man in ein Thema hineinflindet, desto sensibler nehmen die eigenen Antennen Bruchstücke,

«Denn Augen haben und Betrachten ist nicht dasselbe.»²

Augustinus von Hippo

«Es ist nichts im Verstand, was nicht vorher in den Sinnen war.»³
John Locke

Ver-
satzteile und
Informationsschnipsel
zu dem betreffenden Sujet wahr.
Diese werden in einen eigenen (virtuel-
len) «Datenspeicher» aufgenommen und ergeben
so einen wachsenden Pool, aus dem man zukünf-
tig schöpfen kann. **«Erfahrung ist verstandene
Wahrnehmung.»** – sagte schon **Immanuel Kant**.⁴
Nichts anderes bedeutet, dass wir lernen.

Bei Gestaltern könnte man von einem Kreativ-
itätspool sprechen, aus dem sie vorhandene
Elemente herausgreifen, neu kombinieren und
abwandeln.⁵ Und: **«(...) man kann davon aus-
gehen, dass diejenigen Designer am erfolg-
reichsten sind, die über den umfangreichsten
Kreativitätspool verfügen und das größte
Talent haben, aus vorhandenen Konzepten und
Bildern frische Kreationen zu schaffen. (...)»**⁶

Doch die Wahrnehmung eines Gestalters, von der
ich hier spreche, geht über eine reine selektive
Wahrnehmung und das «Datensammeln» hinaus.
In der Natur des Gestalters liegt der Wunsch,
seine Umwelt mit Hilfe seines Designs zu verbess-
ern, zu optimieren. So sieht er die Welt immer
auch mit der Gestalter-Brille: Er betrachtet seine
Umwelt und alles, was darin vorkommt und
gestaltet werden kann. Dann hinterfragt der Ge-
stalter den Ist-Zustand (Visualisierung / Kommu-
nikation mit der Gesellschaft) und überlegt seine
eigene Position, seinen eigenen Standpunkt dazu.
Diese ergibt sich aus der Summe seiner (Aus-)Bil-
dung, seiner (Lebens-)Erfahrung, seiner Gefühle
und seiner gestalterischen und gesellschaftlichen
Haltung. Wenn er dann noch zu einem heraus-
ragenden, die Gesellschaft bereichernden Ergeb-
nis kommt, einen Soll-Zustand visualisiert, könn-
ten die Worte von **William James** Wirklichkeit
werden: **«Genie ist in Wahrheit kaum mehr als**

**die
Fähigkeit, auf
ungewöhnliche Weise
wahrzunehmen.»**⁷

Dieses Kapitel heißt «Sehen lernen» und
beschäftigt sich mit der eingangs beschriebenen
Wahrnehmungsveränderung, die jeder werdende
Gestalter durchläuft. Durch das Kennenlernen
von Gestaltgesetzen, Kompositionslehren, Darstel-
lungstechniken und Formwirkungen, verknüpft
mit den praktischen Aufgaben in diesem Kapitel,
wird Ihre Wahrnehmung geschult und trainiert
werden. Und wenn die Auseinandersetzung tief
genug stattfindet, wird es höchstwahrscheinlich
zu einer sehr individuellen Wahrnehmungsver-
änderung kommen – oder, wie **Fernando Pessoa**
es ausgedrückt hat: **«Was wir sehen, ist nicht,
was wir sehen, sondern was wir sind.»**⁸

1 vgl.: Christian Büning, *Augenmaß für Designer: 50 praktische Übungen*, Werkstatt-Verlag, Münster 2012

2 zitiert nach: www.aphorismen.de/zitat/2919,
Stand 25.05.2016

3 zitiert nach: www.philolex.de/wahrnehm.htm,
Stand 25.05.2016

4 zitiert nach: www.aphorismen.de/zitat/5369,
Stand 25.05.2016

5 vgl.: Jim Krause, *Index Idee*, Verlagsgruppe
Hüthig-Jehle-Rehm, Heidelberg 2003, Seite 8

6 wie Fußnote 5, Seite 8

7 zitiert nach: [https://de.wikiquote.org/wiki/
Wahrnehmung](https://de.wikiquote.org/wiki/Wahrnehmung), Stand 25.05.2016

8 zitiert nach: [www.sander.arch.ethz.ch/
wahlfach-fotografie2.html](http://www.sander.arch.ethz.ch/wahlfach-fotografie2.html),
Stand 25.05.2016

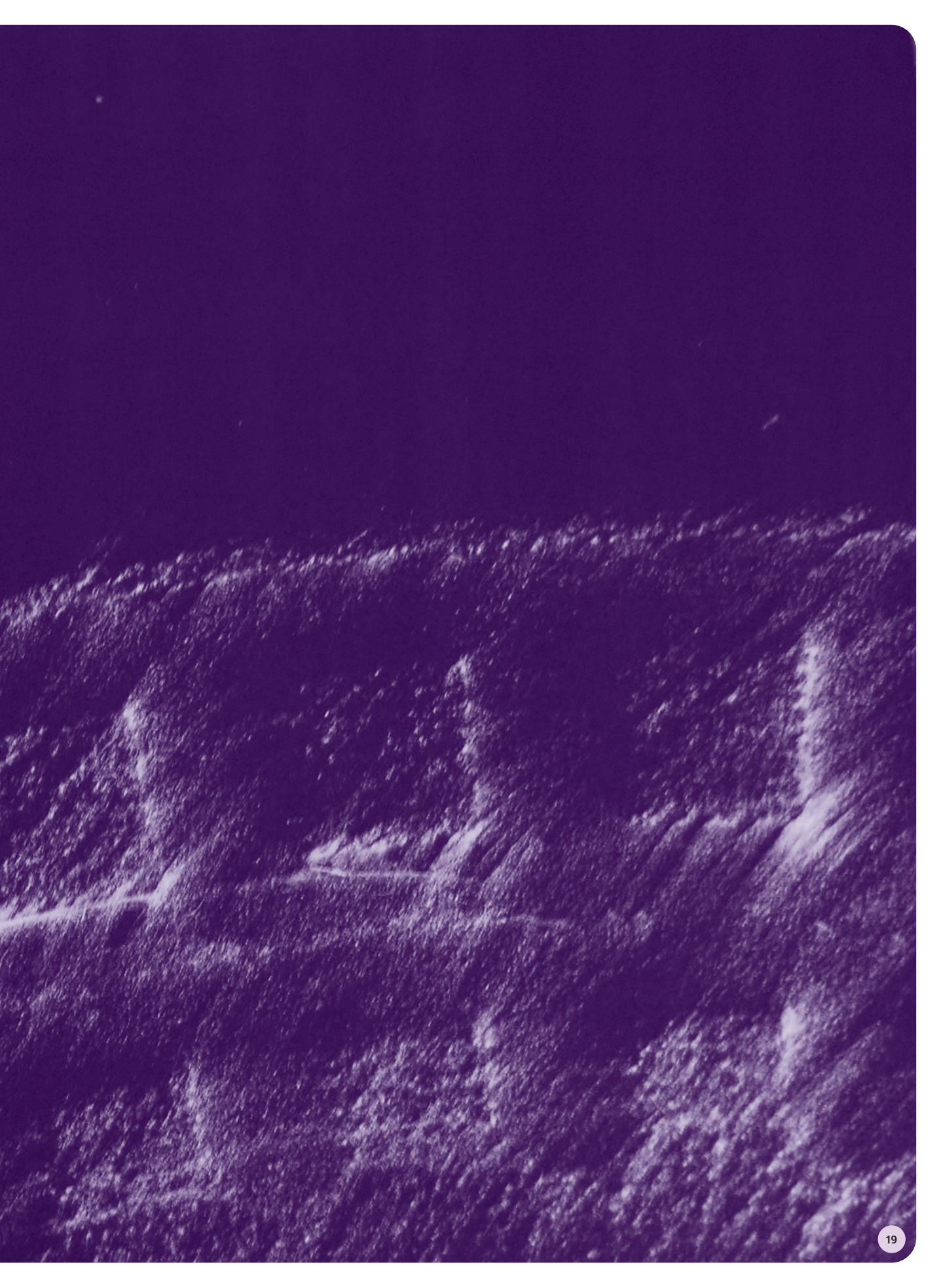
KOMPONIEREN

Dieses Kapitel erklärt im theoretischen Teil → **#1 Grundlegendes zur Komposition** die Grundelemente einer kompositorischen Gestaltung, benennt einige Gestaltungsgesetze, Proportionslehren und -definitionen. Mit diesem Wissen im Hinterkopf können Sie anschließend beginnen, selbst Kompositionen zu entwickeln.

Das Kapitel bietet drei leichte Beispielaufgaben, um angehende Gestalter an das Thema «eine Gestaltung bewusst komponieren» heranzuführen und das Sehen weiter zu schulen. Anhand von → **Aufgabe #1** lernen Designstudierende im ersten Semester, was es bedeutet, eine Komposition bewusst zu beeinflussen, eine bestimmte Wirkung in einem Bild zu erzeugen und diese ggf. noch zu verstärken, sie auf die Spitze zu treiben. Was kann ein Gestalter mit nur drei vorgegebenen Elementen komponieren? Das veranschaulicht → **Aufgabe #2**. Es wird Sie in Erstaunen versetzen, wie viele Möglichkeiten existieren, wenn Sie es selbst einmal ausprobieren!

In der Gruppenübung → **Aufgabe #3** geht es um die abstrahierte Visualisierung von Begriffen. Nur mit Hilfe von schwarzem Tonpapier sollen Adjektive dargestellt werden.

Wenn ich unterrichte, geht es mir bei der Kompositionslehre immer darum, das Auge der Lernenden zu schulen und ihre Sicht zu erweitern, ihre Gestaltungskompetenz herauszuarbeiten: Durch tatsächliche, sinnlich erfahrene Vorgänge im Alltag des Lernenden hat dieser sich einen Katalog an visuellen Reizen und Erfahrungen angelegt. Dieser Katalog wird nun beim Betrachten und Deuten von Bildkompositionen bewusst oder unbewusst auf das Gesehene angewendet. Den Erfahrungskatalog gilt es zu erweitern, zu verfeinern und zu strukturieren. Damit wird ein Gestalter im späteren beruflichen Leben tagtäglich arbeiten, denn dieser gehört nun zu seinem Handwerkszeug.



Die Grundelemente

Alles beginnt mit einem weißen Blatt Papier, einer weißen Fläche. Es gibt viele Gestalter, die Angst vor dem weißen Blatt Papier haben. Sie können nur schwer etwas Neues anfangen. Ein ähnliches Phänomen gibt es in der Bildenden Kunst: Dort nennt man die Abscheu vor der Leere «Horror Vacui». Wer diese besitzt, muss jede freie Fläche zumalen.

Füllt man eine leere Fläche, ist das wenigste, was man ihr hinzufügen kann, ein Punkt. Weniger geht nicht!

Man unterscheidet **drei Grundelemente** bei einer zweidimensionalen Gestaltung (**Komposition**): den **Punkt**, die **Linie** und die **Fläche**. Eine Komposition kann nur aus diesen drei Grundelementen bestehen: Nicht mehr.

Hier die wichtigsten Aspekte zu den Grundelementen: Der **Punkt** (Abb. 1) ist ein nulldimensionales Objekt. Er hat keinerlei Ausdehnung. Wo exakt der Punkt in einer Komposition sitzt, ist entscheidend für die Aussage des Bildes. Im Zentrum sitzend kann er Ruhe vermitteln (Abb. 1), verschiebt man ihn, kann damit Spannung erzeugt werden (Abb. 2). Wiederholt man den Punkt, können sich **Texturen** (Abb. 3) oder ein **Raster** (Abb. 4) ergeben. Mit Texturen sind hier allgemein Gewebestrukturen von Oberflächen gemeint, ein Raster ist z. B. ein regelmäßiges Punktmuster. Unterschiedlich große Punkte in einer Komposition lassen diese räumlich erscheinen (Abb. 5). Viele Punkte ganz dicht nebeneinander gereiht, ergeben das Grundelement **Linie** (Abb. 6). Bei ihr unterscheidet man verschiedene Formen. Die **Gerade** ist die einfachste Form der Linie. Ebenso wie beim Punkt entscheidet auch bei der Geraden die Positionierung auf der Fläche über die Aussage der Komposition: Eine waagerechte Linie wirkt passiv, ausgeglichen und schwer (Abb. 7), eine senkrechte Linie dagegen aktiv, verändernd und leicht (Abb. 6). Eine diagonale Gerade (Abb. 8) wirkt je nach Kulturkreis von links unten nach rechts oben positiv, da aufstrebend (westlicher Kulturkreis) oder negativ und fallend (östlicher

Kulturkreis), und natürlich umgekehrt. Das hat etwas mit den Leserichtungen zu tun (westlich: von links nach rechts, östlich: von rechts nach links), die sich auf unsere Sehgewohnheiten übertragen.

Alle drei Linien zusammen können kombiniert ganz simpel Räumlichkeit vermitteln (Abb. 9). Linien sind die vielseitigsten Elemente in Gestaltungen: Sie können Dinge näher benennen bei Schaubildern oder Grafiken, z. B. als **Pfeil** (Abb. 10). Sie können Punkte miteinander verbinden (Abb. 11), sich krümmen (Abb. 12) oder **Kurven** darstellen (Abb. 13). Sie können Formen umreißen als **Umrisslinien** (Abb. 14), durch Verdichtung **Strukturen** (Abb. 15), Texturen oder **Schraffuren** (Abb. 16) bilden und damit Räumlichkeiten, z. B. Licht und Schatten visualisieren (Abb. 17). Dem entgegen steht der **Strich** (Abb. 18), er ist eine meist kurze, unregelmäßige Linie. Der Strich wird eher zeichnerisch eingesetzt und ist so individuell, dass die Möglichkeiten, ihn zu erzeugen, schier unendlich sind.

Das dritte Grundelement, die **Fläche** (Abb. 19), finden wir zum einen auf dem weißen Blatt Papier, unserer Bühne (der leeren Gestaltungsfäche), zum anderen ist sie eine geschlossene geometrische, zweidimensionale Figur, die man über zwei Koordinaten (im Koordinatensystem) definieren kann. Formen von Flächen sind: Der **Kreis** (Abb. 20), die **Ellipse** (Abb. 21), das **Quadrat** (Abb. 22), das **Dreieck** (Abb. 23), das **Rechteck** (Abb. 24), das **Vieleck** (Abb. 25). Der Kreis hat keinen Anfangs- oder Endpunkt, daher steht er für Unendlichkeit und Ruhe. Er strebt keine Richtung an. Im Vergleich zum Rechteck oder Dreieck vermittelt er daher weniger Spannung. Dies kann man sich in Kompositionen zunutze machen! Für die Darstellung von Harmonie, Vollkommenheit oder Unendlichkeit ist der Kreis besonders gut geeignet.

Die Ellipse wirkt dynamischer als der Kreis, da sie durch ihre gedrungene Kreisform weniger gleichförmig daherkommt. Stehend wirkt sie, ähnlich wie die Linie, aufstrebend, aber wackelig (Abb. 26). Es scheint, die Ellipse könnte das Gleichgewicht verlieren (auch etwas, dass



Abb. 1

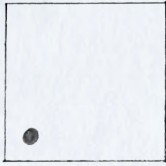


Abb. 2

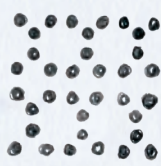


Abb. 3

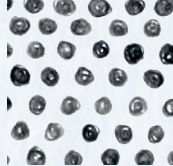


Abb. 4



Abb. 5



Abb. 6



Abb. 7

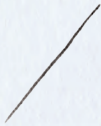


Abb. 8

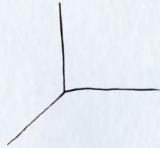


Abb. 9



Abb. 10

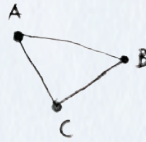


Abb. 11



Abb. 12



Abb. 13



Abb. 14



Abb. 15



Abb. 16



Abb. 17



Abb. 18



Abb. 19



Abb. 20



Abb. 21



Abb. 22

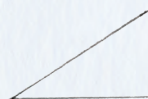


Abb. 23

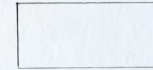


Abb. 24



Abb. 25



Abb. 26



Abb. 27

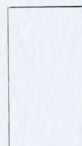


Abb. 28

man sich in einer Komposition zunutze machen kann). Liegend wirkt sie passiv, schwerfällig und träge, wie ein Autoreifen, der auf der Seite liegt (Abb. 21).

Das Quadrat ist absolut regelmäßig (ähnlich wie der Kreis), alle Seiten des Quadrats sind gleich lang und rechtwinklig. Liegt es auf einer der vier Seiten, wirkt es stabil, ruhig und statisch. Steht es auf einer seiner vier Ecken und wird damit zur Raute (Abb. 27), wirkt es aktiv, verspielt und ungewöhnlich. Es erregt Aufmerksamkeit.

Das Dreieck hat drei Seiten und drei Ecken. Man unterscheidet nach Seitenlängen ein gleichseitiges (alle Seiten sind gleich lang), gleich-

schenkliges (zwei Seiten sind gleich lang) und unregelmäßiges (alle Seiten sind unterschiedlich lang) Dreieck. Bei einer Unterscheidung nach Winkeln gibt es spitzwinklige (alle Winkel kleiner als 90°), stumpfwinklige (ein Winkel hat zwischen 90° und 180°) und rechtwinklige (ein Winkel hat 90°) Dreiecke. Ein Dreieck ist immer ein richtungsweisendes Element in einer Komposition, es wirkt dynamisch und lenkt das Auge des Betrachters durch seine spitze Form. Richtig eingesetzt, hat es weisenden Charakter, ähnlich wie ein Pfeil.

Das Rechteck hat je zwei unterschiedlich lange Seiten (vier insgesamt), ist rechtwinklig wie das

Quadrat, die beiden gleich langen Seiten liegen sich gegenüber und sind parallel. Mit den langen Seiten in der Waagerechte macht es den Eindruck, als würde es liegen. Es wirkt stabil und breit (Abb. 24, Seite 21). Mit den kurzen Seiten in der Waagerechte macht es den Eindruck, als würde es stehen. Es wirkt aktiv, leicht und schmal (Abb. 28, Seite 21). Es kann natürlich ebenso auf einer der Ecken stehen, wie das Quadrat.

Dem Kreis, dem Dreieck und dem Quadrat werden außerdem affektive Eigenschaften zugeordnet, die bei bestimmten Entscheidungen in Kompositionen durchaus relevant sein können. So werden dem Kreis die Eigenschaften unbestimmt, weiblich, weich und gefühlsbetont zugeschrieben. Das Dreieck hat einen wandelbaren, spannungsvollen, konstruktiven und problematischen Charakter und das Quadrat gilt als verstandesbetont, männlich, hart, bestimmt.

Die Gestaltgesetze

Anfang des 20. Jahrhunderts entstand die Theorie der **Gestaltpsychologie**, auch **Gestalttheorie** genannt, die von **Wolfgang Köhler**, **Kurt Koffka** und **Max Wertheimer** in Deutschland begründet wurde und dann schnell internationalen Raum eroberte. Unter dem Einfluss von **Christian von Ehrenfels**, einem Philosophen, der 1890 in einer Arbeit schrieb, dass die Wahrnehmung Qualitäten enthielte, die sich nicht aus der Anordnung einfacher Sinnesqualitäten ergäben, definierten Köhler, Koffka und Wertheimer die menschliche Wahrnehmung als Fähigkeit, Strukturen und Ordnungsprinzipien in Sinneseindrücken auszumachen.



Abb. 29



Abb. 30

Die Gedanken zur Gestalttheorie waren damals fern von Gestaltungslehre, es ging nicht um Designforschung, sondern um Lern-, Gedächtnis- und Denkforschung. Die Erkenntnisse Wertheimers hatten vor allem wichtige Folgen für die Erziehungswissenschaft und Sozialpsychologie. Dennoch kann man diese Forschungsergebnisse und Theorien auch auf das Design übertragen.

Wertheimer leitete aus seinen Erkenntnissen verschiedene Gestaltgesetze ab, die auf jede Gestaltung anwendbar sind.

Das Gesetz der Prägnanz wird auch das **Gesetz der guten Gestalt** genannt. Es werden bevorzugt einzelne Teile einer Gesamtkomposition wahrgenommen, die sich von anderen durch ein bestimmtes Merkmal abheben (Prägnanz), nach dem Motto «der Stärkere gewinnt». In Abb. 29 sieht man eine Figur, die uns durch ihre Form und Größe prägnanter erscheint als der (Hinter-)Grund. Das ändert sich auch nicht, invertiert man das Bild wie in Abb. 30 (Umkehren der Schwarz-Weiß-Färbung). Man nimmt trotzdem dieselbe Figur wahr. Wenn allerdings Figur und Grund nicht klar zu unterscheiden sind, weil kein Element Prägnanz hat, kommt es zu Fehlern in der Figur-Grund-Unterscheidung und zu Kippbildern in unserer Wahrnehmung. → Seite 25

Dem Gesetz der Prägnanz lassen sich die folgenden sieben Gesetze unterordnen:

Das Gesetz der Nähe besagt, dass wenn mehrere Elemente einer Komposition mit geringeren Abständen zueinander stehen als andere Elemente derselben Komposition, die enger stehenden als zusammengehörig wahrgenommen werden

Nähe zulas



Abb. 31

Abb. 32

(Abb. 31). Dieses Gesetz ist auch elementar für unsere Art zu lesen. Nichts anderes macht man, wenn man einzelne Buchstaben aufgrund von Abständen zu Wörtern gruppiert und diese Wörter als Text wahrnimmt. So können Absätze in Texten unterschieden oder Überschriften optisch vom Fließtext getrennt werden.

Das Gesetz der Ähnlichkeit, das auch **das Gesetz der Gleichheit** genannt wird, besagt, dass einander ähnliche Elemente oder gleichartige Objekte in einer Komposition eher als zusammengehörig erlebt werden als einander unähnliche. So können sie z. B. dieselbe Farbe, Größe oder Form haben und werden dadurch vom Betrachter als eine Einheit wahrgenommen (Abb. 32). Die menschliche Wahrnehmung ist bestrebt, viele einzelne Elemente zu gruppieren, zu sortieren oder zu clustern, um sie schneller verarbeiten zu können. Das Gesetz der Ähnlichkeit ist so elementar, dass wenn es mit anderen Gesetzen kombiniert wird, die anderen Gesetze sich diesem unterordnen müssen.

Das Gesetz der Kontinuität, auch **der guten Fortsetzung**, besagt, dass Elemente einer Komposition, die räumlich oder zeitlich fortlaufend miteinander verbunden sind, sich aneinanderreihen, zusammengehörig erscheinen. Sie werden vom Betrachter als Einheit wahrgenommen. Der Betrachter nimmt eine scheinbare Fortsetzung an und führt diese im Kopf fort. Als Beispiel sieht man zwei sich kreuzende Linien (Abb. 33). Linien werden immer so gesehen, als folgten sie dem einfachsten Weg. Wenn sie sich also kreuzen, so gehen wir nicht davon aus, dass der Verlauf der Linien an dieser Stelle einen Knick macht, sondern wir sehen zwei gerade

durchgehende Linien. Wenn man jetzt aber das Gesetz der Gleichheit auf dieselbe Komposition anwendet und eine Linie orange, die andere schwarz einfärbt, sieht der Betrachter plötzlich nicht mehr sich kreuzende, sondern abgeknickte Linien (Abb. 34).

Das Gesetz der Geschlossenheit besagt, dass Elemente in einer Komposition, die nicht oder nicht vollständig geschlossen sind, uns aber prägnant und bekannt in ihrer Form vorkommen, in der Wahrnehmung ergänzt, komplettiert, geschlossen und als vollständige Elemente wahrgenommen werden. Voraussetzung ist, dass die Elemente eher geschlossen als offen wirken. Diese geschlossene Wirkung kann durch tatsächlich vorhandene Linienzüge oder durch die Vorstellung von rein kognitiv vorhandenen Scheinkonturen erreicht werden. Dies hat auch **Gaetano Kanizsa**, italienischer Psychologe und bedeutender Repräsentant der Gestalttheorie, erkannt, der das nach ihm benannte Dreieck entwickelte (Abb. 35).

Das Gesetz der guten Kurve oder **des gemeinsamen Schicksals** besagt, dass diejenigen Elemente in einer Komposition, die eine gute Kurve bilden oder ein gemeinsames Schicksal durchlaufen, sich gleichförmig verändern, als Einheit wahrgenommen werden (Abb. 36).

«(...) Als Beispiel kann man sich eine Horde Fußballfans vorstellen, die in den Vereinsfarben gekleidet auf einer Tribüne eines Fußballstadions steht. Jeder einzelne Fußballfan bewegt sich eigenständig und wird aufgrund des Gesetzes des gemeinsamen Schicksals von unserem visuellen System trotz der Ähnlichkeit und Nähe zueinander als eigenständiges



Abb. 33



Abb. 34



Abb. 35



Abb. 36

Objekt wahrgenommen. In dem Moment, in dem die Zuschauermenge die Laola-Welle vorführt, kann unser visuelles System die einzelnen Fans nicht mehr allzu gut trennen: Man sieht die Welle als eigenständiges Objekt, nicht mehr die einzelnen Elemente, in diesem Fall die Fußballfans. Die Fußballfans bewegen sich gemeinsam in eine Richtung und haben damit ein gemeinsames Schicksal. (...)»¹⁰

Das Gesetz der Symmetrie besagt, dass symmetrisch angeordnete Elemente als zusammengehörig wahrgenommen werden, asymmetrisch angeordnete Elemente dagegen nicht. Es können auch mehrere Gesetze gleichzeitig wirken. So zeigt Abb. 37 das Gesetz der Symmetrie und das Gesetz der Ähnlichkeit.

Das Gesetz der Erfahrung besagt, dass man durch das angeeignete Wissen und eigene Erfahrung seine Wahrnehmung steuern und Gesehenes für sich subjektiv deuten kann. Es ist



Abb. 37



Abb. 38



Abb. 39

Abb. 40

dem Gesetz der Prägnanz nicht untergeordnet, sondern steht für sich. Es hat Ähnlichkeit mit dem Gesetz der Geschlossenheit, da es auch mit rein kognitiv vorhandenen Scheinkonturen oder Formen in Verbindung gebracht wird. Entscheidend ist hier aber das Wort «Erfahrung». Wie **Johann Wolfgang von Goethe** sagte: «**Man weiß nur, was man sieht, und man sieht nur, was man weiß.**»¹¹

In Abb. 38 wird nur der Betrachter den lateinischen Buchstaben X erkennen, der die lateinischen Buchstaben beherrscht. Fragt man aber z. B. einen asiatisch stämmigen Menschen,

der auf seine Sprache und Schriftzeichen beschränkt ist, wird er das X nicht erkennen, sondern eher die kantigen Einzellinien beschreiben. **Stephen Palmer** ergänzte die Gesetze Wertheimers in den 1990er-Jahren um drei weitere:

Das Gesetz der gemeinsamen Region besagt, dass Elemente in abgegrenzten Gebieten als zusammengehörig empfunden werden. Man könnte es vielleicht auch **Abfärbe-Gesetz** nennen: Nur weil zwei eigentlich unterschiedliche Elemente einen gemeinsamen Standort (z. B. die Platzierung) haben, geht der Betrachter davon aus, dass sie eine Gemeinsamkeit besitzen. Betrachtet man dazu Abb. 39, erschließt sich das Gesetz: Das Dreieck und der orangene Punkt haben offensichtlich nichts gemeinsam: Sie sind nicht gleich groß, nur eins ist umrissen, nur eins von beiden ist eingefärbt, beide haben nicht dieselbe Form oder Farbe. Dennoch haben sie eine Gemeinsamkeit, sie sind beide in dieser einen Abbildung!

Das Gesetz der Gleichzeitigkeit bedeutet, dass Elemente, die sich in einer Komposition gleichzeitig verändern, als zusammengehörig empfunden werden (Abb. 40).

Dieses Gesetz eignet sich z. B. gut für den Einsatz in zeitbasierten oder interaktiven Medien, also zur Anwendung in Animationen, Filmen oder auf Webseiten.

Das Gesetz der verbundenen Elemente besagt, dass verbundene Elemente in einer Komposition als ein Objekt empfunden werden (Abb. 41).

Als ein praktisches Beispiel aus dem Arbeitsall-

tag eines Gestalters könnte man den Laptop nennen. Er besteht zumeist aus dem eigentlichen Rechner, der Maus, vielleicht einem Mauspad, dem Akku, der Schnur und evtl. noch einer Schutzhülle oder einer Tasche für alle genannten Utensilien. Der Besitzer empfindet diese Einzelteile dennoch alle als seinem Rechner zugehörig.

Die Figur-Grund-Beziehungen

Im Zusammenhang mit den Gestaltgesetzen ist die bereits erwähnte **Figur-Grund-Unterscheidung** näher zu definieren. Wie schon am Gesetz der Prägnanz erläutert, haben wir es bei grafischen Kompositionen immer auch mit der Einteilung in Figur und Grund zu tun. Dabei entscheidet zum einen die Prägnanz der Form und Größe darüber, ob wir ein Element als Figur (Vordergrund) oder als Grund (Hintergrund) wahrnehmen. Zum anderen spielt aber auch die Ton- beziehungsweise Farbgebung eine nicht

und her, es kommt zu spontanen Wahrnehmungswechseln. Diese unentschiedenen Kompositionen werden als **Inversions-** oder **Kippfiguren** bezeichnet. Sie können bewusst vom Gestalter hervorgerufen werden, um visuelle Irritationen und Illusionen zu provozieren.

Die Künstler der **Op-Art** (*engl. für optical art: «optische Kunst»*) machten sich diese ambivalente Wirkung in ihren Bildern zunutze. **Victor Vasarely** nannte dies den «kinetischen Effekt» (Abb. 44).

Eine der bekanntesten, weil auch einfachsten Kippfiguren, ist der **Necker-Würfel**, benannt nach dem Schweizer Geologen **Louis Albert Necker**. Der Würfel ist gitterförmig aufgezeichnet und scheint im Raum zu schweben. Die Wahrnehmung wechselt zwischen Auf- und Untersicht, d. h. man schaut einmal auf die waagerechte obere Fläche, dann schaut man unter die untere waagerechte Fläche. Man kann also die Vorder- und Rückseite jeweils als Vor-



Abb. 41

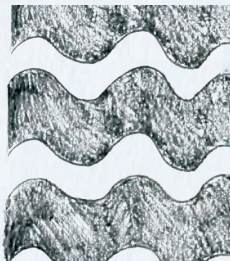


Abb. 42



Abb. 43

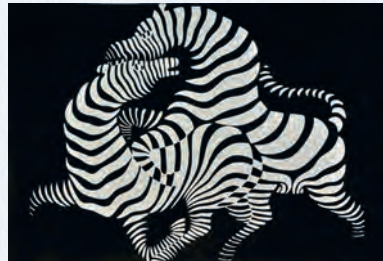


Abb. 44

immer untergeordnete Rolle. In **Abb. 42** haben wir eine klare Unterscheidung in Figur und Grund durch die Größe der Form, während in **Abb. 43** die Unterscheidung in Figur und Grund, also in Vorder- und Hintergrund sehr unentschieden beziehungsweise ganz ausgesetzt ist. Hier gibt es weder Vorder- noch Hintergrund. Des Weiteren gibt es Kompositionen, bei denen unsere Wahrnehmung nicht entscheiden kann, ob sie ein Element als Figur oder Grund einordnet. Beide Interpretationen sind gleichzeitig möglich. So wechselt das Auge beim Betrachten immer wieder zwischen Figur und Grund hin

der- oder als Rückseite wahrnehmen (**Abb. 45, Seite 26**). Man hat demnach zwei einnehmbare Perspektiven zur Auswahl, welche die Augen ziemlich beanspruchen. Der Würfel ist ein Beispiel für die perspektivische Ambivalenz und multistabile Wahrnehmung. Dabei bestimmt die Erfahrung die Lage, in welcher der Würfel vorzugsweise wahrgenommen wird. Doch Kippbilder machen sich auch heute noch Bildgestalter zunutze: So veröffentlichte der Brasilianer **Baika BK** 2014 ein Foto im Internet, das durch **Photoshop** zu einem raffinierten Doppelportrait eines Mannes zusammengefügt wurde

(Abb. 46). Diese Bildidee wiederum wurde von anderen Werbegrafikern kopiert und mit anderen Personen umgesetzt und für kommerzielle Produkte (Anzeigenwerbung, Plattencover etc.) genutzt.

Ein weiterer Klassiker mit uneindeutiger Figur-Grund-Beziehung ist die Illustration *Ente- oder Hasenkopf* des US-amerikanischen Psychologen **Joseph Jastrow**, die wahlweise einen Ente mit

Menschen finden optische Täuschungen seit jeher spannend, sie üben eine ähnliche Faszination aus wie die Zauberei, da sie mit der Trägheit unserer visuellen Wahrnehmung spielen und die Fähigkeit haben, uns zu verblüffen.

Visuelle Illusionen können nahezu alle Aspekte des Sehens ansprechen und werden von Gestaltern bewusst eingesetzt, um den Blick des Betrachters zu lenken.

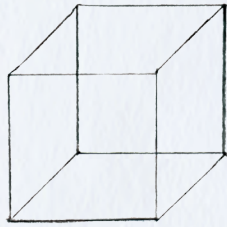


Abb. 45



Abb. 46



Abb. 47

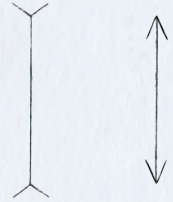


Abb. 48



Abb. 49



Abb. 50

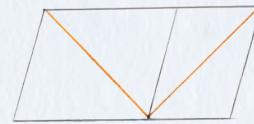


Abb. 51

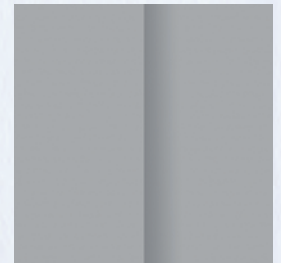


Abb. 52

Schnabel oder einen Hasen mit langen Ohren zeigt (Abb. 47). Diese Art von Rätzelbildern werden auch als **Vexierbilder** bezeichnet. Sie verstecken eine zweite Bedeutung, ein zweites Bild im Bild.

Mit dem Thema **«Visuelle Illusionen»**, auch **optische Täuschungen** genannt, wurden bereits ganze Bücher gefüllt.

In den 1980er-Jahren erklärte die Psychologie-Professorin Barbara Gillam das Phänomen der optischen Täuschungen so: **«(...) Die Täuschung betrifft nicht das Denken, sondern die Wahrnehmung. Denn selbst wenn man weiß, dass der Eindruck falsch ist, sieht man weiterhin die Täuschung. (...)**»¹²

Es gibt viele verschiedene Kategorien von visuellen Illusionen:

- geometrische Illusionen
- Größenillusionen
- Tiefenillusionen
- Helligkeitsillusionen
- Blickwinkel-Illusionen
- Farbillusionen
- Bewegungsillusionen
- Überbetonung von Kontrasten (z. B. Flimmer- bzw. Flackerbilder)

Die Wahrnehmung scheint dem Betrachter einen Streich zu spielen: Bei Betrachtung einer optischen Illusion, bildet man sich eine Meinung, die unter Zuhilfenahme weiterer Sinne oder durch Entfernen der auslösenden Faktoren,

sofort zu widerrufen ist. Man muss erkennen, dass man getäuscht wurde. Betrachtet man beispielsweise das Bild der beiden Linien von **F.C. Müller-Lyer** von 1889 (Abb. 48), auch *Müller-Lyer'sche Täuschung* genannt, glaubt man eine kürzere und eine längere Linie zu sehen, tatsächlich sind aber beide Linien gleich, nur die Pfeilspitzen an ihren Enden täuschen eine unterschiedliche Länge vor. Denn stumpfe Winkel verlängern die Linie scheinbar, spitze

stattfindet. Die beiden Flächen haben nur an der Schnittkante in der Mitte unterschiedliche Farben, in der Mitte haben beide den gleichen Grauwert. Dies kann man überprüfen, indem man mit einem Finger die Schnittkante abdeckt. Eine ähnliche Helligkeitskontrast-Irritation entsteht in den Abb. 53 und 54. Der Kreis hat in beiden Bildern denselben Grauwert. Warum wirkt er dennoch in Abb. 53 heller als in Abb. 54? Das liegt an der grauen Hintergrundfarbe.



Abb. 53



Abb. 54



Abb. 55

Winkel verkleinern sie dagegen. Eine weitere Annahme ist, dass man sich die beiden Strecken räumlich vorstellt und sie der eigenen Realität entlehnt, d. h. man sieht eine Raumecke oder eine Hausecke. Die einzelne Raumecke erscheint einem logisch größer als eine Häuserkante (Abb. 49), da man in einem Raum näher an der Raumecke steht als im Freien vor einer Hausecke. Dies kann man auch in Abb. 50, der *Judd-Täuschung*, erkennen: Der Punkt auf der Linie scheint deutlich näher in Richtung Pfeilspitze (spitzer Winkel) zu liegen. Tatsächlich liegt er aber genau auf der Mitte der Linie. Der Einfluss von spitzen und stumpfen Winkeln zeigt sich auch bei der *Sander'schen Täuschung* (1926): Die Diagonale im großen Parallelogramm wirkt um einiges länger als die Diagonale im kleinen Parallelogramm. Beide Diagonalen sind aber genau gleich lang (Abb. 51).

Genau gleich, diesmal vom Grauwert, sind auch die beiden Flächen in Abb. 52, der *Craik-O'Brien-Cornsweet-Täuschung*: Sie beweist, dass in naher Umgebung von Randlinien zwischen verschiedenen Flächen eine Kontrastverstärkung

Diese ist in Abb. 53 dunkler als in Abb. 54. Eine solche Kontrastverstärkung kann man als Gestalter bewusst einsetzen, um Bildaussagen zu beeinflussen und zu verstärken (oder, bei schwächerem Kontrast, abzuschwächen).

→ **Bezold-Effekt, Seite 162**

Das *Herrmann'sche Gitter* von 1870 (Abb. 55) von **Ludimar Herrmann** besteht aus schwarzen Quadraten, die in genau gleichen Abständen in einem Raster angeordnet sind. Der Betrachter glaubt, im Schnittpunkt der weißen Linien zwischen den Kreuzpunkten der Quadrate schwarze, kreisförmige Flecken zu sehen. Sie flackern und sind nur wahrzunehmen, solange man seinen Blick nicht darauf konzentriert, denn dann verschwinden sie. Anders gesagt, sie entstehen, weil unsere Augen nie sehr lange auf genau denselben Punkt blicken, sondern einer ständigen Eigenbewegung unterliegen. Diese leichte Eigenbewegung der Augen kann auch eine Erklärung sein für den Effekt der **Irradiation** (lat. *Bestrahlung*), d. h. die Streuung von Licht im Auge oder hier die Überstrahlung der schwarzen Fläche durch die weiße. Denn weiße



Abb. 56



Abb. 57

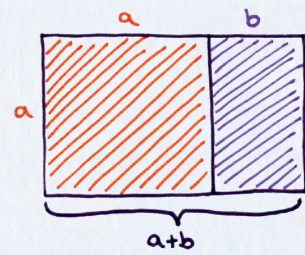


Abb. 58

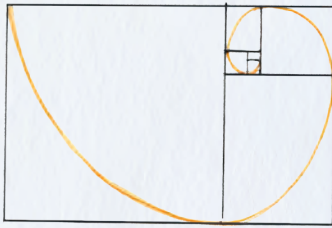


Abb. 59



Abb. 60

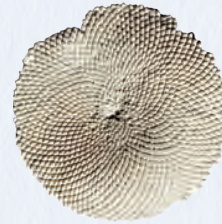


Abb. 61



Abb. 62

Flächen auf schwarzem Grund wirken größer als schwarze Flächen auf weißem Grund (Abb. 56 & 57). Ein Alltagsbeispiel für diesen Effekt ist unsere Kleidung: Ein Mensch wirkt in heller Kleidung dicker als in schwarzer. Weiße Schrift auf schwarzem Grund wirkt größer als schwarze Schrift auf weißem Grund. Man kann sie aber trotzdem nicht unbedingt besser lesen. Optische Täuschungen beruhen grundsätzlich auf der Tatsache, dass die Wahrnehmung subjektiv ist und vom Gehirn beeinflusst wird. Gestalter können sich diese kleinen Tricks zur «Wahrnehmungsverwirrung» zunutze machen!

Proportionen

Neben den Gestaltgesetzen gibt es eine weitere Komponente, welche die Wahrnehmung des Rezipienten unbewusst beeinflusst: Die Proportion (in) einer Gestaltung. Ohne eine Größeneinordnung (**Proportion: lat. *proportio*: «das entsprechende Verhältnis»; «Ebenmaß», zusammengesetzt aus: pro: «im Verhältnis zu» und portio: «Portion»**) kann ein Gestalter nicht arbeiten. Er ist es gewohnt, alle Gestaltungselemente ins Verhältnis miteinander zu setzen. Sei es die Proportion im Kleinen (auf der Gestaltungsfläche: Wie stehen die einzelnen Elemente

in der Komposition proportional zu einander?) oder im Großen (Festlegung eines Formates für das entsprechende Medium: Papier, Buch, digitales Dokument, Film & Animation, Webseite, App etc.). Proportion ist in allen Formen der Gestaltung von Belang: sei es in der Fotografie beim Bildaufbau und -ausschnitt; in der Zeichnung bei der Darstellung von Mensch und Tier; in der Malerei bei der Darstellung eines Stillebens; in der Illustration bei der Überhöhung von Proportionen zur Charakterisierung von Figuren oder in In- und Exterieurs; in der Printgestaltung und dem Grafikdesign bei der Erstellung von Layouts oder Erscheinungsbildern wie einem Logo oder einem ganzen Corporate Design; in der Typografie bei der Konstruktion einer neuen Schrift oder im Industriedesign bei der Formfindung für ein neues Produkt.

Dabei können viele verschiedene Proportionsregeln und -theorien zum Einsatz kommen. Im Folgenden zeige ich einige, die das Format genauer definieren können und die man kennen sollte: **Der Goldene Schnitt** ist in der Mathematik seit der Zeit der griechischen Antike bekannt und wird ab dem 19. Jahrhundert auch in der Bildenden Kunst als ein ideales Prinzip ästhetischer Proportionierung gesehen und eingesetzt. Man redet vom Goldenen Schnitt, wenn das