
dass ich hier die technischen Aspekte sowie die theoretischen Grundlagen weglasse, die für die gestalterische Praxis nicht direkt relevant sind. Es soll in diesem Buch so weit als möglich *nur* um die Gestaltung gehen!

Die sechs Kapitel beschreiben das jeweilige Thema zunächst einmal für sich. Im siebten Kapitel werden dann Form, Farbe, Schrift und Lesetypografie mit den Grundlagen der Wahrnehmung und der visuellen Kommunikation verknüpft, und zwar anhand typischer Gestaltungsaufgaben des Grafikdesigners, begonnen bei Logo, Corporate Design, CD-Farben und CD-Schrift, der Gestaltung von Logos und Schriftzügen im Detail über das Design von Briefköpfen und Visitenkarten bis hin zur Gestaltung von Lesetypografie für Literatur, Fachbücher, Zeitungen und Zeitschriften, Broschüren, Inseraten sowie Postern und Plakaten. Dass dabei nicht in die Tiefe gegangen werden kann, versteht sich beim Umfang von jeweils einer Doppelseite von selbst. Doch die Verweise auf die jeweils vorangegangenen Kapitel sollten das Puzzle für die Leserinnen und Leser so weit zusammensetzen, dass sie in der Lage sind, in der Praxis besseres Grafikdesign zu gestalten. So der Plan!

Ich hoffe, dass dieser Plan aufgeht und dieses Buch für Sie zum praktischen Ratgeber für Ihre Arbeit in Grafikdesign und visueller Kommunikation wird. Wenn Sie sich gar nicht vorstellen können, wie schwierig es für mich war, das Bild, das Sie darin finden, zusammensetzen, ist es mir wohl gelungen, es so klar zu skizzieren, wie ich es mir gewünscht habe. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen eine interessante und hoffentlich auch unterhaltsame Lektüre und viel Erfolg mit Ihrer Gestaltung.

Markus Wäger

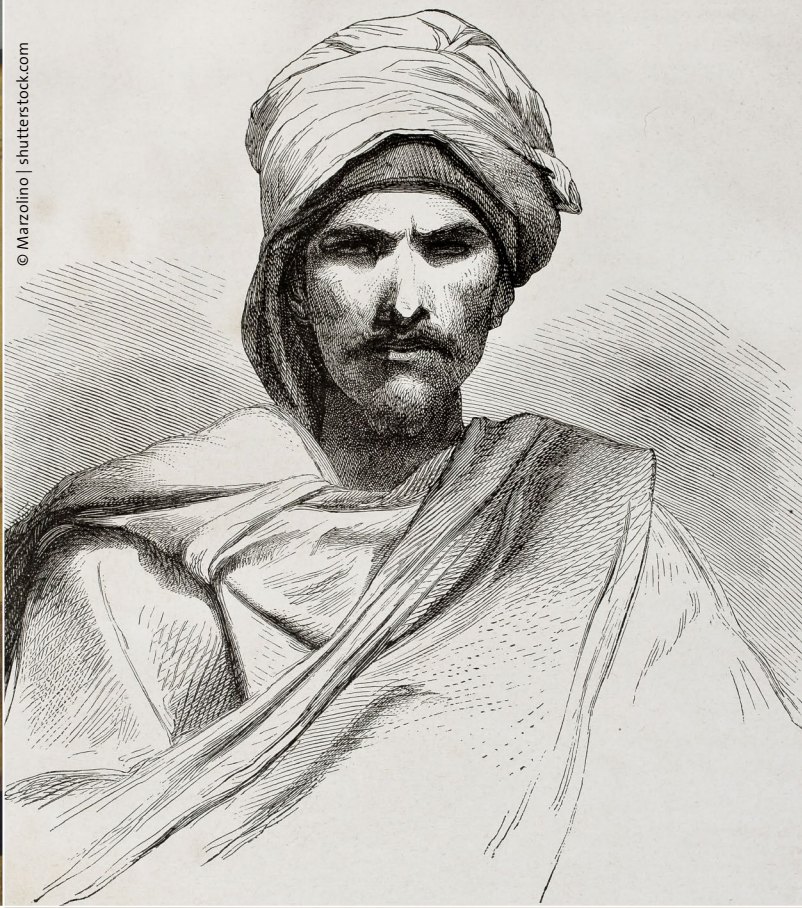
Feldkirch, September 2020

buero@markuswaeger

www.markuswaeger.com



Kapitel 1: **Grundlagen**



Grafik

Der Begriff *Grafik* hat mehrere Bedeutungen. Seine Wurzeln finden sich im altgriechischen *Graphiké* für *Zeichnung* und *Malerei*. Die Malerei ist bestrebt, Motive realitätsnah abzubilden. Zeichnungen hingegen konzentrieren sich auf Linie und Form. Linien und Reduzierung sind charakteristisch. Wo Farbe eingesetzt wird, geschieht dies spärlich oder flächig. Durch Verzicht auf Nuancierung und Schattierung wird die Form betont. Heute werden mehr oder weniger stark reduzierte Abbildungen generell *grafisch* genannt.

Mit dem Aufkommen des Buchdrucks geht das Bestreben einher, auch Bilder drucktechnisch zu reproduzieren. Komplex schattierte, farbige Malerei ist dazu nicht geeignet – Rasterdruckverfahren, die das ermöglichen, fassen erst im 20. Jahrhundert Fuß. Deshalb werden Bücher zunächst mit Grafiken illustriert. Künstlerische Drucke gehören heute als *Grafik* neben Zeichnung, Malerei, Fotografie, Baukunst, Bildhauerei und Kunsthandwerk zu den bildenden Künsten.

Mit Erfindung der Fotografie verliert die Malerei das Monopol auf die naturgetreue Abbildung von Motiven. Lediglich Farbe entzieht sich der Fotografie zunächst. Lichtbilder sind lange Zeit monochrom (Schwarzweiß). In Folge verliert der Realismus in der Malerei an Bedeutung und die Wirkung der Farben rückt in den Vordergrund. Gemälde werden flächiger und *grafischer*.





Auch in der Fotografie nennt man reduzierte Aufnahmen mit Konzentration auf die Form *grafisch*. Nicht zu übersehen ist die Verwandtschaft des Wortbestandteils *-grafie* in Fotografie mit *Grafik*. Dieser stammt von *gráphein* ab, was für *Schreiben* und *Zeichnen* steht. Fotografie ist *zeichnen mit Licht* (*photós*: Licht). Denselben Bestandteil haben auch die *Kalligrafie* und *Typografie*. *Kállos* heißt *Schönheit*. Kalligrafie steht für die Kunst des Schönschreibens von Hand. *Týpos* bedeutet *Abdruck* oder *Figur*. Typografie ist also *schreiben mit Figuren*. Mit Figuren sind natürlich Buchstaben gemeint – Druckbuchstaben. Druckbuchstaben sind über Jahrhunderte hinweg kleine Stempel, in der Regel aus Blei, die man *Lettern* oder *Typen* nennt. Um mit ihnen Worte und Sätze zu bilden, ist Type um Type aneinanderzusetzen. Man spricht vom *Setzen*. Wer das macht, ist *Setzer*. Das Ergebnis ist der *Satz*. Letzteres darf nicht mit dem grammatikalischen Satz verwechselt werden. Die Gestaltung des Textsatzes sowie seines Umfeldes – das, was man

heute *Layout* nennt – ist Aufgabe der Typografie. Ebenfalls der Typografie zugerechnet wird die Gestaltung der Buchstaben – das Schriftdesign.

Wenn Sie etwas in einen Computer tippen, übernimmt er den Satz, indem er eine digitale Type an die andere setzt. *Grafik* steht in der EDV allgemein für die Bilderzeugung auf digitalen Ausgabegeräten, wie Bildschirmen und Beamern. Anders als in den Frühzeiten des Computers erfolgt die Bedienung heute nicht über Texteingabe, sondern über eine grafische Benutzeroberfläche mit Symbolen und Fenstern.

In der multimedialen Welt kann mit *Grafik* jede Art Bild gemeint sein, auch Diagramme, die Datenlagen mittels Säulen, Balken oder Torten veranschaulichen. Digitale Bilder lassen sich in zwei Kategorien einteilen: *Pixelbilder* und *Vektorgrafiken*. Pixelbilder bestehen wie Mosaik aus winzigen Steinchen (Pixel), so klein, dass sie mit freiem Auge nicht als Einzelelemente zu erkennen sind. Fotos und Illustrationen mit komplexen Strukturen lassen sich nur auf diese Art sinnvoll erstellen. Pixelbilder sind das digitale Äquivalent zur Malerei. Vektorgrafiken basieren auf mathematisch beschriebenen Formen, sind entsprechend formorientiert, reduziert und eher mit der Zeichnung vergleichbar. In der Medienbranche wird unter Grafik üblicherweise eine Illustration mit reduziertem Charakter verstanden.

Grafik steht also für einiges, manchmal auch Widersprüchliches. Wie der Begriff gerade zu verstehen ist, hängt vom Kontext ab. Gemein ist den unterschiedlichen Bedeutungen im Wesentlichen, dass *grafisch* für eine reduzierte Abbildung von Motiven steht, wobei das Motiv nicht zwingend eine Szene sein muss, sondern ebenso ein Diagramm, Ornament, Symbol oder Zeichen sein kann.

-  Gemälde: »Porträt eines jungen Mannes« von Bronzino, ca. 1530
-  Grafik: Gravierporträt eines Beduin von 1864
-  Grafik: Comic-Zeichnung
-  Grafik: Japanische Seidenmalerei des 18. Jahrhunderts