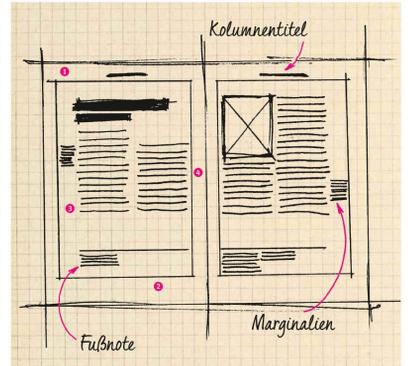
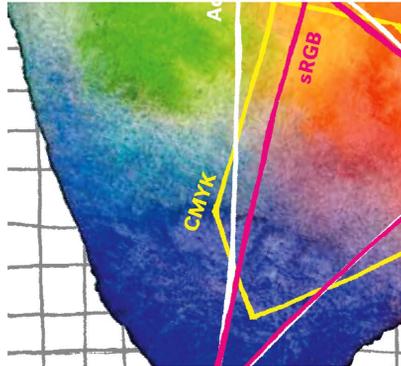
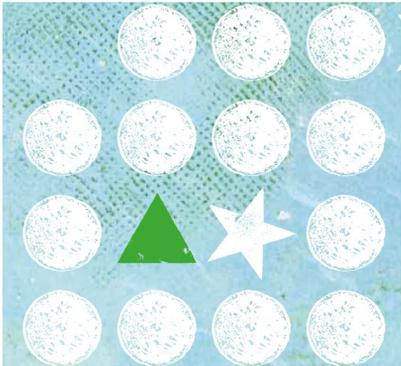


GESTALTUNG SEHEN & VERSTEHEN

Die kleine Schule des
Grafikdesigns



Impressum

Dieses E-Book ist ein Verlagsprodukt, an dem viele mitgewirkt haben, insbesondere:

Lektorat Ruth Lahres

Korrektorat Petra Bromand, Düsseldorf

Herstellung E-Book Maxi Beithe

Covergestaltung Mai Loan Nguyen Duy

Coverbilder Erika Vogl-Kis

Satz E-Book Erika Vogl-Kis

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

ISBN 978-3-8362-6126-5

1. Auflage 2018

© Rheinwerk Verlag GmbH, Bonn 2018

www.rheinwerk-verlag.de

Liebe Leserin, lieber Leser,

Sie haben so richtig Lust auf Gestaltung und suchen einen einfachen Einstieg in die Welt des Grafikdesigns? Um sich einen Überblick über die wichtigsten Designprinzipien und Gestaltungsregeln zu verschaffen, halten Sie genau das richtige Buch in Händen. Es möchte Ihre Arbeit in den Softwareprogrammen mit Know-how unterfüttern – kurz und bündig erklärt es die Theorie der Gestaltung und verrät Ihnen, was hinter den gängigen Fachbegriffen wirklich steckt.

Aber das Buch ist mehr: sein besonderes Plus sind die attraktiven Illustrationen. Jedes Kapitel präsentiert einen eigenen Illustrationsstil und will Sie damit nicht nur fachlich weiterbringen, sondern auch inspirieren. Auf lockere und anregende Art und Weise wird ernsthafter Inhalt vermittelt. Was kann man sich mehr wünschen?

Dieses Buch muss man nicht lesen, man will es lesen – und dabei wünsche ich Ihnen nun viel Freude! Sollten Sie Hinweise, Anregungen, Kritik oder Lob an uns weitergeben wollen, so freue ich mich über Ihre E-Mail.

Ihre Ruth Lahres

Lektorat Rheinwerk Design

ruth.lahres@rheinwerk-verlag.de

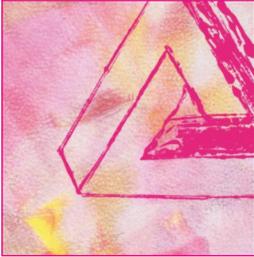
www.rheinwerk-verlag.de

Rheinwerk Verlag • Rheinwerkallee 4 • 53227 Bonn



Inhalt

Vorwort 9



Die Gestaltungsgesetze 11

Einfachheit 13

Prägnanz 15

Ähnlichkeit 17

Nähe 19

Geschlossenheit 21

Kontinuität 23

Symmetrie 25

Figur und Grund 27

Parallelität 29

Durchgehende Linie 31

Erfahrung 33

Unmögliche Figuren 35



Grundformen 37

Der Punkt 39

Die Linie 41

Die Fläche 43

Das Dreieck 45

Das Quadrat und das Rechteck 47

Der Kreis 49

Das Pentagramm 51

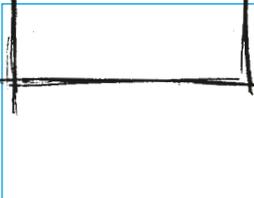
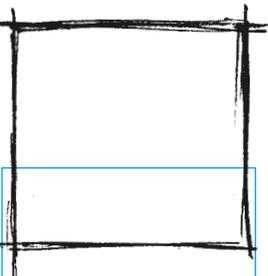
Die Rahmen 53

Die Symbole 55

Die Piktogramme 57

Muster und Ornamente 59

Populäre Muster 61



Typografie 63

Makro- und Mikrotypografie 65

Die Schriftwirkung 67

Schriftklassifikation 68

Die typografischen Fachbegriffe 80

Die Schriftwahl 83

Schriften kombinieren 85

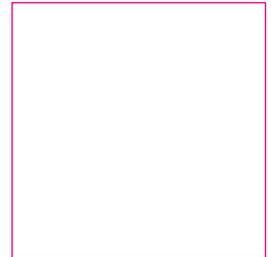
Kalligrafie 86

Kalligrafische Handschrift 87

Handlettering 88

Die Lesbarkeit 91

Die Auszeichnung 93



Farben 95

Der Farbeigenschaften 97

Die Farbtheorien 99

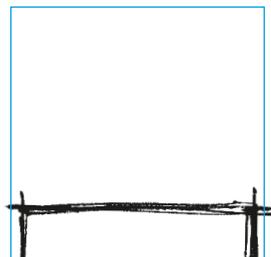
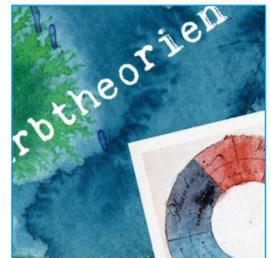
Die Farbmodelle 104

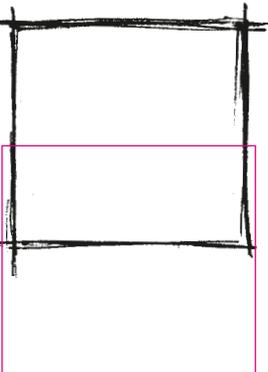
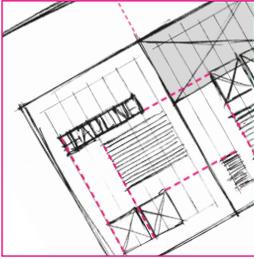
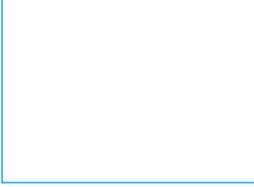
Der Farbraum 109

Die Farbharmonien 111

Die Farbkontraste 113

Die Farbwirkung 117





Designprinzipien	119
Ordnung und konsequentes Chaos	121
Reihenfolge der Gestaltung	123
Proportionen	125
Die Drittelung	127
Der Goldene Schnitt	129
Formate – die DIN-A-Reihe	131
Der Satzspiegel	133
Einen Satzspiegel definieren	135
Gestaltungsraster	137
Aufbau eines Gestaltungsrasters	139
Weißraum	141
Symmetrie – Asymmetrie	143
Harmonie – Kontraste	145
Rhythmus und Bewegung	147
Anordnung, Gewichtung und Wirkung	149
Verteilung der Objekte	151
Richtung und Blickführung	153
Achsen suchen	155
Vordergrund – Hintergrund	157
Optische Mitte	159
Bilderwelt	161
Bildauswahl	163
Die Perspektive	165

Konzept 167

Eine »verrückte« Zeit 169

Definieren Sie Ihre Zielgruppe 171

Definieren Sie Ihre Botschaft 173

Die Rolle des Gestalters 175

Der Ablauf eines professionellen Projektes 176



Kreativität 179

Die Ideenfindung 181

Kreativitätstechniken 185

Ideen bewerten 193

Die Vier-Gruppen-Matrix 195

Ideen visualisieren 197

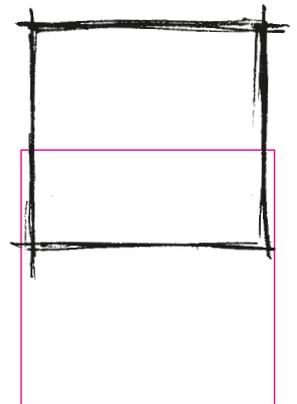
Experimentieren Sie! 199



Bildnachweis 200

Literaturverzeichnis 201

Index 202





Ich möchte all jenen danken, die durch ihre fachliche und persönliche Unterstützung bei der Entstehung dieses Buches mitgewirkt haben.

Mein besonderer Dank gilt an dieser Stelle:
Ruth Lahres, meiner Lektorin, für die Betreuung und
meiner Familie für ihre Geduld und Ideen.

Vorwort

Spannendes Design und gute Gestaltung fasziniert uns. Jeder, der sich mit Grafikdesign auseinandersetzt, sollte ein grundlegendes Verständnis der Gestaltungsprinzipien haben, wenn er Visuelles beurteilt.

In diesem Buch gehe ich auf die klassischen Themen des Grafikdesigns ein – einfach, komprimiert und visuell ansprechend. Meine Idee war es, diese Wissensvermittlung in einer etwas anderen Form zu präsentieren und dabei das visuelle Erlebnis zu betonen.

Mein interdisziplinäres Arbeiten als Illustratorin, Grafikdesignerin und Autorin eröffnete mir eine Fülle an Möglichkeiten bei der Darstellung der verschiedenen Themen.

Und so sollen Ihnen das Layout, die Grafiken und die Illustrationen dabei helfen, Fachwissen zu verstehen und die Freude an Gestaltung zu entdecken.

Ich lade Sie ein, in die Welt des Grafikdesigns einzutauchen, Ihr Wissen zu erweitern und sich durch die besondere Machart des Buches zu eigenen Werken inspirieren zu lassen.

Ihre

Enika Vogl-Kies



analytisches Denken

Wissenschaft

Vernunft

Logik

Sprache

Einzelheiten

GESTALTGESETZE

Gefühle

visuelle Wahrnehmung

Intuition

Musik, Kunst, Tanz

Ganzheitlichkeit

Kreativität

Die Gestalttheorie (Gestaltpsychologie) ist ein in den 1920er Jahren entstandener Ansatz der Psychologie, der sich mit der Analyse der menschlichen Wahrnehmung beschäftigt.

Sie gibt beispielsweise Antworten auf folgende Fragen:

- > Wie nimmt unser Gehirn Strukturen wahr?
- > Wie werden diese Sinneseindrücke verarbeitet?
- > Welche Eigenschaften machen überhaupt eine Form aus?
- > Was erleichtert das Erkennen von Zusammenhängen?

Die Ergebnisse dieser Forschungen finden sich in den Gestaltgesetzen wieder. Die Gestaltgesetze sind also die grundlegenden Richtlinien und Prinzipien, die erklären, wie die Wahrnehmung des Menschen funktioniert.

Die visuelle Wahrnehmung aller Menschen unterliegt den gleichen Gesetzmäßigkeiten. Jeder, der sich mit gestalterischen Aufgaben befasst, sei es beruflich oder privat, kann sich das zunutze machen und die Wahrnehmung des Betrachters beeinflussen. Die im Folgenden vorgestellten Wahrnehmungsphänomene zeigen die für den Kreativen wichtigsten Gestaltgesetze.

EINFACHHEIT

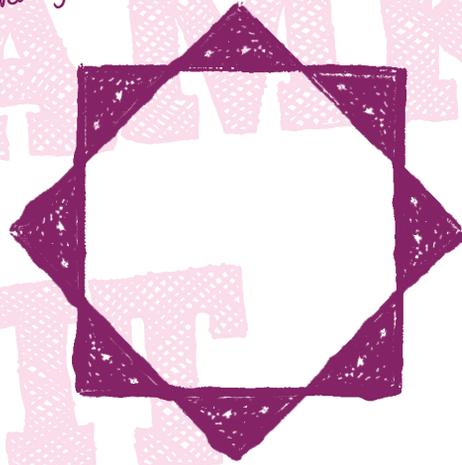
EINPRÄGUNG

DEUTLICH



*Sie erfassen in den meisten Fällen
diese Form als zwei Quadrate
und suchen nicht nach komplexeren
Möglichkeiten.*

*Rein von den Formen her gesehen,
könnten hier auch acht Dreiecke
angeordnet sein. Diese Lösung erscheint
aber unserer Wahrnehmung zu abwegig.*

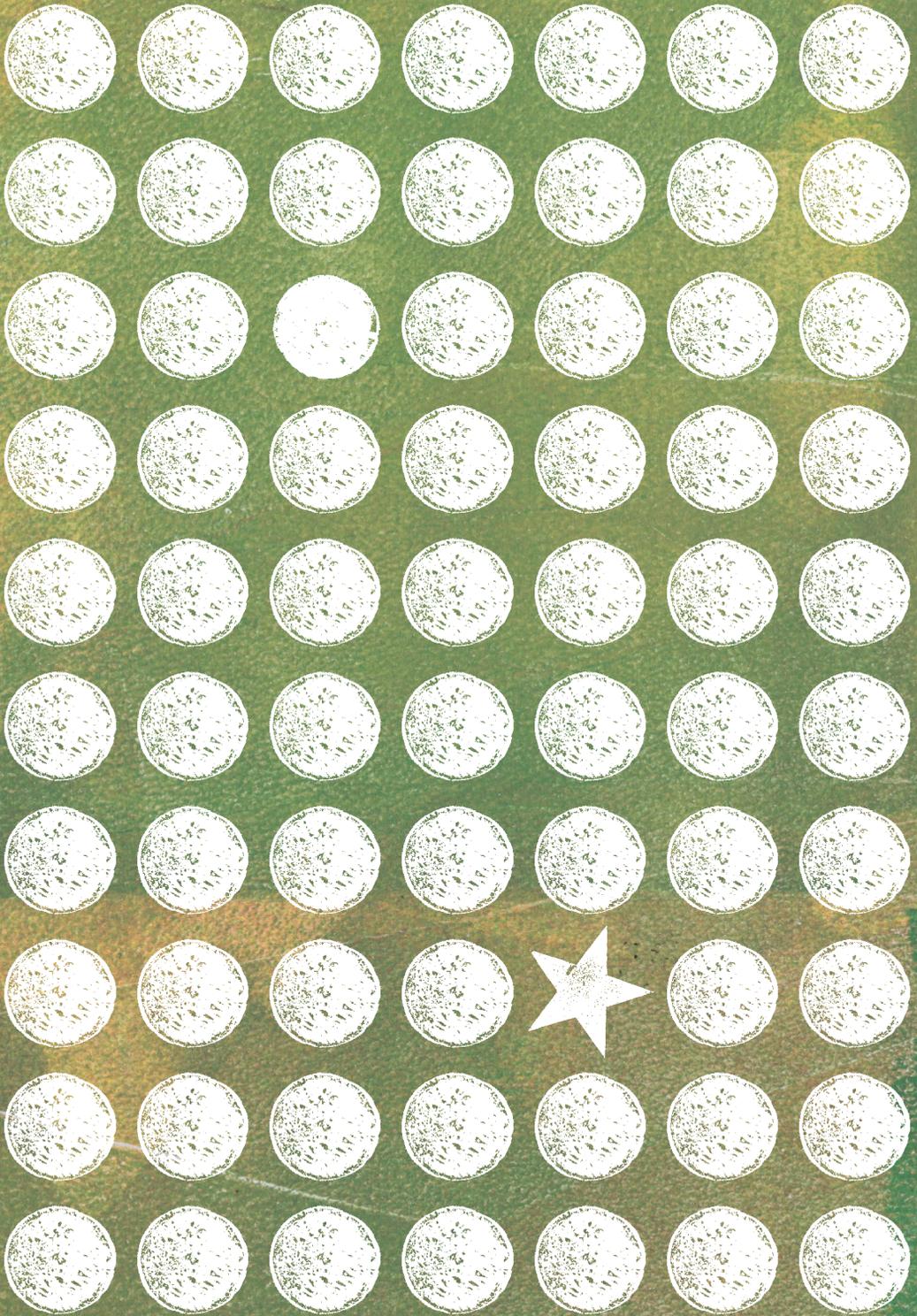


Vereinfache das Komplizierte **Das Gesetz der Einfachheit**

Der Mensch sucht stets nach Zusammenhängen mit der größtmöglichen Einfachheit, Einprägsamkeit und Deutlichkeit.

Der menschliche Wahrnehmungsmechanismus tendiert dazu, visuelle Eindrücke zu vereinfachen. Objekte werden von unserem Auge so erfasst, dass sie einfach und leicht zu verstehen sind. Es werden die Reize ausgewählt, die unser Bewusstsein am einfachsten verarbeiten kann.

Als Gestalter müssen wir davon ausgehen, dass der Betrachter also die einfachste, naheliegendste Aussage unserer Gestaltung entschlüsseln wird.



BLICK FANG

Ist Ihnen etwas aufgefallen?

Das Gesetz der Prägnanz

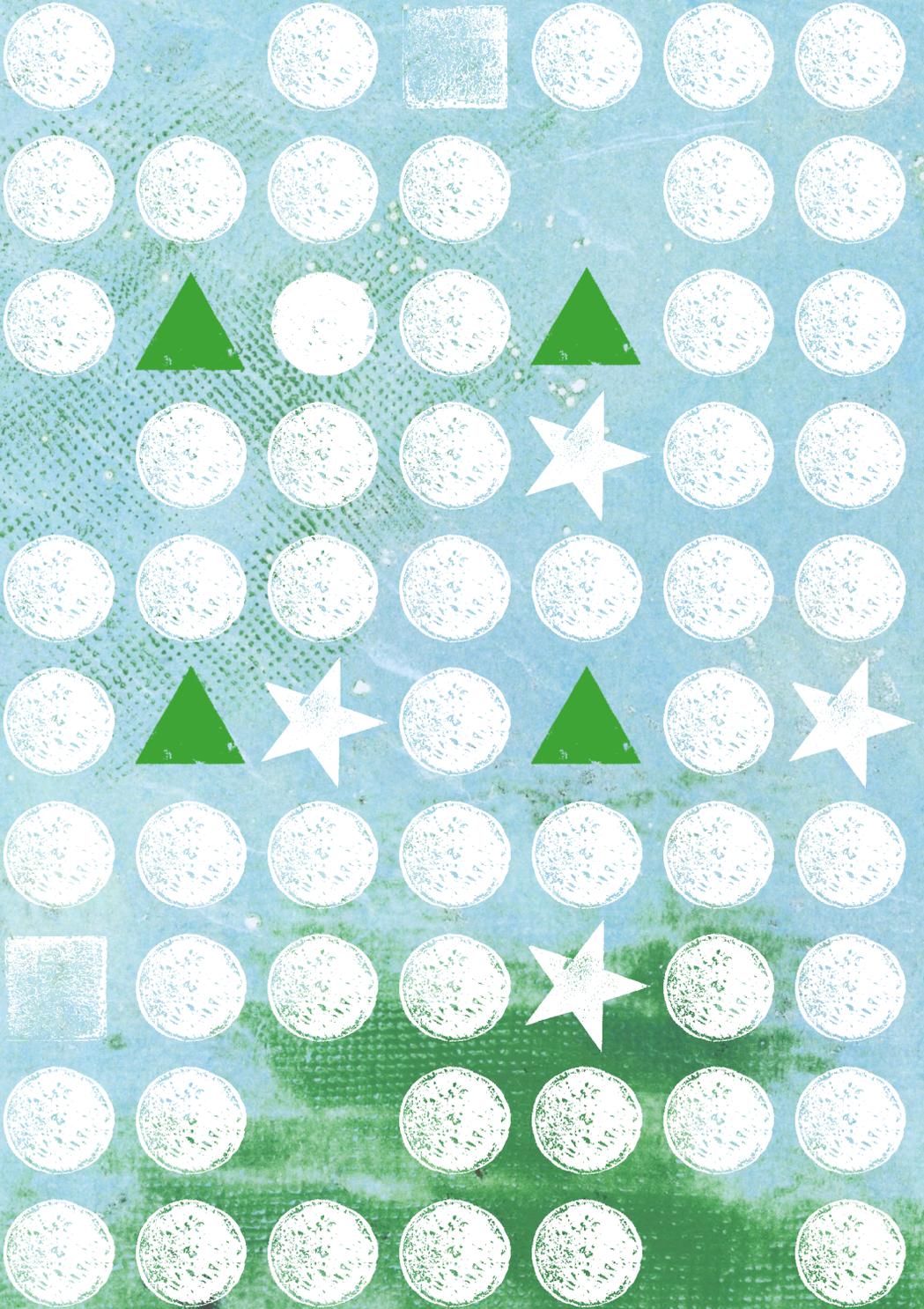
Unterscheidet sich eine Form im Aussehen klar von anderen Formen, so nehmen wir sie als prägnant wahr.

Formen, die sich von anderen deutlich abheben, werden schneller wahrgenommen. Durch dieses Gesetz können wir Inhalte und Elemente in komplexen Strukturen übersichtlicher gliedern, wichtige Komponenten hervorheben und so die Aufmerksamkeit des Betrachters bewusst lenken.

Dieses Gesetz wird auch das »Gesetz der guten Gestalt« genannt.



Der Stern erzeugt Spannung und wirkt hier im Kontrast zu den vielen Kreisen prägnant.



Einheit durch Gemeinsamkeit

Das Gesetz der Ähnlichkeit

Elemente, die ähnlich oder gleich aussehen, werden von unserem Gehirn als Gruppe wahrgenommen.

Eine Ähnlichkeit kann durch die gleiche Farbe, Form, Größe oder durch eine Kombination mehrerer Faktoren hervorgerufen werden.

Je mehr Gemeinsamkeiten die Objekte aufweisen, desto stärker ist die Gruppierungstendenz in unserer Wahrnehmung. Demnach können wir als Gestalter bewusst steuern, welche Eigenschaften der Elemente bei der Gruppierungstendenz eine Rolle spielen sollen.



Bei der Gruppe der farbigen Dreiecke wirkt der Zusammenhalt noch stärker als bei den Sternen, die nur durch ihre Form eine Gruppe bilden.



Komm ein bisschen näher

Das Gesetz der Nähe

Elemente, die räumlich nahe beieinanderliegen, erfassen wir als zusammengehörig. Das Gesetz der Nähe ist eines der wichtigsten.

Platzieren wir mehrere Objekte mit unterschiedlichen Abständen zueinander, dann werden die Formen mit dem geringeren Abstand als Gruppe erkannt.

Mit dem Gesetz der Nähe können wir Zusammenhänge herstellen. Es hilft uns, Informationen sinnvoll zu ordnen und verständlich zu erfassen. Demnach sind Abstände und Leerräume ein bewusst einzusetzendes Gestaltungsmittel.

ZUSAMMENHANG

Wenn Sie hier in der Mitte
der Abbildung ein Quadrat sehen,
dann kommt es nur durch das Gesetz
der Geschlossenheit zustande.



Das Unsichtbare sehen

Das Gesetz der Geschlossenheit

Im Wahrnehmungsprozess werden unvollständige Darstellungen gedanklich ergänzt.

Fehlende Elemente einer Abbildung werden von unserem visuellen Gedächtnis ergänzt und als vollständig angesehen, obwohl sie in der Realität nicht gegeben sind.

Das Gesetz der Geschlossenheit bewirkt außerdem, dass Elemente, die von geschlossenen Formen wie Linien umgeben sind, eher als Einheit wahrgenommen werden. Dabei ist eine Vollständigkeit der Linie nicht erforderlich. Es genügt bereits, wenn eine Figur nur angedeutet wird.

Bei gewissen Gestaltungsaufgaben reicht dem Gestalter also die bloße Andeutung komplexer Formen. Dem Betrachter wird es trotzdem gelingen, von einem Teil auf das Ganze zu schließen und die Zusammenhänge oder die Bedeutung zu entschlüsseln.

