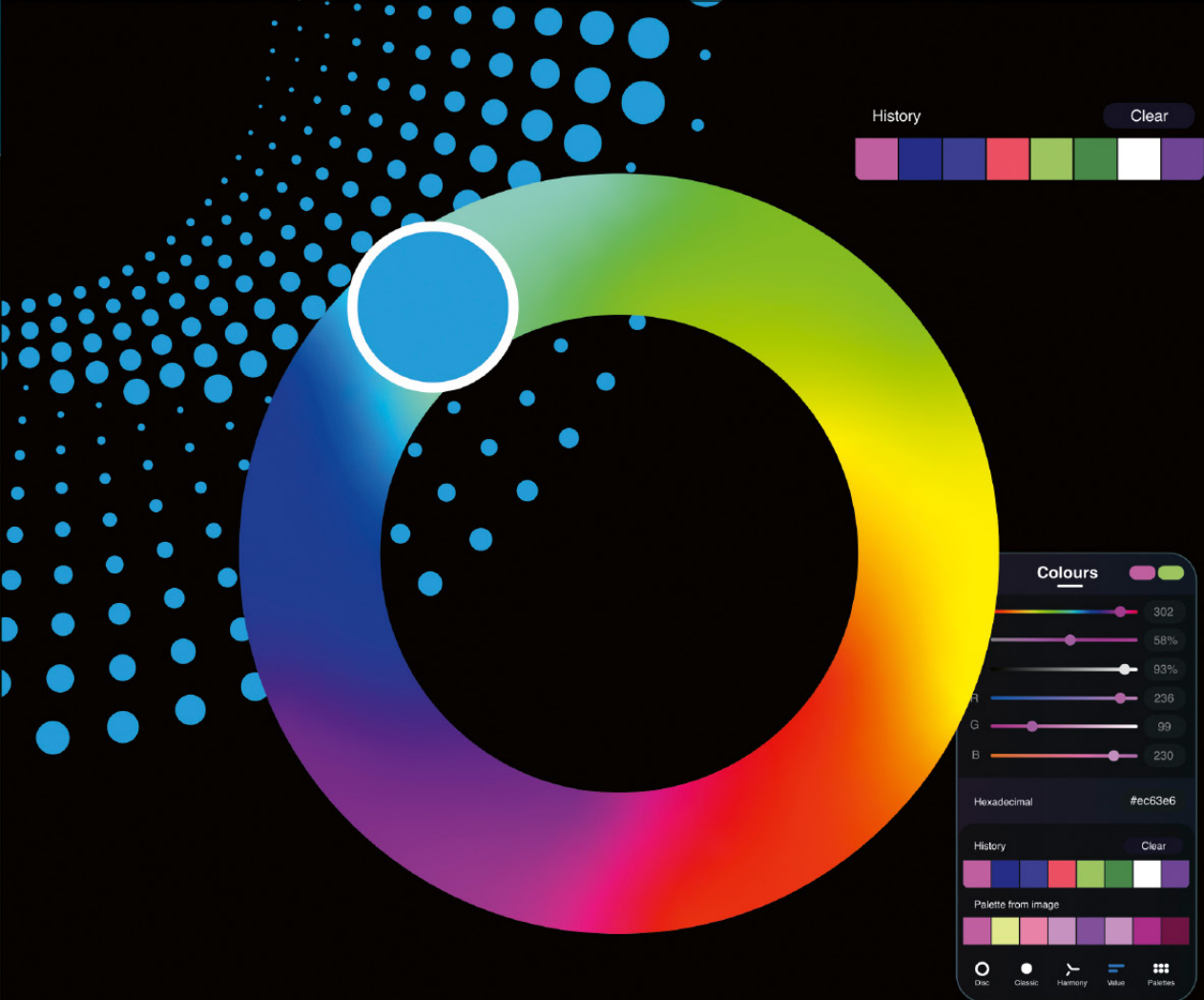




Markus Wäger

Grafik und Gestaltung

Das umfassende Handbuch

Modernes Arbeiten im Designbereich
Das Kompendium zur Mediengestaltung
Form, Farbe, Bilder, Typografie in Print, Web und App

4. Auflage

 **Rheinwerk**
Design

Inhalt

Vorwort	14
1 Grundlagen	16
1.1 Was ist Grafikdesign?	17
1.1.1 Grafik	17
1.1.2 Design	18
1.1.3 Grafikdesign	19
1.1.4 Ästhetik	20
1.1.5 Form	23
1.1.6 Funktion	23
1.1.7 Harmonie und Kontrast	25
1.1.8 Statisch und dynamisch	28
1.1.9 Symmetrie und Asymmetrie	32
1.2 Gutes Design	32
1.3 Die wichtigste Gestaltungsregel ist Schauen	36
2 Wahrnehmung	38
2.1 Visuelle Wahrnehmung	39
2.1.1 Das Auge	39
2.1.2 Konstruierte Wahrnehmung	43
2.1.3 Helligkeit und Kontrast	45
2.1.4 Farbempfinden	53
2.1.5 Farbenfehlsichtigkeit	55
2.1.6 Das Gehirn	57
2.1.7 Wahrnehmungsgerechte Gestaltung	59
2.1.8 Optische Täuschungen	62
2.1.9 Perspektive und räumliche Wirkung	82
2.2 Wahrnehmungsgesetze	89
2.2.1 Chunking	89
2.2.2 Gestaltgesetze der Wahrnehmung	91
2.2.3 Schreib-Lese-Richtung	103
2.2.4 Kontext	106

2.2.5	Eindeutigkeit	107
-------	---------------------	-----

3 Farbe 108

3.1	Physik der Farben	109
3.1.1	Spektralfarben	110
3.1.2	Licht- und Körperfarben	111
3.1.3	Additive und subtraktive Farbmischung	113
3.1.4	Bildschirmfarben	116
3.1.5	Druckfarben	118
3.1.6	Papier	121
3.1.7	Farbtemperatur	124
3.2	Farbkreise	128
3.2.1	Primärfarben	129
3.2.2	Sekundärfarben	129
3.2.3	Tertiärfarben	131
3.3	Eigenschaften der Farben	131
3.3.1	Buntton	132
3.3.2	Helligkeit	134
3.3.3	Sättigung	136
3.3.4	Aktive und passive Farben	138
3.3.5	Warme und kalte Farben	138
3.3.6	Härte und Weichheit	139
3.4	Farbsysteme	140
3.4.1	Grundbegriffe	141
3.4.2	Grundfarben der Malerei: RYB	144
3.4.3	Komplementärfarben	145
3.4.4	CMYK	148
3.4.5	RGB	161
3.4.6	HSB, HSL und HSV	166
3.4.7	Lab	172
3.4.8	Weitere Farbmodelle	174
3.4.9	Volltonfarben	181
3.4.10	Farbraum, Farbumfang und Farbprofil	186





3.5	Harmonie und Kontrast	192
3.5.1	Das Farbsystem als Grundlage	194
3.5.2	Farbharmonien	200
3.5.3	Farbkontraste	206
3.5.4	Werkzeuge für die Farbgestaltung	212
3.6	Wirkung und Bedeutung	216
3.6.1	Rot	219
3.6.2	Blau	223
3.6.3	Grün	225
3.6.4	Gelb	228
3.6.5	Orange	231
3.6.6	Violett	234
3.6.7	Rosarot	236
3.6.8	Braun	238
3.6.9	Schwarz	241
3.6.10	Weiß	242
3.6.11	Grau	244

4 Form 246

4.1	Punkt	247
4.1.1	Punkte geben Halt	248
4.1.2	Punkte als Blickfang	248
4.2	Linie	251
4.2.1	Striche, Konturen und gepunktete Linien	251
4.2.2	Kanten als Linien	252
4.2.3	Imaginäre Linien	252
4.2.4	Text als Linie	254
4.2.5	Linien zur Blickführung	255
4.2.6	Statische und dynamische Linien	256
4.2.7	Kontext	257
4.3	Fläche	257
4.3.1	Freiraum	257
4.3.2	Grundfläche	258

4.3.3	Gestaltungsflächen	259
4.4	Gestaltcharakter	260
4.4.1	Figur	260
4.4.2	Gestalt	261
4.4.3	Anmutung	262
4.5	Grundformen	269
4.5.1	Das Rechteck	269
4.5.2	Der Kreis	272
4.5.3	Das Dreieck	273
4.5.4	Der Stern	275
4.6	Proportionen	277
4.6.1	Ganzzahlige Seitenverhältnisse	277
4.6.2	Goldener Schnitt	279
4.6.3	Fibonacci-Folge	282
4.6.4	Proportionales Gestalten in der Praxis	285
4.6.5	DIN-Formate	288

5 Schrift 290

5.1	Grundlagen	291
5.1.1	Musterwort	292
5.1.2	Schriftsysteme	294
5.1.3	Zeichen und Typen	295
5.1.4	Kalligrafie	297
5.1.5	Handlettering	297
5.1.6	Duktus	298
5.1.7	Gemeine (Minuskel)	300
5.1.8	Versalie (Majuskel)	300
5.1.9	Oberlänge und Unterlänge	300
5.1.10	Serifen	300
5.1.11	Antiqua	301
5.1.12	Schriftart	301
5.1.13	Schriftschnitt	302
5.1.14	Schriftfamilie	303



5.1.15	Laufweite	303
5.1.16	Zurichtung	304
5.1.17	Font-Format	305
5.2	Schriftentwicklung: Antike bis Mittelalter	306
5.2.1	Keilschrift der Sumerer	307
5.2.2	Hieroglyphen der Ägypter	307
5.2.3	Schrift der Phönizier	308
5.2.4	Das Alphabet der Griechen	309
5.2.5	Die Versalschrift der Römer	309
5.2.6	Schriften des Mittelalters	311
5.2.7	Die Erfindung des Buchdrucks	315
5.2.8	Gebrochene Schrift nach Gutenberg	318
5.3	Die Entwicklung der Antiqua	320
5.3.1	Kursive	322
5.3.2	Renaissance-Antiqua	323
5.3.3	Hand- und Kanzleischrift	327
5.3.4	Übergangsantiqua	328
5.3.5	Kurrentschrift und Ronde	330
5.3.6	Klassizistische Antiqua	331
5.3.7	Kupferstichschrift und englische Schreibschrift	334
5.4	Entwicklung im 19. Jahrhundert	336
5.4.1	Egyptienne	336
5.4.2	Slab Serif nach klassizistischem Vorbild	337
5.4.3	Italienne	338
5.4.4	Grotesk	338
5.4.5	Historismus und Jugendstil	339
5.5	Entwicklung im 20. Jahrhundert	343
5.5.1	1900 bis 1920	344
5.5.2	Sans Serif nach klassizistischem Vorbild	345
5.5.3	Amerikanische Grotesk	346
5.5.4	Die 1920er-Jahre: Bauhaus und Art déco	347
5.5.5	Geometrische Sans Serif	349
5.5.6	Sans Serif nach humanistischem Vorbild	351
5.5.7	Geometrische Slab Serif	353

5.5.8	Die 1930er-Jahre	354
5.5.9	Slab Serif nach humanistischem Vorbild	357
5.5.10	Die 1940er	358
5.5.11	Die 1950er	360
5.5.12	Die 60er	364
5.5.13	Die 70er	367
5.5.14	Die 80er	372
5.5.15	Schriftsippe	376
5.5.16	Die 90er	379
5.6	Schrift im 21. Jahrhundert	383
5.6.1	Die 2010er	386
5.6.2	Die 2020er	388
5.7	Klassifizierung der Schriftformen	393
5.7.1	Klassifizierung nach Vox-ATypI	393
5.7.2	Klassifizierung nach DIN 16518	396
5.7.3	Gruppen auf Font-Plattformen	402
5.8	Eigenschaften und Charakter	402
5.8.1	Lesbarkeit	403
5.8.2	Schriftmischung	414
5.8.3	Eigenschaften im Detail	423
5.9	Zeichen und Zeichensätze	432
5.9.1	Zeichensatz	433
5.9.2	Zeichen und Glyphen	439

6 Lesetypografie 450

6.1	Lesearten	452
6.1.1	Typografie für lineares Lesen	453
6.1.2	Typografie für informierendes Lesen	455
6.1.3	Differenzierende Typografie	458
6.1.4	Aktivierende Typografie	459
6.1.5	Inszenierende Typografie	461
6.1.6	Leitsysteme	462
6.1.7	Signaletik	463

Un bicchi
al gusto d
amaro
con ghiac
come cer

6.1.8	Plakative Typografie	464
6.1.9	Screendesign	466
6.2	Makrotypografie	471
6.2.1	Textelemente	471
6.2.2	Papier	472
6.2.3	Schriftart	473
6.2.4	Schriftgrad	477
6.2.5	Satzbreite	484
6.2.6	Satzart	485
6.2.7	Zeilenabstand	488
6.2.8	Laufweite	490
6.2.9	Wortabstand	491
6.2.10	Silbentrennung	492
6.2.11	Umbruch	494
6.2.12	Headlines, Titel und Zwischenüberschriften	495
6.3	Mikrotypografie	502
6.3.1	Auszeichnung	503
6.3.2	Satz- und Sonderzeichen	505
6.3.3	Zurichtung und Kerning	507

7 Gestaltungsraster 510

7.1	Raster im Design von Grafiken, Logos und Symbolen	511
7.2	Rastersysteme zur Layoutgestaltung	514
7.2.1	Satzspiegel	514
7.2.2	Spalten	520
7.2.3	Grundlinienraster	526
7.2.4	Entwicklung eines Satzspiegels	527
7.2.5	Modulare Gestaltungsraster	532
7.3	Raster im UI/UX-Design	538
7.3.1	User Interface, User Experience und Usability	539
7.3.2	Grundlagen des Webdesigns	541
7.3.3	Raster für das Webdesign definieren	548

8 Layoutdesign 552

8.1	Layout	554
8.2	Usability	555
8.2.1	Jakobs Gesetz – die Macht der Gewohnheit ...	556
8.2.2	Hicksches Gesetz – weniger ist mehr	557
8.2.3	Millers Gesetz – die magische Sieben	557
8.2.4	Teslers Gesetz – die Grenzen der Reduzierbarkeit	558
8.2.5	Fitts' Gesetz – Größe und Nähe verbessern die Erreichbarkeit	559
8.2.6	Interferenzeffekt	560
8.2.7	Visuelles Rauschen	562
8.2.8	Aesthetic-Usability-Effekt – das Gesetz der Schönheit	563
8.3	Gestaltungsprinzipien	564
8.3.1	Blickverlauf	565
8.3.2	Wirkung	566
8.3.3	Hierarchie	573
8.3.4	Gliederung	575
8.3.5	Anordnung	576
8.3.6	Proportion	580
8.3.7	Kontrast	580
8.3.8	Balance	582
8.3.9	Ausrichtung	584
8.3.10	Wiederholung und Rhythmus	592
8.3.11	Weißraum	594
8.3.12	Gestaltungsraster	595
8.4	Bildkomposition	596
8.4.1	Statische und dynamische Bilder	596
8.4.2	Symmetrische oder asymmetrische Komposition	597
8.4.3	Anschnitt	602
8.4.4	Über den Tellerrand	606



9 Kommunikationsdesign 608

9.1	Idee und Konzeption	610
9.1.1	Analyse und Recherche	610
9.1.2	Idee	623
9.2	Visuelle Kommunikation	629
9.2.1	Die Funktion visueller Kommunikation	632
9.2.2	Visuelle Sprache	633
9.2.3	Visuelle Codes	636
9.2.4	Semiotik	636
9.2.5	Zeichen	645
9.2.6	Typografische Zeichen	646
9.2.7	Symbol	647
9.2.8	Piktogramm	649
9.2.9	Ideogramm	650
9.3	Logogramm	651
9.3.1	Ikonen	652
9.3.2	Kommunikation im Logodesign	655
9.4	Bilder	658
9.4.1	Mensch im Bild	658
9.5	Storytelling	665
9.5.1	Image und Markenmythos	666
9.5.2	Storytelling in der Gestaltung von Werbung	668

10 Corporate Design 682

10.1	Corporate Identity (CI)	683
10.1.1	Corporate Behaviour (CB)	684
10.1.2	Corporate Communication (CC)	684
10.1.3	Corporate Design (CD)	684
10.1.4	Image	685
10.1.5	CI-Modell	686
10.1.6	Leitbild	686
10.1.7	Claim	688

10.1.8	Slogan	690
10.2	Marke und Branding	691
10.2.1	Branding und Corporate Identity	692
10.2.2	Markenpositionierung	693
10.2.3	Brand Identity	693
10.2.4	Visual Identity	694
10.2.5	Der wirtschaftliche Wert von Marken	695
10.2.6	Marke als strategisches System	696
10.2.7	Was bringt Corporate Design?	696
10.3	Kernelemente des Corporate Designs	701
10.3.1	Das Logo	701
10.3.2	Die Farben	744
10.3.3	Schrift und Typografie	750
	Index	752



Vorwort

Liebe Leserinnen und Leser,

vielen Dank, dass Sie dieses Buch in die Hand genommen haben und hier zu lesen beginnen. Wahrscheinlich teilen wir ein gemeinsames Interesse: Grafik und Gestaltung. Seit ich begonnen habe, im Grafikdesign zu arbeiten, ist es zu einem essenziellen Bestandteil meines Lebens geworden, so wie Schlafen, Essen, Bewegung und die Natur genießen. Nun bin ich ein Mensch, dem es nicht genügt, zu wissen, wie man etwas macht – ich will auch verstehen weshalb man es so macht. Deshalb habe ich von Anfang an Bücher gewälzt, alles aufgesaugt, was ich über Design und Typografie in Erfahrung bringen konnte, aber auch alles skeptisch hinterfragt und versucht, die ganze Theorie in der Praxis zu prüfen.

Neben meiner Liebe zum Grafikdesign habe ich auch eine ausgeprägte Leidenschaft dafür, Wissen weiterzugeben und zu unterrichten, was ich seit 2005 mit viel Freude in der beruflichen Weiterbildung von Erwachsenen mache. Deshalb habe ich 2008 Rheinwerk – damals noch Galileo – den Vorschlag unterbreitet, ein Grundlagenbuch über Grafikdesign zu schreiben. 2010 ist dieses dann unter dem Titel »Grafik und Gestaltung« erschienen. Für diese erste Auflage habe ich alles, was ich über Grafikdesign wusste, zusammengetragen und in zehn Kapiteln zum Lesen präsentiert.

Das Buch war und ist auch wesentlicher Kern meiner Grafiklehrgänge und so konnte ich viel Erfahrung sammeln, was gut verstanden wird und wo ich noch zu wenig klar formuliert und erklärt habe. Doch nicht nur das: Die Arbeit mit den Teilnehmenden der Lehrgänge und ihre Fragen haben mir geholfen, Grafikdesign und die Gesetze dahinter selbst besser zu begreifen. Da mir dadurch auch die Schwächen des Buches bewusst wurden, konnte ich, als es 2013 an die Überarbeitung für eine zweite Auflage ging, nicht einfach nur eine simple Aktualisierung schreiben. Stattdessen habe ich das gesamte Werk von vorne bis hinten neu geschrieben. Als es veröffentlicht wurde, dachte ich, ich hätte ein *perfektes Werk* vorgelegt. Aber natürlich ist nichts perfekt. Die folgenden Jahre der Arbeit mit dem Buch im Unterricht haben mir vor Augen geführt, dass auch die zweite Auflage Schwächen hatte und dass didaktisch noch einiges an Luft nach oben bestand.

Als es 2023 die Aufgabe anstand, das Buch wieder zu aktualisieren, stand für mich außer Frage, dass es auch diesmal nicht lediglich mit einer moderaten Modernisierung getan war. Mir waren viele Zusammenhänge bewusst geworden, die ich davor nicht gesehen hatte. »Grafik und Gestaltung« war bis dahin eine umfangreiche Sammlung an Wissen über Grafikdesign. Doch es mangelte an Verknüpfungen zwischen den Grundlagen der Wahrnehmung und den Regeln der Gestaltung – an klaren Verbindungen zwischen Theorie und Praxis. Um diese Verbindungen in der Überarbeitung aufzuzeigen, habe ich die bestehende Auflage vollständig in ihre Einzelteile zerlegt und sämtliche Titel, Zwischenüberschriften und Unterüberschriften wie Puzzleteile vor mir ausgebreitet, um sie dann wieder so zusammenzufügen, dass sich für Sie, liebe Leserinnen und Leser, ein zusammenhängendes Gesamtbild ergibt, damit auch Sie die Regeln nicht nur lernen und anwenden können, sondern ebenso verstehen, warum Sie sie anwenden.

Für die Überarbeitung war mir noch ein anderer Aspekt wichtig: Die ersten Auflagen bezogen sich überwiegend auf Print. Bezüge zum Screendesign und zu UI/UX gab es lediglich am Rande. Dabei sind Web- und App-Design nicht weniger Grafikdesign als die Gestaltung von Drucksachen. Zwar konnte man bereits in den Vorgängerauflagen 90% des Inhalts auf das Design von Onlinemedien übertragen. Für mich wäre die Neuauflage aber nicht vollständig gewesen, wenn ich nicht der drastisch gestiegenen Bedeutung digitaler Medien Rechnung getragen und wo immer möglich Bezug darauf genommen hätte. Das Buch ist noch immer printlastig geschrieben, doch es richtet sich an *alle*, die Grafikdesign gestalten, denn der Adressat unserer Gestaltung ist online wie offline derselbe: der Mensch.

Markus Wäger

Grafikdesigner | Autor | Trainer
buero@markuswaeger.com

1 Grundlagen



1.1 Was ist Grafikdesign?

Was ist Grafikdesign? Eine einfache Frage! Aber welche Grafikdesignerin oder welcher Grafikdesigner könnte spontan eine einfache Antwort geben? Im ersten Kapitel versuchen wir der Frage auf den Grund zu gehen.

Gestaltung entsteht im Spannungsfeld zwischen Harmonie und Kontrast, zwischen dynamischer und statischer Wirkung, zwischen Symmetrie und Asymmetrie. Im Verlauf des Buches wird von Lage, Form und Position die Rede sein, von Kontrast, Wiederholung, Rhythmus und Weißraum. In diesem Kapitel soll ein Grundverständnis für Begriffe geschaffen werden, die in der visuellen Gestaltung eine Rolle spielen und deren Bedeutung in den folgenden Kapiteln vertieft wird.

Grafikdesign ist ein kreativer Prozess, der unter Verwendung von Formen, Farben, Bildern, Symbolen, Schriften und Layouts visuelle Kommunikation gestaltet. Es handelt sich um eine Disziplin, die darauf abzielt, Informationen, Botschaften und Ideen visuell ansprechend und effektiv zu vermitteln. Als Grafiker muss ich Farben- und Formenlehre beherrschen, mit den Regeln der Typografie vertraut sein, die Prinzipien der Gestaltung verstehen, einen Begriff von Illustration und Fotografie haben und über Techniken zur kreativen Ideenfindung verfügen. Überwiegend arbeitet man mit Gestaltungssoftware. Stift und Papier sind für die Ideenfindung dennoch unersetzbar, wobei beides auch elektronisch sein darf.

Grafikdesign ist dynamisch und einem ständigen Wandel unterworfen. Es ist ein wesentlicher Bestandteil unseres täglichen Lebens, da es uns in vielfältiger Weise begegnet, sei es beim Betrachten von Werbung, beim Lesen von Zeitschriften, beim Navigieren durch Websites, beim Interagieren mit Apps auf mobilen Geräten oder wenn wir den Hinweis- und Informationsschildern eines Leitsystems durch ein Gebäude oder einen Ort folgen.

1.1.1 Grafik

Die Wurzeln des Begriffs Grafik finden sich im altgriechischen *Graphiké* für *Zeichnung* und *Malerei*. Während Malerei realitätsnahe Darstellungen anstrebt, konzentriert sich die Zeichnung auf Linie und Form. Die Bezeichnung *grafisch* beschreibt heute Abbildungen, die ein Motiv auf Strich, Fläche und Textur reduzieren.

Mit dem Aufkommen des Buchdrucks im 14. Jahrhundert entwickelte sich der Wunsch, auch Bilder drucktechnisch zu reproduzieren. Die Malerei mit Farben war dafür nicht geeignet, sodass Bücher zunächst mit Grafiken illustriert wurden. Heute zählt die Grafik neben der Zeichnung, der Malerei, der Fotografie, der Baukunst, der Bildhauerei und dem Kunsthandwerk zu den *bildenden Künsten*.



Abb. 1.1 | Das »Porträt eines jungen Mannes« von Bronzino, ca. 1530, ist ein Gemälde.

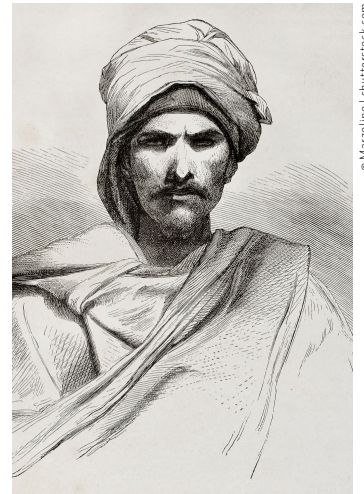


Abb. 1.2 | Das Gravierporträt eines »Beduin« von 1864 ist eine Grafik.



Abb. 1.3 | Kalligraphie ist die Kunst des schönen Schreibens.



Abb. 1.4 | Ein Buchstabe in Form einer Drucktype aus Blei.

Im 19. Jahrhundert entzog die Erfindung der Fotografie der Malerei das Monopol auf die Abbildung von Motiven. Allerdings war sie lange Zeit nicht in der Lage, Szenen farbig wiederzugeben. Infolgedessen verlor in der Malerei der Realismus an Bedeutung, während die Wirkung der Farben in den Vordergrund rückte. Gemälde wurden flächiger, grafischer und abstrakter.

Der Wortteil *-grafie* in Fotografie leitet sich von dem griechischen Verb *gráphein* ab, was Schreiben und Zeichnen bedeutet. Fotografie ist zeichnen mit Licht. Auch die Kalligraphie (Kunst des Schönschreibens) und Typografie (Schreiben mit Figuren – mit Figuren sind die Druckbuchstaben gemeint) enthalten diesen Bestandteil. Die Typografie befasst sich mit der Gestaltung des Textsatzes und seines Umfelds (Layoutdesign) sowie der Gestaltung der Buchstaben selbst (Schriftdesign).

In der EDV bezieht sich Grafik auf die Bilderzeugung mittels digitaler Ausgabegeräte, wie Bildschirme und Beamer. Die Bedienung dieser Geräte erfolgt vorwiegend über grafische Benutzeroberflächen mit Icons und Fenstern. Im Multimedia-Bereich kann Grafik jede Art von Bild bezeichnen, beispielsweise ein Diagramm oder ein Zierelement. Digitale Bilder werden in Pixelbilder und Vektorgrafiken unterteilt. Pixelbilder bestehen aus kleinen Einheiten (Pixel), während Vektorgrafiken auf mathematisch beschriebenen Formen beruhen. In der Medienbranche dient Grafik oft als Kurzform von Vektorgrafik.

Der Begriff Grafik hat also viele, teilweise widersprüchliche Bedeutungen, die jeweils vom Kontext abhängen. Gemein ist den unterschiedlichen Ausprägungen im Wesentlichen, dass *grafisch* meist für eine reduzierte Abbildung von Motiven steht, wobei das Motiv nicht zwingend eine Szene sein muss, sondern ebenso ein Diagramm, ein Ornament, ein Symbol oder ein Zeichen sein kann.

1.1.2 Design

Design zeigt sich in verschiedensten Facetten, von Raumgestaltung und Möbeldesign über Mode- und Textildesign bis zu Benutzeroberflächen elektronischer Geräte und der Form der Geräte selbst. Es findet sich in Medien, wie Zeitungen, Büchern und Werbematerialien, sowie der Gestaltung von Leitsystemen, Verkehrsschildern und Sicherheitsinformationen. Schlecht gestaltete Gefahrenhinweise können zur Gefahr für Leib und Leben werden. Sogar die Qualität des Lichts in einem Raum wird von Designerinnen konzipiert. Jenseits des Sichtbaren existiert Design außerdem in Sound- und Geruchsdesign sowie in Software- und Datenbankdesign. Design ist allgegenwärtig.

Design ist die bewusste, fachkundige Gestaltung zweckorientierter Werke, wobei Werk hier alles einschließt, was entworfen und gefertigt werden kann. Das reicht vom kleinsten Konsumprodukt und dessen Verpackung über Smartphones und Computer bis hin zu Fahrrädern,

Lastkraftwagen und architektonischen Bauwerken. Ohne Gestaltung kann nichts geschaffen werden! Alles, was Menschen herstellen, ist gestaltet. Doch erst, wenn Zweckmäßigkeit, Ästhetik und Bedienbarkeit in einem bewussten Gestaltungsprozess berücksichtigt werden, handelt es sich um Design. Zweckmäßigkeit und Bedienbarkeit unterscheiden Design von Kunst, in der das Werk der Zweck der Gestaltung ist. Während man ein Radio zum Zweck des Hörens von Radiosendungen kauft, entscheidet man sich für ein Kunstwerk aufgrund seiner Form, seiner Wirkung und vielleicht seines Wertes, nicht weil es eine über das Werk hinausgehende Funktion erfüllt.

In Deutschland versteht man unter Design in der Regel die ästhetische Formgebung von Gebrauchsgegenständen und übersieht meist, wie wichtig es für die Benutzbarkeit und die Funktionalität ist. Attraktive, aber unpraktische Objekte sind kein gutes Design. Gutes Design fördert die Benutzbarkeit und optimiert die Funktion. Im Englischen umfasst der Begriff *Design* auch Planung und Entwicklung und geht somit über die reine Oberflächengestaltung hinaus. Es durchzieht den gesamten Prozess von der Auswahl der Materialien und Komponenten bis hin zur Strukturplanung. Erstklassige Produkte entstehen nur in enger Zusammenarbeit von Ingenieurinnen und Designern.

1.1.3 Grafikdesign

Design umfasst zahlreiche Disziplinen – Architektur, Produktdesign und Haute Couture wurden bereits genannt. Jede dieser Disziplinen besitzt spezielle Merkmale, benötigt spezifisches Fachwissen und einschlägige Erfahrung, teilt jedoch auch grundlegende Prinzipien, wie das Verständnis menschlicher Wahrnehmung und die Wirkung von Farben, Formen und Proportionen. Kenntnisse, die natürlich auch in der Disziplin des Grafikdesigns grundlegend sind.

Grafikdesign entstand im 19. Jahrhundert aus Kunst und Typografie und dem Bedürfnis nach Werbung infolge des Aufkommens der Massenproduktion während der industriellen Revolution. Die wesentlichen Disziplinen des Grafikdesigns sind:

- › **Werbegrafik:** Die Werbegrafik befasst sich mit Gestaltung und Konzeption von Printmedien, wie Flyern, Foldern, Broschüren, Inseraten, Postern und Plakaten, sowie mit Werbung in elektronischen Medien, etwa in Form von Werbebannern und Social-Media-Grafiken. Sie dient üblicherweise dem Marketing und Verkauf, wobei auch nicht gewinnorientierte Organisationen Werbung nutzen, um auf sich und ihre Anliegen aufmerksam zu machen. Meist wird auch die Gestaltung der genannten Print- und elektronischen Medien, die rein der Information dienen und keinen werblichen Zweck verfolgen, dieser Kategorie zugeordnet.



Abb. 1.5 | Apples iPod zählt zu den Musterbeispielen schlichten, einfachen und benutzerfreundlichen Designs.



Abb. 1.6 | Im Editorialdesign werden Zeitungen und Magazine gestaltet.

- **Editorialdesign:** Im Editorialdesign geht es um die Gestaltung von Zeitungen, Magazinen, Broschüren und Büchern – Letzteres wird gelegentlich auch *Buchgestaltung* genannt.
- **Verpackungsdesign:** Hierbei geht es, wie der Name schon sagt, um die Gestaltung von Produktverpackungen.
- **Brand-Design und Corporate Design:** Diese Disziplin beinhaltet die Entwicklung von Logos, Markenidentitäten, visuellen Richtlinien und grafischen Elementen, um das Erscheinungsbild einer Marke zu prägen.
- **UI/UX-Design:** User-Interface- (UI) und User-Experience-Design (UX) befassen sich mit Konzeption und Gestaltung von Benutzeroberflächen für Websites, Apps und andere digitale Medien.
- **Motion Design:** In dieser Disziplin geht es um die Gestaltung von animierten Grafiken, Videos und Bewegtbildern.
- **Informations- und Infografik-Design:** Hierbei handelt es sich um die Visualisierung von Informationen und die Darstellung von Daten auf leicht verständliche und visuell ansprechende Weise.
- **Leitsysteme und Signaletik:** Diese befasst sich mit dem Design von Orientierungs- und Leitsystemen in öffentlichen Räumen.
- **Illustration:** Illustration betrifft die Erstellung von Darstellungen zur Vermittlung von Botschaften und Konzepten.

Oft wird auch die Typografie als Disziplin genannt, doch diese durchdringt alle Bereiche des Grafikdesigns und ist deshalb eher als Grundprinzip zu verstehen, so wie Farben-, Formen- und Proportionenlehre.

1.1.4 Ästhetik

Im Grunde kann fast alles konstruiert und produziert werden, ohne dass jemals eine Designerin oder ein Designer einen Blick darauf geworfen hat. Ein Auto benötigt vier Räder, einen Motor und ein Lenkrad und bringt Sie auch ohne schicke Karosserie von A nach B. Dennoch spielt das Design für die meisten Autokäufer eine Rolle. Nahezu jedes Paar Schuhe kann seinen Zweck erfüllen, aber würden Sie jedes tragen, egal, wie es aussieht? Als Fotograf lege ich Wert auf die Abbildungsqualität meiner Kamera, doch das Fotografieren macht definitiv mehr Spaß, wenn auch Ästhetik und Haptik stimmen. Funktionales muss nicht schön sein, um seinen Zweck zu erfüllen. Doch es liegt in der Natur des Menschen, sich gerne mit Dingen zu umgeben, die seine Sinne positiv ansprechen, und es gilt als erwiesen, dass sich die Ästhetik darauf auswirkt, wie wir die Benutzbarkeit eines Produkts empfinden.

»Gestaltung ist doch reine Geschmackssache!«, heißt es oft. Das ist in gewisser Weise korrekt. Allerdings nur, solange wir es auf uns persönlich beziehen. Als Designer gestalte ich jedoch nicht für mich selbst, sondern für andere, für eine Zielgruppe, ein Publikum und



Abb. 1.7 | Nicht viele nennen den Fiat Multipla ästhetisch ansprechend (mir gegenüber hat das noch nie jemand geäußert).

© art.izz | Adobe Stock



Abb. 1.8 | Website Marke Mitte goer – es ist anzunehmen, dass die Erstellerin sie durchaus ästhetisch ansprechend findet.

zuvorderst für Auftraggeberinnen. Obwohl jedes Individuum einen individuellen Geschmack hat, gibt es in den Gesellschaften stets viel Übereinstimmung darüber, was als ansprechend und was als unansehnlich gilt. Dem Argument, Gestaltung sei reine Geschmackssache, entgegne ich üblicherweise mit einem Bild eines Fiat Multipla. Der Multipla ist ein eigenwilliges Gefährt der späten 1990er, das von hinten betrachtet an eine Postkutsche erinnert, während man von vorn in ein Froschgesicht blickt. Kaum eine Hitparade der *hässlichsten Autos aller Zeiten*, in der er nicht einen Spitzenplatz belegt. Nie habe ich erlebt, dass danach noch jemand darauf beharrt hätte, dass Design nur Geschmackssache ist. Man mag den Multipla gerade wegen seiner Eigenwilligkeit lieben oder wegen seiner zahlreichen praktischen Designideen schätzen. Aber schön? Nicht in diesem Universum!

Einen ebenso guten Beweis, dass die Qualität von Design nicht einfach eine Frage des subjektiven Geschmacks ist, lieferten Websites in den Frühzeiten des World Wide Web. Jeder, der einen Computer hochfahren konnte, musste damals eine *Homepage* haben, und diese wurde in liebevoller Heimarbeit selbst gestrickt. Typisch waren Texte in grellen Farben vor ornamentalen, gemusterten Hintergründen, Worte, die durch die Blink-Formatierung endlos an- und ausgingen, sowie dreidimensionale @-Zeichen und Smileys, die sich an allen Ecken und Enden drehten und wendeten. Es grenzt an ein Wunder, dass wir, die wir die Zeit miterlebt haben, mit heilen Augen davongekommen sind. Die heute noch im Netz verbliebenen Gebilde aus HTML, animierten GIFs und Java-Applets sollten unter Denkmalschutz gestellt werden, gemahnen sie uns doch, dass Gestaltung ohne Designkompetenz auf merkwürdige Abwege führen kann.

Allerdings folgt das ästhetische Empfinden keinen Naturgesetzen. Wie wir Gestaltung empfinden, ist vom Kulturkreis ebenso abhängig wie von der historischen Epoche. Die Schönheitsideale in Fernost unterscheiden sich von jenen im arabischen Raum und diese wiederum von denen in Zentraleuropa. Was im Mittelalter als schön galt, entspricht nicht den Idealen der Renaissance. Die Ästhetik der 1950er-Jahre unterscheidet sich von jener der 70er und diese wiederum von der Gegenwart. Designklassiker mögen Bewunderung oder Nostalgie auslösen, aber sie sind stets Ausdruck ihrer Zeit. Die Üppigkeit barocker Möbel mag uns beeindrucken, aber in modernen Einrichtungshäusern würden vergleichbar gestaltete Möbel aktuell wohl zu Ladenhütern.

Obwohl Ästhetik nicht in universellen Gesetzen verankert ist, gibt es doch Regeln, an denen sich Designer bei der Gestaltung orientieren. Diese basieren auf den Gesetzen der Wahrnehmung und der Art, wie das Gehirn Information verarbeitet. Es ist davon auszugehen, dass Design, das diese Gesetze berücksichtigt, ansprechender empfunden wird, als wenn es seinen Präferenzen zuwiderläuft.

»Ugliness does not sell« – »Hässlichkeit verkauft sich nicht« – ist ein bekanntes Zitat des Industriedesigners Raymond Loewy. Das Aussehen mag zwar nicht in jeder Produktkategorie ausschlaggebend sein, doch je sichtbarer ein Produkt im persönlichen Umfeld des Menschen ist, desto mehr gewinnt der Stil an Bedeutung und desto höher die Bereitschaft der Konsumentinnen, für mehr Stil auch mehr Geld auszugeben. Design spielt deshalb besonders bei Lifestyle-Produkten eine Rolle. Ein anderes Zitat von Raymond Loewy lautet: »Between two products equal in price, function and quality, the better looking will outsell the other.« Wenn wir die Auswahl zwischen zwei Produkten mit gleichem Preis, gleicher Funktion und gleicher Qualität haben, werden wir uns für das entscheiden, das uns besser gefällt.

Laien *empfinden* Design. Meist werden sie die Gestaltung eines Dings nicht bewusst wahrnehmen, und wenn sie darüber urteilen müssen, werden sie es intuitiv tun. Natürlich empfinden auch Designerinnen das Aussehen von Objekten unterbewusst und beurteilen im Alltag ebenso subjektiv aus dem Bauch heraus. Sie sind allerdings in der Lage, Gestaltung objektiv zu analysieren und zu bewerten – ist man erst einmal richtig vom Designbazillus befallen, kann man kaum mehr anders.

Man mag sagen: »Mir gefällt dieses Grün.« Das ist allerdings eine subjektive Aussage, egal, ob man Laie oder Designerin ist. Als Designer muss ich jedoch in der Lage sein, sachlich zu begründen, weshalb Grün in einem konkreten Fall gut oder schlecht eingesetzt ist, und zwar ganz unabhängig davon, ob ich Grün mag oder nicht. Ich muss zwischen dem, was mir subjektiv gefällt, und dem, was objektiv richtig ist, unterscheiden. Auch wenn mir Rot besser gefällt als Grün, bin ich nicht in der Lage, mit Rot *freie Fahrt* zum Ausdruck zu bringen.

1.1.5 Form

Form ist ein grundlegender Aspekt des Designs und geht weit über bloße ästhetische Wirkung hinaus. Sie trägt maßgeblich zur Interpretation und Wahrnehmung von Gestaltung bei und kann verschiedene Assoziationen wecken. So werden beispielsweise runde Formen oft als weich und fließend empfunden, während eckige Formen hart und beständig wirken.

Bis zur industriellen Revolution gehörte Verzierung ganz selbstverständlich zur Form der Dinge, die von Menschenhänden geschaffen wurden. Gebrauchsgegenstände waren keine Wegwerfprodukte, sondern kostbar, und Verzierung sollte dieser Kostbarkeit Ausdruck verleihen. Als sich die Herstellung der Güter vom Handwerk zur Industrie verlagerte, stellte sich die Frage, wie sich Produkte effizient in Serie herstellen lassen. Zierrat verkomplizierte die damals recht simplen Methoden der Massenproduktion. Gleichzeitig suchten Architekten, Künstler und Designer nach einer neuen Ästhetik abseits herkömmlicher Ornamentik. Es entstand der Funktionalismus. »Form follows function«, lautete die Parole. Die Schönheit der Objekte sollte sich aus ihrer Funktion ergeben. Was für den Gebrauch nicht erforderlich ist, ist überflüssig.

Ab den 1920er-Jahren prägten Künstlergruppen wie *De Stijl* aus den Niederlanden und die 1919 in Weimar gegründete Kunstschule *Bauhaus* zusammen mit anderen Strömungen eine Gestaltungsästhetik, die auf Purismus abzielte und in der die Geometrie eine tragende Rolle spielte. Simple geometrische Formen begünstigten darüber hinaus eine effiziente Serienfertigung.

Die Reduktion der Formen auf die reine Geometrie hat allerdings Grenzen. Nicht alles lässt sich ihr sinnvoll unterordnen. Manche geometrisch gestalteten Sitzmöbel laden zwar zum Anschauen ein, nicht aber zum Hinsetzen und entspannten Verweilen. Versuche, Schrift streng geometrisch zu konstruieren, gerieten weder ästhetisch überzeugend noch erfüllten die Schriften die Funktion guter Lesbarkeit.

1.1.6 Funktion

Die Funktion ist oft entscheidend für die Form der Dinge. Im Automotive Design – dem Design von Fahrzeugen, wie PKWs, LKWs, Motorrädern und Ähnlichem – können die Designerinnen die Formen nicht beliebig gestalten, sondern müssen Räder, Antrieb, Fahrer, Sicherheit, gesetzliche Rahmenbedingungen und vieles mehr berücksichtigen. Erst dadurch entstehen Lösungen, die nicht nur ästhetisch ansprechen, sondern auch auf die Bedürfnisse und Anforderungen von Benutzern abgestimmt sind.



Abb. 1.9 | Bis ins 20. Jahrhundert hatten auch Möbel verziert zu sein.



Abb. 1.10 | De Stijl: Rot-Blauer Stuhl, G. Rietveld, 1917 (3D-Renderung)



Akairom unter Public Domain

Abb. 1.11 | Die Canon T90 von Luigi Colani aus dem Jahr 1986



Didrijs | Flickr, unter Creative Commons

Abb. 1.12 | Der Alessi »Kettle« von Michael Graves, 1985

© Wooltoo Production | shutterstock.com



Abb. 1.13 | »Juicy Salif« von Philippe Stark, 1990

In den 1980er-Jahren entstanden Designströmungen, die der ergonomischen Handhabung den Vorzug gegenüber strenger Geometrie und blankem Funktionalismus gaben. Produktdesigner, wie der Deutsche Luigi Colani, orientierten sich an den organischen Formen der Natur. Zu Colanis bedeutendsten Designs gehört Canons Spiegelreflexkamera T90. Deren Gestaltung folgt nicht vorrangig der Funktion des Apparats, sondern zielt auf eine optimale Ergonomie bei der Anwendung ab. Ein wegweisendes Konzept, das auch knapp vier Jahrzehnte später nichts von seiner Bedeutung verloren hat.

Doch nicht immer nimmt Design die Funktion bedingungslos ernst. Die italienische Designfabrik Alessi war ab den 1970er-Jahren ausgesprochen erfolgreich mit Produkten, die das Spiel mit und den Spaß an der Form in den Mittelpunkt stellten, ohne dabei allzu viel Rücksicht auf die Funktion zu nehmen. Zu den Klassikern zählt ein Wasserkessel, der nicht nur wegen seiner Form legendär ist, sondern auch wegen der Verbrennungen, die man sich bei Unachtsamkeit holt. Ebenso die Saftpresse »Juicy Salif«, die neben Saft und Fruchtfleisch auch jeden Kern einer Zitrusfrucht zum Teil des gepressten Getränks werden lässt und die in den 1990ern dennoch in keiner Designerküche fehlen durfte.

Egal, ob man bei der Gestaltung eines Objekts die Funktion zur zentralen Prämisse erklärt oder den ästhetischen Qualitäten der Form den Vorzug gibt – Design ist immer sowohl Form als auch Funktion. Objekte ohne Funktion mögen Kunst, Kunsthandwerk oder Zierrat sein und physische Objekte ohne Form sind gar nicht denkbar.

1.1.7 Harmonie und Kontrast

Harmonie und Kontrast sind zentrale Aspekte der visuellen Gestaltung. Sie bilden einerseits einen Gegensatz, sind aber andererseits dermaßen miteinander verwoben, dass sie sich unmöglich getrennt voneinander betrachten lassen.

Von Harmonie sprechen wir, wenn sich die Dinge im Einklang befinden. Gleiche Form, gleiche Farbe, gleiche Größe. Es ist, wie in der Musik: Spielen zwei Instrumente denselben Ton, schwingen sie in derselben Frequenz und verschmelzen zu einem Klang. Allerdings würde Musik, bei der alle Instrumente immer nur einen Ton in derselben Tonhöhe anschlagen, im wörtlichsten Sinne eintönig klingen. Interessanter wird es, wenn die Instrumente Töne unterschiedlicher Tonhöhe kombinieren.

Das Beispiel Musik illustriert, dass Harmonie und Kontrast zwei Seiten derselben Medaille sind. Damit Harmonien spannend klingen, sind Kontraste unverzichtbar! Das gilt ebenso für das Grafikdesign. Layouts ohne kontrastierende Elemente wirken eintönig und wenig ansprechend. Die Kontraste dürfen allerdings keinesfalls beliebig ausfallen. Musiker wissen, welche Töne zu einer eingängigen Harmonie führen, welche einen spannenden Klang ergeben und was als disharmonisch empfunden wird. Sie setzen ihr Wissen gezielt ein, um Kompositionen Stimmung und Ausdruck zu verleihen. Musik, die diese Regeln ignoriert, klingt falsch, wird als *Katzenmusik* empfunden und »tut in den Ohren weh«. Im Gegensatz zu Musik in den Ohren schmerzt Grafikdesign, das sich nicht um Harmonie und Kontrast schert, nicht in den Augen. Während jeder bewusst wahrnimmt, wenn eine Band mit verstimmten Instrumenten spielt, ist das bei *schlechtem Design* selten der Fall, da unsere Wahrnehmung visuelle Reize überwiegend unterbewusst verarbeitet.

Selbstverständlich lassen sich die Regeln der Musik nicht 1:1 auf das Grafikdesign übertragen. Die Frequenzen von Tönen, die harmonisch zusammenklingen, stehen in ganz bestimmten Verhältnissen. Bereits geringste Abweichungen klingen disharmonisch, verstimmt, falsch. In



Abb. 1.14 | Unklare Kontraste wirken irritierend. Manche Menschen empfinden den Anblick so einer Farbkombination nahezu als schmerzhaft.

SIE

Vielleicht lesen Sie irgendwann auch das. Vielleicht auch nicht.

WERDEN ZUERST DIESE ZEILEN LESEN.

Dann lesen Sie diese Zeile hier.

Falls Sie noch mehr wissen wollen, werden Sie auch diesen Text lesen. Ich habe dieses geniale Beispiel über Hierarchie im Grafikdesign nicht selbst erfunden, sondern lediglich nachgebaut. Es demonstriert eindrücklich, welche Bedeutung visuelle Hierarchie im Kommunikationsdesign hat und wie sie beeinflusst, in welcher Reihenfolge wir Inhalte erfassen. Berücksichtigen Sie sie bei der Gestaltung!

**WAHRSCHEINLICH
BEFASSEN SIE SICH
MIT DIESEN ZEILEN,
BEVOR SIE DEN LINKEN
ABSATZ LESEN.**

Abb. 1.15 | Visuelle Hierarchie betont die primäre Botschaft, macht wichtige Informationen unübersehbar und stellt in den Hintergrund, was nebensächlich ist.

der visuellen Gestaltung wird zwar auch häufig mit proportionalen Aufteilungen und Seitenverhältnissen gearbeitet, wie etwa 3:2, 4:3 oder dem Goldenen Schnitt. Doch anders als bei Musik empfinden wir es nicht als falsch, wenn das nicht der Fall ist. Wenn durch ein gegensätzliches Farbenpaar Plakativität erzeugt werden soll, ist es unwesentlich, ob die Komplementärfarben exakt berechnet werden oder auf eine gefühlt gegensätzliche Kombination zurückgegriffen wird.

Die Regeln von Harmonie und Kontrast sind im Grafikdesign simpler als in der Musik. Im Grunde lassen sie sich auf eine einfache Formel herunterbrechen: Die Elemente der Gestaltung sind entweder identisch oder unterscheiden sich deutlich voneinander. Das betrifft Form, Farbe, Größe, Position und jede andere visuelle Eigenschaft.

Nicht eindeutige Unterschiede irritieren. Unsere Wahrnehmung mag keine Unklarheiten, und wo sie ihnen begegnet, versucht sie, sie aufzuklären. Je undeutlicher der Unterschied, desto mehr Anstrengung erfordert die Klärung und desto größer die Irritation. Selbstverständlich ist Irritation auch ein legitimes Stilmittel, das man allerdings spärlich und wenn nur gezielt einsetzen sollte.

Für gekonntes Grafikdesign dürfen Harmonie und Kontrast nicht dem Zufall überlassen werden. Vielmehr sind mittels kontrastierender Farben und Größen zentrale Elemente hervorzuheben und weniger wichtige in den Hintergrund zu rücken. Dadurch entsteht nicht nur Spannung, sondern auch Hierarchie. Hierarchie vermittelt den Betrachtenden, was primäre Bedeutung hat, was sekundär ist und wobei es sich um Nebensächlichkeiten handelt. Sowohl unklare als auch zu viele

Unterschiede von Größen und Farben untergraben das Entstehen klarer Hierarchien, weshalb Layouts auch keinesfalls mit Kontrasten überfrachtet werden dürfen.

Neben der Hierarchie bestimmen Harmonie und Kontrast ebenso den Rhythmus von Gestaltung. Gleichmäßig verteilte identische Objekte geben gewissermaßen *den Beat* visueller Kompositionen vor, kontrastierende Elemente sorgen für Abwechslung. Auch diesbezüglich ist weniger mehr. Das heißt, anstatt beispielsweise fünf Elemente, in fünf verschiedenen Größen zu formatieren, formatiere ich den überwiegenden Teil identisch und lediglich die wichtigsten Informationen betont. Ein konkreteres Beispiel: Nehmen wir an, Sie entwerfen eine Visitenkarte mit den Informationseinheiten Name der Person, persönliche Daten, Firmenname, Firmendaten und Internetadresse. Wenn Sie diese in fünf verschiedenen Größen formatieren, unterstützt das die Erfassbarkeit nicht im Mindesten, es lässt aber das Layout unruhig, unordentlich und unrhythmisch erscheinen. Formatieren Sie hingegen



Abb. 1.16 | Viele verschiedene Schriftgrößen und -stärken unterstützen nicht unbedingt die Klarheit, vermitteln jedoch überwiegend einen wenig geordneten Eindruck.

Abb. 1.17 | Zwei Schriftgrößen, zwei Strichstärken. Die Informationen sind klar strukturiert und das Design vermittelt einen geordneten Eindruck.



Abb. 1.18 | Die Horizontale wirkt statisch.

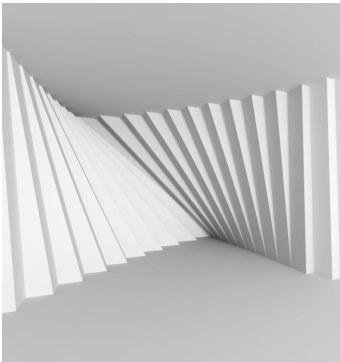


Abb. 1.19 | Diagonale Linien vermitteln einen dynamischen Eindruck.



Abb. 1.20 | Rauten und auf die Spitze gestellte Würfel und Pyramiden wirken instabil und dynamisch.

das Gros der Informationen in derselben Größe und heben lediglich persönlichen Namen und Firmennamen erkennbar größer ab, erhalten Sie ein deutlich ansprechenderes Design. Sie könnten sogar so weit gehen, alle Textelemente einheitlich groß einzustellen und die Namen lediglich mittels Fettdruck zu betonen.

1.1.8 Statisch und dynamisch

Dynamik steht im Grafikdesign für Aktivität, Bewegung und Spannung. Den Gegenpol bilden *Passivität*, *Ruhe*, *Ausgeglichenheit* und *Beständigkeit*, wofür wir allerdings keinen gleichermaßen eindeutigen Begriff haben. Zwar eignet sich das Adjektiv *statisch*, um das Gegenteil von *dynamisch* zu beschreiben. Dessen Hauptwort *Statik* verbinden wir hingegen eher mit einem technischen Begriff aus der Architektur als mit dem Gegensatz von *Dynamik*. Deshalb werde ich zwar von den Eigenschaften *dynamisch* und *statisch* sprechen, im Substantiv jedoch häufig von *Stabilität*, *Ruhe* oder *Ausgewogenheit*.

Statische und dynamische Lage

Stabilität und Dynamik finden sich in der Gestaltung unter anderem in der Lage von Elementen. In horizontaler und vertikaler Lage wirken Linien statisch, während bei diagonaler Lage Dynamik vermittelt wird. Diese Interpretationen lassen sich leicht aus unserer Alltagserfahrung ableiten. Auf horizontaler Fläche verweilen Kugeln in Ruhe, und ein Balken, der exakt vertikal ausgerichtet aufgestellt wird, bleibt so lange stabil, bis ein äußerer Einfluss die Balance stört, seine Lage in die Diagonale versetzt wird und er fällt. So wie Balken bei Übergang in die Diagonale stürzen, folgen Kugeln auf geneigten Ebenen der Schwerkraft und bewegen sich nach unten.

Horizontale und vertikale Linien und Elemente können genutzt werden, um einem Entwurf eine stabile, ausgewogene und ruhende Anmutung zu verleihen, während mit dem Einsatz von Diagonalen Aktivität, Spannung und Bewegung zum Ausdruck kommt. Natürlich sind nicht nur gerade Linien geeignet, Entwürfen eine eher statische oder mehr dynamische Anmutung zu verleihen. Bei Bogen ändert sich die Lage der Linie kontinuierlich, weshalb neben Bewegung auch Spannung ins Spiel kommt.

Statische und dynamische Form

Das Quadrat wirkt statisch, denn ein Würfel bewegt sich nicht ohne äußere Krafteinwirkung. Wird die Form um 45° gedreht und zur Raute, wirkt sie instabil und dynamisch. Könnte man einen Würfel perfekt auf einer Ecke ausbalancieren, wäre sein Gleichgewicht so labil, dass ihn der geringste Einfluss kippen würde. Dieselbe dynamische Wirkung geht von einem auf die Spitze gestellten Dreieck aus. Stellen wir das

Dreieck hingegen auf seine Basis, vermittelt es beständige Stabilität. Zeigt die Spitze des Dreiecks zur Seite, scheint es uns die Richtung zu weisen, was wiederum eine dynamische Interpretation ist.

Der Kreis bzw. sein plastischer Repräsentant, die Kugel, kann zwar ohne großen Widerstand in Bewegung versetzt werden, doch seine Stabilität ist bei Weitem nicht so fragil wie die der Raute oder des auf die Spitze gestellten Dreiecks. Bewegen kann er sich nicht nur von der Stelle, sondern ebenso um die eigene Achse. Bei der Spirale, dem Kreis nicht unähnlich, kann man sich dem Eindruck der Rotation kaum entziehen. Die vollkommene Ruhe und Ausgewogenheit, die ein Kreis an sich zum Ausdruck bringt, rührt daher, dass sich seine Form vollständig um die Mitte herum konzentriert – jeder Punkt auf dem Kreisbogen ist exakt gleich weit von der Mitte entfernt wie jeder andere.

Statische und dynamische Position

Die Position eines Punkts auf einer Fläche ist ein weiterer Aspekt von Stabilität und Dynamik. Befindet er sich in der Mitte, wirkt er fest verankert, stabil, ruhig und passiv. Rücken wir ihn aus der Mitte heraus, erzeugt die resultierende Asymmetrie Spannung. Diese Spannung wird bei seitlichem Versatz ausgeprägter empfunden als bei vertikalem. Der seitlich versetzte Punkt vermittelt den Eindruck, in Bewegung zu sein, und zwar üblicherweise der Schreib-Leserichtung (→ Seite 103) folgend von links nach rechts. Milder wirkt die Dynamik bei ausschließlich vertikalem Versatz. Solange sich der Punkt auf horizontaler Achse in der Mitte befindet, bleiben Balance und Ausgewogenheit der Komposition erhalten – die Flächen links und rechts bilden ein Gleichgewicht.

Es heißt, ein nach oben versetzter Punkt wirke aufsteigend, während ein Versatz nach unten sinkend oder fallend interpretiert werde. Tatsächlich jedoch empfinden die Leute das unterschiedlich. Es fällt

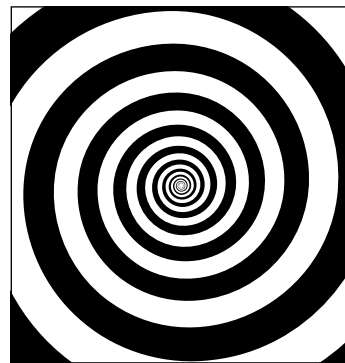


Abb. 1.21 | Spiralen vermitteln eine rotierende Dynamik um die eigene Mitte und saugen den Blick in sich hinein.

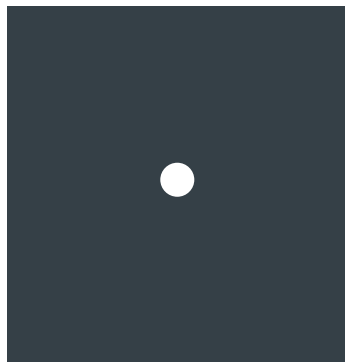


Abb. 1.22 | Ein Punkt in der Mitte wirkt ruhend, ausgewogen und statisch.

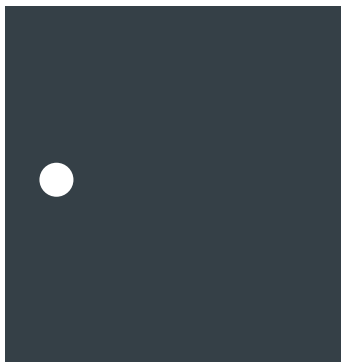


Abb. 1.23 | Ein links platzierter Punkt scheint sich in die Fläche hinein zu bewegen und wirkt dynamisch.

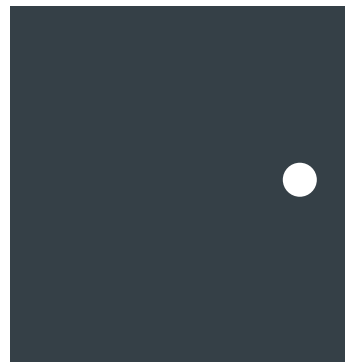


Abb. 1.24 | Ein rechts platzierter Punkt scheint im Begriff, die Fläche zu verlassen und wirkt dynamisch.

P O N M L K I H G F E D C B A

STANDARD

76

R. SHEPHERD

LONDON

LARGE WOOD LETTERS 1870-1940

5 Schrift

Printing Shop of London

Typografie wird häufig als eigenständige Disziplin innerhalb des Grafikdesigns verstanden. Doch wie ich in Kapitel 1 erklärt habe, ist sie viel mehr als das: Typografie durchzieht alle Bereiche grafischer Gestaltung, so wie Farben- und Formenlehre.

Unter *Typografie* versteht man die Gestaltung von Text und dessen Umfeld. Man unterscheidet *Makrotypografie* (auch *Lesetypografie*) und *Mikrotypografie* (auch *Detailtypografie*), womit wir uns im nachfolgenden Kapitel befassen werden. Zur Typografie gehört auch das Design der Schriftarten: das *Schriftdesign*. Schriftdesign ist eine eigenständige Disziplin innerhalb des Grafikdesigns und ohne entsprechendes Studium bzw. einschlägige Erfahrung kaum kompetent auszuführen. Jedenfalls nicht, wenn es um die Gestaltung lesbarer Satzschriften geht. Zur Einordnung, Klassifizierung und Bewertung der Schriftarten hingegen sollte jede Grafikerin in der Lage sein.

5.1 Grundlagen

Visuelle Gestaltung hat viel mit Intuition zu tun. Sie ist untrennbar mit Inspiration verbunden. Vieles lässt sich im Grafikdesign rational beschreiben und nachvollziehbar begründen, doch vieles auch nicht. Hat man die Grundlagen der visuellen Kommunikation verstanden, ist man nicht nur zur Beschreibung und Begründung der eigenen Entwürfe fähig, sondern wird aufgrund der Verinnerlichung grafischer Prinzipien auch intuitiv souveräner gestalten.

Als ich meine Ausbildung zum Grafikdesigner absolviert habe, fand ich es ausgesprochen schwer, zu bestimmen, welche Schriftarten zusammenpassen und sich in einem Design kombinieren lassen. Die Regeln, die mir meine Lehrer beibrachten, boten mir Orientierung, um Entscheidungen zu treffen, und wenn ich mir heute meine Arbeiten von damals ansehe, kann ich nach wie vor hinter den Mischungen stehen. Mit der Zeit sind mir die Grundlagen der Schriftbeurteilung und Schriftkombination in Fleisch und Blut übergegangen, und ich kann heute aus dem Bauch heraus korrekte Kombinationen bestimmen. An die Regeln muss ich mich nur mehr erinnern, wenn ich Kunden gegenüber eine Kombination begründen muss oder Teilnehmerinnen eines Lehrgangs erklären möchte, worauf bei einem Schriftenmix zu achten ist.

Um beim intuitiven Arbeiten mit Farben und Formen nicht *ins Blaue hinein* zu gestalten, ist ein solides Verständnis der Grundlagen von Farben- und Formenlehre unabdingbar. Ebenso wenig wird typografische Gestaltung und die Auswahl passender Schriftarten, ohne ausreichend fundiertes Basiswissen gelingen. In 20 Jahren des Unterrichtens von Grafikdesign sind mir viele talentierte Gestalterinnen begegnet, doch ich habe niemanden gesehen, der ohne einschlägige Vorkenntnisse ansprechende und zeitgemäße Typografie gestaltet hätte.

Der Charakter von Schriftarten ist weit mehr wechselnden Trends unterworfen, als es bei Farben und Formen der Fall ist. Schriften, die heute die Trends dominieren, sind in wenigen Jahren Schnee von gestern. Wollen erfahrene Grafikerinnen Retro gestalten, wissen sie nicht nur, welche Farben und Formen anno dazumal typisch waren, sondern ebenso welche Schriftformen. Ebenso wissen sie, welche passend sind, um Plakate für Barockkonzerte zu gestalten oder die Kampagne für ein Mittelalterfestival zu begleiten. In diesem Kapitel werde ich Ihnen das entsprechende Know-how vermitteln. Dazu werden wir uns die historische Entwicklung der lateinischen Schrift ansehen, die Prinzipien ihrer Klassifikation, die formale Beurteilung, worauf man bei der Schriftkombination achten sollte und was es über Zeichen, die keine Buchstaben sind, zu wissen gilt. Doch bevor wir diesen Weg mit einer Reise in die Antike beginnen, wollen wir die Bedeutung der für die Thematik wichtigen Fachbegriffe erörtern.

5.1.1 Musterwort

Zur Begutachtung von Schriften werden häufig Schriftmusterworte herangezogen. Am häufigsten sieht man »OHamburgefonstiv«. Das ist ein Nonsens-Wort mit den wichtigsten Buchstaben zur Schriftbeurteilung. Um mir ein Bild vom Charakter einer Schrift zu machen, muss ich nicht alle Buchstaben sehen. Es genügen einige bestimmte Zeichen. Besonders aussagekräftig sind etwa a, e und g. Ich habe mein eigenes Musterwort kreiert, und zwar »OEMandberg im Test 246« (Abb. 5.1). Aus den darin vorkommenden Zeichen kann ich Folgendes ablesen:

- Anhand von O, E und M kann ich die Proportionen der Versalien (→ Seite 300) beurteilen.
- Der Mix aus Groß- und Kleinbuchstaben verrät mir den Unterschied zwischen Versal- und x-Höhe (→ Seite 424).
- An d, b und l sehe ich, dass in 1, 2, 4 und 5 die Oberlängen (→ Seite 300) die Versalien überragen, während sie bei 3 gleich hoch sind.
- Das kleine a zeigt, ob die einstöckige (5) oder doppelstöckige Form (1–4) enthalten ist, dasselbe gilt für das g.
- d und b verraten mir, ob sie individuell gestaltet sind (1–4) oder spiegelgleich (5).
- An e und s kann sehen, ob die offenen Enden runder Buchstabenformen zur Seite offen sind (1, 2, 4) oder der Richtung zu einem geschlossenen Kreis folgen (3, 5). Das e verrät mir, ob der Querstich horizontal (1) oder schräg verläuft, was bei sehr frühen Antiqua-Typen und nach ihrem Vorbild gestalteten Schriftarten der Fall ist.

- 1) OEMandberg im Test 246
- 2) OEMandberg im Test 246
- 3) OEMandberg im Test 246
- 4) OEMandberg im Test 246
- 5) OEMandberg im Test 246

Abb. 5.1 | Mein Schriftmusterwort in fünf verschiedenen Schriftarten

- › Das i zeigt mir die Form von Punkten – sind sie rund, oval, rechteckig oder rautenförmig?
- › Endet das t unten mit einem Bogen (1–4) oder gerade (5)?
- › Die Kombination von T und e macht sichtbar, ob und wie in der Schriftart kritische Buchstabenabstände korrigiert wurden (2–5) oder ob darauf verzichtet wurde (1).
- › In der Buchtypografie werden häufig Mediävalziffern (→ Seite 440) mit ausgeglichenen Buchstabenabständen eingesetzt, die sich von Versalziffern für Tabellen unterscheiden, bei denen sich die Zwischenräume unterscheiden. Mediävalziffern haben die Höhe von Kleinbuchstaben und vereinzelt Oberlängen (6 und 8) und Unterlängen (3, 4, 5, 7 und 9). An 2, 4 und 6 sehe ich, welche Ziffernart enthalten ist.

Sie werden diesem Musterwort in diesem und dem folgenden Kapitel häufiger begegnen, oft in einer gekürzten Version.

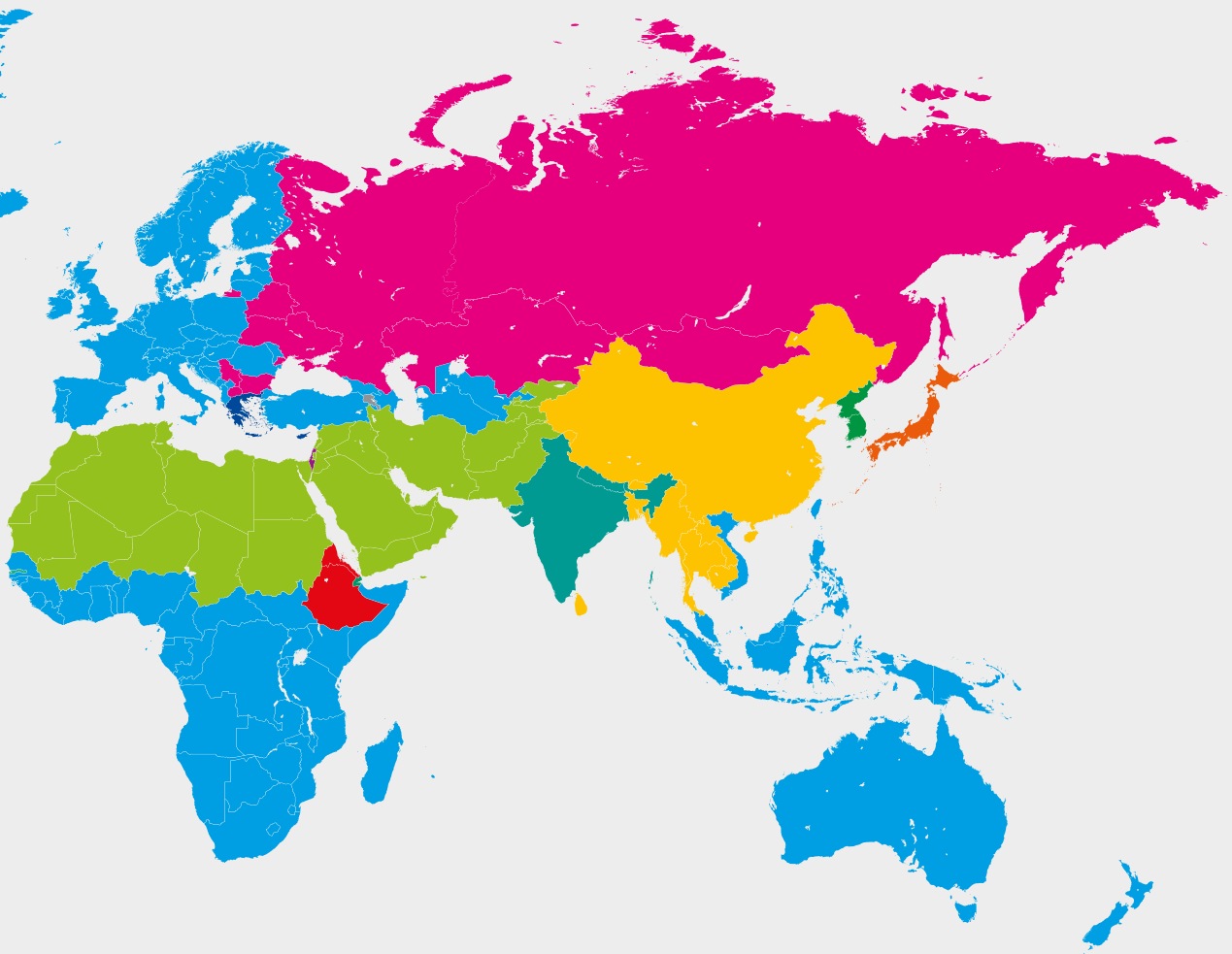
-  Arabisches Alphabet
-  Äthiopisches Alphabet
-  Chinesische Schrift
-  Griechisches Alphabet
-  Hebräisches Alphabet
-  Indisches Alphabet
-  Japanische Schrift
-  Koreanische Schrift
-  Kyrillisches Alphabet
-  Lateinisches Alphabet



Abb. 5.2 | Die Karte zeigt die Verbreitung der bedeutendsten Schriftsysteme nach Nationen. Tatsächlich gibt es einige Länder, in denen mehr als eine Schrift gebräuchlich ist. Darüber hinaus existieren zahlreiche weitere Systeme, die noch heute gepflegt werden, jedoch nur regional verbreitet sind.

5.1.2 Schriftsysteme

In verschiedenen Teilen der Welt werden unterschiedliche Schriftsysteme gepflegt. Zu den dominierenden Systemen zählt das lateinische Alphabet, das von Europa ausgehend in Nord- und Südamerika, Australien und der Südhälfte Afrikas dominiert. Zu ihm zählen Schreib- und Handschriften sowie sogenannte gebrochene Schriftformen. Die wichtigste lateinische Schriftform ist allerdings die Antiqua. Das lateinische Alphabet geht auf das im 10. vorchristlichen Jahrhundert entstandene Schriftsystem der Phönizier zurück, von dem auch das griechische, hebräische, kyrillische, indische und arabische Alphabet abstammt. Andere Wurzeln haben die in Ostasien geschriebenen Schriften der Chinesen, Koreaner und Japaner.



5.1.3 Zeichen und Typen

Die Basis des modernen lateinischen Alphabets bilden 26 Zeichen, jeweils als Klein- und Großbuchstaben. Abgesehen davon, dass viele Sprachen Varianten dieser Buchstaben kennen, wie das Deutsche die Umlaute und das scharfe s, gehören auch einige weitere Zeichen dazu. Dazu zählen neben Ziffern und Satzzeichen auch Sonderzeichen, wie @, €, %, * oder ÷. Zeichen ist der Überbegriff für das alles. Manchmal ist in diesem Zusammenhang auch von *Glyphe* die Rede. *Glyphe* unterscheidet sich von *Zeichen* insofern, als sich Letzteres auf die generelle Form bezieht, also ihre *Figur* (→ Seite 260), während sich *Glyphe* auf das konkrete Aussehen des Zeichens einer bestimmten Schrift bezieht, also auf die *Gestalt* (→ Seite 261).



Abb. 5.3 | Der Apple Macintosh 128K von 1984 eröffnete mit seiner grafischen Benutzeroberfläche die Türen zur Gestaltung am Personal Computer (128K steht für 128 Kilobyte Arbeitsspeicher).



Abb. 5.4 | Vier Bleilettern zu einem Wort zusammengesetzt



Abb. 5.5 | Lettern eines Zeichensatzes im Setzkasten



Abb. 5.6 | Setzkästen verschiedener Zeichensätze

Heute wird Text überwiegend per Computer generiert. Dabei wird häufig von *Druckschrift* und *Druckbuchstaben* gesprochen, auch wenn sie inzwischen überwiegend auf Bildschirmen und Displays zur Anwendung kommen. *Druckschrift* unterscheidet mechanisch hergestellte oder elektronisch generierte Schrift von händisch geschriebener, gemalter oder gezeichneter. Druckschrift kann geschriebene, gemalte oder gezeichnete Schrift imitieren, aber das ist nicht dasselbe wie tatsächlich von Hand geschriebener Text. Handschriftlich aussehende Druckschriften weisen keine gute Lesbarkeit auf. Das gilt generell für alle Schriftformen, die deutlich von dem bei Mengentext in Büchern, Zeitungen und Magazinen gewohnten Charakter abweichen. Mengentextgeeignete Schriftarten fassen wir unter dem Begriff *Satzschrift* zusammen. Bevor das *Desktop-Publishing* (DTP, *Publizieren mit dem Computer*) ab den 1980er-Jahren seinen Siegeszug antrat und den Weg für digitale Medien bereitete, wurde Text vorwiegend aus Blei- oder Holzbuchstaben gesetzt, ab Mitte des 20. Jahrhunderts auch im Fotosatz.

Beim im 15. Jahrhundert von Johannes Gutenberg entwickelten Bleisatz wurden Buchstaben mittels kleiner *Stempel* aus Blei zu Papier gebracht. Die Stempel, auf denen die Zeichen stehen, nennt man *Kegel*. Auf ihnen befindet sich das erhabene *Druckbild*, so wie man es eben auch von im Geschäftsbereich und auf Ämtern gebräuchlichen Stempeln kennt. In der Typografie heißen die Druckstempel *Lettern* oder *Typen* – Begriffe, die für den digitalen Satz übernommen worden sind. Hergestellt wurden die Vorlagen für Bleilettern von Stempelschneidern. Bis ins 20. Jahrhundert schlugen und gravierten diese die Vorlagen aus hartem Metall. Diese dienten dann zum Gießen der für den Druck verwendeten *Bleikegel*.

In den Druckereien wurden die Bleilettern in Setzkästen aufbewahrt. Ein Setzkasten ist eine Schublade, in der sich für jedes Zeichen ein Fach befindet. Die Gesamtheit der Zeichen eines Setzkastens wird *Zeichensatz* genannt. Ein physikalischer Zeichensatz enthält alle

Zeichen einer Schriftart in einem bestimmten Schriftgrad. *Schriftgrad* ist der typografische Fachbegriff für Schriftgröße. Anders als bei digitalen Zeichensätzen, die sich am Computer beliebig skalieren lassen, muss im Bleidruck für jede Schriftgröße ein eigener Zeichensatz vorhanden sein.

5.1.4 Kalligrafie

Vor der Entwicklung des Buchdrucks wurde Text vorwiegend händisch festgehalten. Bis ins Spätmittelalter war es die Aufgabe von Mönchen, Bücher mit der Feder niederzuschreiben. Dabei konnte eine einzige Bibel einen Klosterbruder schon einmal drei Jahre beschäftigen. Die Erfindung des Drucks mittels austauschbarer und wiederverwendbarer Bleibuchstaben machte diese aufwendige und langwierige Arbeit obsolet, doch bis zur Einführung des Personal Computers blieb das Schreiben von Hand weiterhin von großer Bedeutung. In Form der *Kalligrafie* wird die *Kunst des schönen Schreibens* bis heute gepflegt, und gerade in den vergangenen Jahren erlebt dieses Handwerk zusammen mit dem sogenannten Handlettering eine Renaissance.

Kalligrafie betont die formale Schönheit von Buchstaben und Worten. Sie nutzt die Bewegung und Flexibilität von Schreibwerkzeugen, wie Feder und Pinsel, um die Strichstärken zu variieren und dadurch den Buchstaben Eleganz und Lebendigkeit zu verleihen. Sie wird in einer Vielzahl von Stilen praktiziert, von traditionellen bis zu modernen Interpretationen. Überwiegend orientiert sie sich an historischen handschriftlichen Formen, von der Spätantike bis zur Gegenwart, sie kennt aber ebenso Einflüsse aus japanischer und chinesischer Schreibkunst. Sie wird als Hobby gepflegt und dient manchen zur meditativen Entspannung. Praktische Anwendung findet sie überwiegend in der Gestaltung von Einladungen, Urkunden, Zertifikaten, Grußkarten und Postern mit Sinnsprüchen und Ähnlichem. Grafikdesigner profitieren von der Beschäftigung mit der Kalligrafie ebenso wie von der Fähigkeit, von Hand zeichnen zu können.

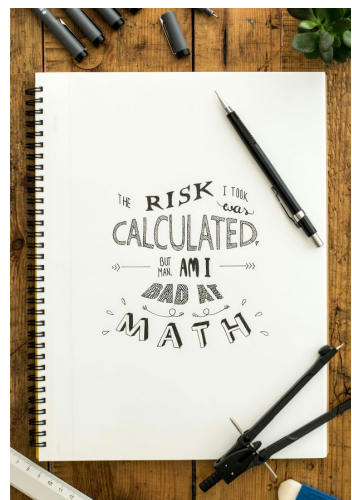
5.1.5 Handlettering

Besonderer Beliebtheit erfreut sich seit einigen Jahren das zuvor genannte Handlettering. Im Gegensatz zur Kalligrafie, die sich auf das Schreiben konzentriert, liegt der Schwerpunkt beim Handlettering auf der Zeichnung der Buchstaben. Auch diese Kunstform hat viele Freunde, die ihr als Hobby nachgehen. Im Grafikdesign lässt sie sich nutzen, um eigenständige und charakteristische Schriftzüge, etwa für Firmenlogos, zu gestalten. Es versteht sich von selbst, dass ein fundiertes Verständnis für Designprinzipien, Typografie und historische Schriftformen ausgesprochen hilfreich ist.



© Antarra Zeivich | pixels.com

Abb. 5.7 | Kalligrafie ist das Schönschreiben von Hand, vorwiegend, aber nicht nur mit Schreibfeder oder Pinsel ausgeführt.



© Lum3n | pixels.com

Abb. 5.8 | Im Handlettering werden die Buchstaben nicht geschrieben, sondern gezeichnet; während sich die Kalligrafie vorrangig an traditionellen Schriftformen orientiert, setzt das Handlettering der Kreativität keine Grenzen.



Abb. 5.9 | Breitfedern erzeugen ebenso wie Breitpinsel einen Duktus mit deutlich variierenden Strichstärken. Spitz- und Redisfedern geben Linien einen ganz anderen Charakter.



Abb. 5.10 | Die Anmutung von mit Pinsel gezogenen Linien ist anders als die von Federn.

5.1.6 Duktus

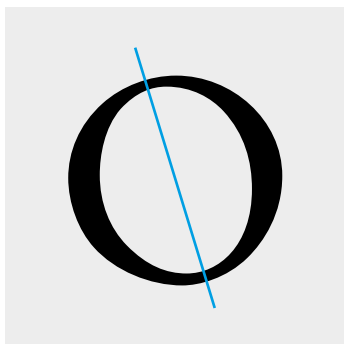


Abb. 5.11 | Strichstärkenachse – auch Kontrast-, Neigungs- oder Schattenachse genannt – des Versalbuchstabens O der Adobe Jenson Pro Regular

Duktus bezeichnet in Zeichnung und Malerei den Charakter von Linien. Er wird maßgeblich vom Malwerkzeug und seiner Anwendung geprägt. In der Kalligrafie bezieht sich Duktus auf die Strichstärken, ihre Varianz, die Neigung der Strichstärkenachse und die Linienführung allgemein. Er ist hier nicht weniger vom Werkzeug abhängig als in der Malerei. Eine Spitzfeder erzeugt einen anderen Duktus als eine Breitfeder, und beide unterscheiden sich von Rund- und Flachpinsel. Aufgrund der natürlichen Handhaltung werden Federn und Pinsel diagonal zur Zeile geführt. Das führt zu variierenden Strichstärken und bei runden Buchstaben zu geneigter Strichstärkenachse.

Die Stempelschneider des 15. Jahrhunderts orientierten sich für die Formen ihrer Schriften an handgeschriebenen Vorbildern und übernahmen deren Duktus mit unterschiedlicher Strichstärke horizontaler und vertikaler Linien sowie der Neigung der Strichstärkenachse. Spätere Schriftgestalter entwickelten die Formen weiter, behielten aber die Varianz der Strichstärken bei. Tatsächlich wurde der Kontrast sogar immer ausgeprägter, bis im 19. Jahrhundert kräftige Vertikalen haardünnen Horizontalen gegenüberstanden. Es versteht sich von selbst, dass digitale Neuinterpretationen historischer Schriften deren Duktus aufweisen. Ebenso folgt der überwiegende Teil der Neuschöpfungen diesem Prinzip. Selbst Schriftarten, die vermeintlich konstante Strichstärken zu haben scheinen, weisen eine geringfügige Varianz auf, um die optische Horizontal-Vertikal-Täuschung (→ Seite 73) auszugleichen.

Es liegt in der Anatomie der Figuren der lateinischen Schrift begründet, dass sie von stärkeren Vertikalen gegenüber schlankeren Horizontalen ästhetisch profitiert. Schon ihr historisches Vorbild, die Monumentalschrift der Römer, wies diesen Charakter auf. Anders sieht es bei der arabischen und der hebräischen Schrift aus. Bei ihnen wird die Horizontale betont, während die Vertikale schlank ausfällt. Doch



Abb. 5.12 | Bleistifte und Kreiden erzeugen einen wiederum anderen Liniencharakter.

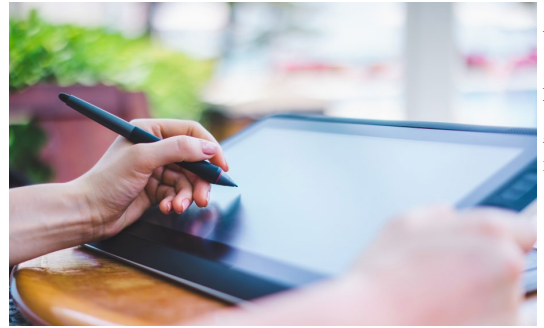


Abb. 5.13 | Auch die Werkzeuge des modernen Designers erzeugen Linien und Formen mit eigenständigem und je nach Methode – Vektoren oder Pixel – unterschiedlichem Charakter.

deren Buchstabenfiguren weisen generell einen anderen Charakter auf als das Lateinische, das Griechische und das Kyrillische.

Neben Strichstärkenunterschieden prägt auch der Formcharakter den Duktus der Buchstaben (Abb. 5.14). Frühe lateinische Druckschriften wiesen eine sehr organische Anmutung auf (→ Seite 267). Mit der Weiterentwicklung der Werkzeuge und Techniken zum Entwurf und der Herstellung von Druckbuchstaben wurden die Formen zunehmend präziser, was zu einer strengeren Anmutung führte (→ Seite 268). Ab dem 20. Jahrhundert wurden Schriften mit Zirkel und Lineal auf Basis geometrische Grundformen konstruiert, was eine geometrische Anmutung ergibt (→ Seite 264).

In der Typografie des 21. Jahrhunderts finden Schriftarten mit mehr oder weniger variierenden Strichstärken ebenso Anwendung wie solche mit optisch konstanten Breiten. Schriften mit organischem, strengem und geometrischen Charakter werden gleichermaßen eingesetzt. Die wechselnden Trends bestimmen, was davon gerade angesagt und was aus der Mode ist.

Abb. 5.14 | Der Charakter der Jenson (1) ist organisch, die Bodoni (2) ist streng gezeichnet, die Futura (3) geometrisch konstruiert.

1) OEMandberg im Test 246

2) OEMandberg im Test 246

3) OEMandberg im Test 246

b d f h k l t

Abb. 5.15 | Gemeine mit Oberlängen; das t weist, wie hier, meist keine ganze Oberlänge auf.

g j p q y f

Abb. 5.16 | Gemeine mit Unterlängen; das f hat in aufrechten Schriftschnitten üblicherweise keine Unterlänge, wohl aber in der Kursiven.

5.1.7 Gemeine (Minuskel)

Im lateinischen Alphabet, wie wir es kennen, ist jeder Buchstabe doppelt vorhanden: als Groß- und Kleinbuchstabe. Man spricht von *bikameraler Schrift*. In Typografie und Grafikdesign gibt es für die beiden Buchstabenarten Fachbegriffe. Historisch werden Kleinbuchstaben *Minuskeln* genannt. Der Name geht auf die sogenannten Minuskelschriften des Mittelalters zurück, von denen die Kleinbuchstaben der Antiqua abgeleitet wurden. Die Bezeichnung ist nach wie vor gebräuchlich, häufiger jedoch hört man die alternative Bezeichnung *Gemeine*. Die Höhe der Gemeinen wird *x-Höhe* genannt.

5.1.8 Versalie (Majuskel)

Die Fachbezeichnung für Großbuchstaben lautet *Versalie*, ein älterer Begriff *Majuskel*. Im Englischen werden Versalien *Capital Letters*, kurz *Caps* genannt. Mit dieser Bezeichnung hat man auch in der deutschen Typografie zu tun, und zwar in Form von *Small Caps*, im Deutschen *Kapitälchen* genannt. Die Höhe der Versalien nennt man *Versalhöhe*.

5.1.9 Oberlänge und Unterlänge

Sämtliche Versalien weisen dieselbe Höhe auf. Bei Gemeinen ist das anders. Einige Buchstaben, wie b, d, f, h, k, l und t weisen Bestandteile auf, die über die x-Höhe hinausragen (Abb. 5.15) – man nennt sie *Oberlänge* –, wobei die Oberlänge des t meist kürzer ist als die anderen. Teile anderer Zeichen – g, j, p, q und y sowie üblicherweise das kursive f – weisen Verlängerungen unter die Grundlinie auf, die *Unterlänge* genannt werden (Abb. 5.16).

5.1.10 Serifen

Lateinische Satzschriften basieren auf der *Antiqua*, die im Italien des 15. Jahrhunderts entstanden ist. Fixer und einzigartiger Bestandteil dieser Schriftform waren bis Ende des 19. Jahrhunderts die sogenannten *Serifen*. Das sind die oft als *Füßchen* bezeichneten Erweiterungen an den Enden von Strichen. Bereits die Versalschrift der Römer, aus der die lateinische Schrift hervorgegangen ist, hatte Serifen (Abb. 5.17). Vergleichbare Ansätze finden sich aber schon bei in Stein geschlagenen Buchstaben griechischer Inschriften aus dem 8. Jahrhundert vor Christus (Abb. 5.18).

Serifen sind so charakteristisch für die Antiqua, dass sie die Basis der Einteilung der Schriften in Gruppen bilden (→ Seite 393). Unter *Antiqua* verstehen wir Schriftformen mit moderaten bis feinen Serifen (Abb. 5.19), wie sie vom 15. bis ins 18. Jahrhundert in weiten Teilen



Abb. 5.17 | Antike römische Monumentalschrift

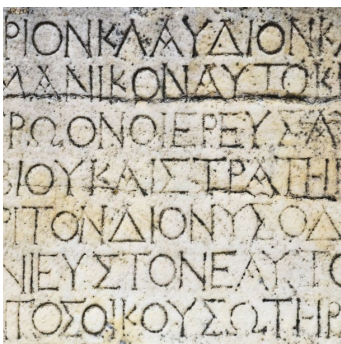


Abb. 5.18 | Antike griechische Inschrift – die Zeichen weisen serifenähnliche Ansätze auf.



Abb. 5.19 | Serifen an einer klassischen Satzschrift; man nennt solche Schriftarten mit regulärer Stärke der Serifen *Serif* oder *Antiqua*.



Abb. 5.20 | Eine Schriftart mit kräftigen Serifen, *Serifenbetonte* oder *Slab Serif* genannt

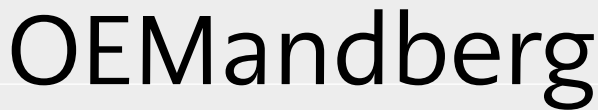


Abb. 5.21 | Serifenlose Schrift, schlicht *Serifenlose*, *Sans Serif*, *Sans* oder *Grotesk* genannt

Europas die Regel waren. Heute wird diese Form überwiegend als *Serif* bezeichnet. Ab dem 19. Jahrhundert entstanden Schriften mit besonders kräftigen Serifen (Abb. 5.20), die auf Deutsch *serifenbetonte Antiqua* genannt werden. Mittlerweile ist allerdings die englische Bezeichnung *Slab Serif* gebräuchlicher. Parallel zur *Slab Serif* entstanden im 19. Jahrhundert auch erstmals Schriften, bei denen man die Serifen wegließ (Abb. 5.21) und die man damals *Grotesk* nannte, später auch *serifenlose Antiqua*. Die heute etablierte Bezeichnung lautet *Sans Serif* – *Sans* ist französisch und steht für *ohne*.

5.1.11 Antiqua

Die *Antiqua* entstand in der Renaissance. Sie kombinierte die Versalschrift des antiken Rom (→ Seite 309) mit den Zeichen der zu jener Zeit in Italien gebräuchlichen *humanistischen Minuskel* (→ Seite 314). Bedauerlicherweise wird die Bezeichnung in zwei sich widersprechenden Bedeutungen verwendet. Einerseits steht *Antiqua* sowohl für die Formen mit moderaten Serifen, wie sie vom 15. bis zum 18. Jahrhundert üblich waren, als auch für die serifenbetonten und serifenlosen Varianten, die im 19. Jahrhundert entstanden. Gleichzeitig wird der Begriff aber ebenso verwendet, um eben jene klassische *Antiqua* von *Slab Serif* und *Sans Serif* zu unterscheiden.

5.1.12 Schriftart

Schrift ist der allgemeine Überbegriff für sämtliche Schriftformen, von Satz- über Hand- und Schreibschriften, gemalte und gezeichnete bis zu konstruierten *Display-Schriften*. Eine konkrete Schrift im Einzelnen



Abb. 5.22 | Satzschrift, Handschrift, Schreibschrift, Pinselschrift, gezeichnete Schrift, *Display-Schrift* – das alles ist Schrift, und selbstverständlich alles, was von Hand niedergeschrieben wird.



Abb. 5.23 | Die Schriftarten Garamond, Helvetica, Futura und Open Sans

wird *Schriftart* genannt. Schriftarten tragen Namen, wie Garamond, Helvetica, Futura oder Open Sans. Betriebssysteme für Computer und mobile Geräte sind üblicherweise mit einer ganzen Reihe an sogenannten *Systemschriften* ausgestattet, zu deren bekanntesten Vertretern Arial, Calibri, Courier, Times New Roman und Verdana zählen. In der professionellen Typografie werden überwiegend kommerzielle Schriftarten verwendet, die bei verschiedenen Anbietern zu kaufen sind. Überdies gibt es heute ein breites Angebot an *Freefonts* – also *freien Schriftarten*. Die Qualität dieser freien Software ist häufig mäßig bis mangelhaft, es gibt aber auch hervorragende Ausnahmen, die in Hinblick auf ihre Qualität kommerziellen Schriften in nichts nachstehen. Vor allem bei Satzschriften ist auf ein ordentliches Design zu achten. Für den Satz eines einzelnen Schriftzugs oder weniger Worte hingegen spielt das weniger eine Rolle, da man Schwächen manuell ausbügeln kann.



Abb. 5.24 | Die Schriftschnitte Regular, Italic, Bold und Bold Italic der Schriftart Adobe Garamond

5.1.13 Schriftschnitt

Einen einzelnen Zeichensatz (→ Seite 296) nennt man *Schriftschnitt*. Manche Schriftarten bestehen aus nur einem Schnitt, etwa Anton, Cooper Black, Impact oder Bebas Neue. Bis ins 19. Jahrhundert traf das auf alle Schriftarten zu. Im 20. Jahrhundert wurden sie dann zunehmend als aufeinander abgestimmtes Paket konzipiert und auf den Markt gebracht, überwiegend mit Schnitten mit normaler Strichstärke, Kursive, Fett und fatter Kursive. Im digitalen Zeitalter haben sich dafür die englischen Begriffe Regular, Italic, Bold und Bold Italic durchgesetzt (Abb. 5.24). Schriftlage bzw. Neigung (Abb. 5.25), Strichstärke (Abb. 5.26) und Breite (Abb. 5.27) sind die Merkmale, anhand derer sich Schriftschnitte unterscheiden. Strichstärken können von *Thin* über *Light*, *Regular*, *Bold* bis *Extra Bold* reichen. Zwischenstufen

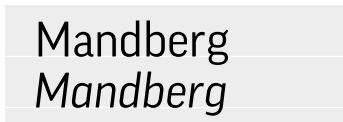


Abb. 5.25 | Aufrechter und kursiver Schriftschnitt – FF Good Regular und Italic



Abb. 5.26 | Schriftschnitte mit unterschiedlichen Strichstärken: Light, Regular, Medium, Bold, Black und Ultra



Abb. 5.27 | Unterschiedliche Breiten: Compressed, Extra Condensed, Condensed, Narrow, Regular, Wide und Extended

werden oft mit dem Zusatz *Semi* versehen, also *Semi Light* oder *Semi Bold*. Ein allgemein gültiges System zur Benennung von Schriftschnitten existiert allerdings nicht. Deshalb kann der Basisschriftschnitt nicht nur *Regular* oder *Normal* heißen, sondern ebenso *Roman*, *Book* oder *Plain*; *Extra Bold* findet man auch als *Heavy* oder *Ultra*. Dasselbe gilt für unterschiedlich breite Varianten. Schmale Schnitte nennt man überwiegend *Condensed*, sehr schmale manchmal *Extra Condensed*, manchmal *Compressed*. Breite Varianten können sowohl *Extended* als auch *Wide* heißen.

5.1.14 Schriftfamilie

Schriftarten, die nicht aus einem einzigen Schnitt bestehen, sondern mehrere aufeinander abgestimmte umfassen, werden *Schriftfamilie* genannt. Die Durchschnittsfamilie besteht aus vier Familienmitgliedern, eben wie zuvor erwähnt *Regular*, *Italic*, *Bold* und *Bold Italic*. Es gibt aber ebenso welche, die aus sechs, acht oder zwölf Schnitten bestehen, in einzelnen Fällen sind es sogar Dutzende, so wie bei der FF Good in Abbildung 5.25 bis Abbildung 5.27.

Bevor Schriften digital gestaltet und erstellt worden sind, bedeutete die Entwicklung jedes Schriftschnitts einen enormen Aufwand, weshalb mehr als vier Schnitte die Ausnahme und nicht die Regel sind. Am Computer jedoch lassen sich Varianten unterschiedlicher Strichstärken elektronisch generieren, wenn der magerste und der fetteste Schnitt fertiggestellt ist. Deshalb sehen wir in den letzten Jahren einen zunehmenden Trend zu umfangreicheren Schriftfamilien.

5.1.15 Laufweite

Die *Laufweite* bezieht sich auf den generellen Buchstaben- und Wortabstand. Die reguläre Laufweite einer Satzschrift wird von Schriftdesignern üblicherweise für einen Schriftgrad zwischen 9 und 12 Punkt optimiert. Bei Graden deutlich darüber wird sie reduziert, um ein optisches Phänomen auszugleichen, das die Abstände umso weiter erscheinen lässt, je größer die Schrift ist. Umgekehrt sollte sie unter 9 Punkt erweitert werden, um demselben Phänomen entgegenzuwirken. Je kleiner der Schriftgrad, desto enger gesetzt wirkt die Schrift, wodurch sie schlechter lesbar wird.

Der Wert, mit dem die Laufweite definiert wird, bezieht sich auf den Schriftgrad und entspricht fachlich korrekt ausgedrückt *einem Tausendstel Geviert*. Was ein Geviert ist, werde ich weiter hinten noch erklären (→ Seite 445). Etwas allgemeiner verständlich ausgedrückt können wir von einem Tausendstel bzw. einem Promille der Schriftgröße sprechen.

In einem kleinen Dorf am
Fuße der Hügel lebten genau
237 Menschen. Jeden Morgen
um sechs Uhr begann der
Bäcker, frisches Brot und

Abb. 5.28 | Adobe Garamond in 9,4 pt bei Standard-Laufweite

In einem kleinen Dorf am
Fuße der Hügel lebten genau
237 Menschen. Jeden Morgen
um sechs Uhr begann der
Bäcker, frisches Brot und

Abb. 5.29 | Adobe Garamond in 9,4 pt bei Laufweite -25

In einem kleinen Dorf am
Fuße der Hügel lebten
genau 237 Menschen. Jeden
Morgen um sechs Uhr
begann der Bäcker, frisches

Abb. 5.30 | Adobe Garamond in 9,4 pt bei Laufweite +25

In einem kleinen Dorf am Fuße der
Hügel lebten genau 237 Menschen.
Jeden Morgen um sechs Uhr begann
der Bäcker, frisches Brot und Kuchen
für seine Kunden zu backen. Die
Kinder spielten im Park, während ihre
Eltern einkauften. Am Abend

Abb. 5.31 | Adobe Garamond in 7 pt bei regulärer Laufweite

In einem kleinen Dorf am Fuße der
Hügel lebten genau 237 Menschen.
Jeden Morgen um sechs Uhr begann
der Bäcker, frisches Brot und Kuchen
für seine Kunden zu backen. Die
Kinder spielten im Park, während
ihre Eltern einkauften. Am Abend

Abb. 5.32 | Adobe Garamond in 7 pt bei Laufweite +25

Harry, Hermine und Ron trafen im Abteil des Hogwarts-Express' auf Tom Riddle alias Lord Voldemort. Hagrid und Quirrell unterhielten sich über das Quidditchmatch von letztem Freitagabend.

Abb. 5.33 | Bei einer gut zugerichteten Schrift sind die Buchstabenabstände optisch gleichwertig.

Harry, Hermine und Ron trafen im Abteil des Hogwarts-Express' auf Tom Riddle alias Lord Voldemort. Hagrid und Quirrell unterhielten sich über das Quidditchmatch von letztem FreitagOabend.

Abb. 5.34 | Bei schlecht zugerichteten Schriften sind die Buchstabenabstände unterschiedlich, was zu einem unruhigen Satzbild führt und schlechter zu lesen ist.

Tonne

Abb. 5.35 | T und o ohne Unterschneidung

Tonne

Abb. 5.36 | T und o mit Unterschneidung

5.1.16 Zurichtung

Sowohl für die Ästhetik als auch die Lesbarkeit von Schrift ist wichtig, dass die Buchstabenabstände regelmäßig und optisch gleichwertig erscheinen. Variierende Buchstabenabstände ergeben nicht nur ein löchriges, unruhiges Satzbild, sondern können auch dazu führen, dass nicht eindeutig ist, ob es sich beim Abstand zwischen zwei Zeichen um einen Buchstaben- oder Wortabstand handelt. Bei qualitativ hochwertigen Schriften sorgt der Schriftdesigner bzw. die Designerin für optisch gleichmäßige Zwischenräume. Oft sind allerdings lediglich die Gemeinen sauber ausgeglichen, nicht jedoch die Abstände der Versalien zueinander und zu den Gemeinen. Das ist insbesondere bei Freefonts der Fall, kommt allerdings auch bei kommerziellen Schriften vor. Bei überschaubaren Textmengen korrigiere ich solche Schwächen manuell. Geht es um viel Text, wird man sich das eher nicht antun.

Unterschneidung (Kerning)

Kritische Zeichenpaare oder in der Schriftart schlecht ausgeglichene Abstände können via Unterschneidung korrigiert werden. Der Begriff rührt daher, dass dazu im Satz mit Blei- oder Holzbuchstaben tatsächlich Material aus dem Kegel einer Letter herauszuschneiden war, wollte man etwa ein o unter das Dach eines T bringen. Der englische Begriff lautet *Kerning*. Bei gut zugerichteten Schriften sorgen die Gestalter der Schrift für ein ordentliches Kerning aller Buchstabenpaare, bei denen ohne Kerning eine Lücke im Textsatz wahrnehmbar wäre.

Spationierung

Spationierung ist das Gegenteil von Unterschneidung. Während das Unterschneiden im Blei- und Handsatz dazu diente, Buchstaben näher zueinanderzubringen, wird der Abstand durch Spationierung erweitert. Im Satz mit Bleibuchstaben wurden dafür Metallplättchen zwischen den Lettern eingefügt – die sogenannten Spatien. Heute werden die Begriffe Spationierung, Unterschneidung und Zurichtung oft synonym füreinander verwendet.

Sperren

Sperren ist ein Begriff aus den Zeiten von Bleisatz und Schreibmaschine. So wurden auf Schreibmaschinen Worte oft hervorgehoben, indem man zwischen jedem seiner Buchstaben ein Leerzeichen eintippte, davor und danach wurden jeweils zwei gesetzt. Heute steht der Begriff für jede deutliche Anhebung der Laufweite – kräftiges Anheben der Laufweite ist dasselbe wie Sperren. Versalsatz wird häufig gesperrt, da dadurch problematische Buchstabenabstände weniger auffallen und der Satz eleganter wird.

5.1.17 Font-Format

Damit wir eine Schriftart nutzen können, muss sie auf unserem Computer als Font-Datei vorhanden sein. Ein *Font* ist die digitale Entsprechung eines Zeichensatzes. In der Regel ist für jeden Schriftschnitt eine separate Datei erforderlich, das 2016 eingeführte *Variable-Font-Format* erlaubt es allerdings, auch die Varianten in einen Zeichensatz zu integrieren. Wie erwähnt, enthalten Betriebssysteme in ihrer Grundausstattung einige Schriftarten. Erweitern kann man diese aus einem inzwischen unüberschaubaren Angebot an kostenlosen und kommerziellen Schriften, die man kaufen oder mieten kann – Letzteres ist der Fall, wenn Sie Adobes Creative Cloud im Abonnement nutzen. Bei ihr aktivieren Sie Schriften in den Anwendungsprogrammen oder über die Website fonts.adobe.com. Ansonsten müssen gekaufte oder kostenlos aus dem Internet geladene Schriftarten auf den Computer geladen und dann im System installiert werden. Am Mac können Sie das unter anderem über einen Doppelklick auf die Font-Datei tun, unter Windows führen Sie einen Rechtsklick darauf aus und wählen *Installieren*.

Grafische Gestaltung am Personal Computer wurde Mitte der 1980er-Jahre durch die Grafikfähigkeiten des Apple Macintosh, Grafikprogramme wie Aldus PageMaker, die digitale Seitenbeschreibungssprache *PostScript* (PS) von Adobe, Schriftarten von Linotype sowie die Einführung von Laserdruckern möglich. Erst durch diese Kombination wurde es möglich, dass das, was der Computer am Bildschirm darstellte, dem entspricht, was aus dem Drucker kommt – man sprach damals von *WYSIWYG: What You See Is What You Get*. Linotypes Schriften kamen durch Adobes PS-Sprache als *PostScript-Fonts* (→ Seite 433) auf den PC. Davor waren professionelle Satzschriften an spezifische Rechensysteme einzelner Unternehmen gebunden.



Abb. 5.37 | Font-Datei-Icon an einem Mac

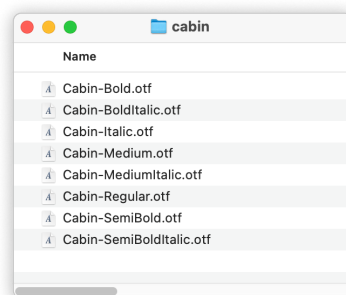


Abb. 5.38 | Font-Dateien der Schriftfamilie Cabin

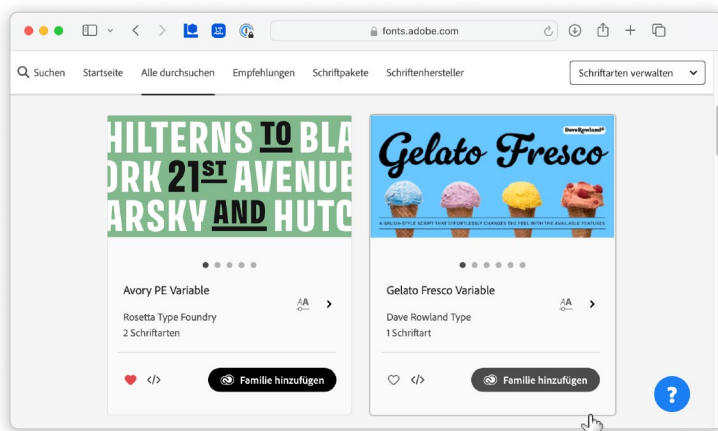


Abb. 5.39 | Adobe Fonts im Internet

Ende der 80er-Jahre stellte Apple als Alternative zu PostScript das *TrueType-Format (TTF)* vor (→ Seite 434), das Anfang der 90er gemeinsam mit Microsoft in den Markt eingeführt wurde. Während PostScript auf 256 Zeichen in einer Font-Datei limitiert ist, erlaubt das TrueType-Format die Einbindung von über 65.000 Zeichen, womit theoretisch die Zeichen nahezu aller wichtigen Schriftsysteme in einen Zeichensatz aufgenommen werden könnten.

1996 präsentierten Microsoft und Adobe eine Weiterentwicklung der PS- und TTF-Formate: *OpenType (OTF)*, (→ Seite 435). Es ist ebenso wie TrueType in der Lage, über 65.000 Zeichen aufzunehmen. OpenType ist plattformunabhängig, d. h., ein OpenType-Font lässt sich sowohl unter Windows als auch am Mac nutzen. Überdies bietet es dem professionellen Gestalter typografische Zusatzfunktionen. 2016 wurde der OpenType-Standard um die *Variable-Font-Funktion* (→ Seite 437) erweitert.

5.2 Schriftentwicklung: Antike bis Mittelalter



When
in doubt,
set it in
Helvetica.

Abb. 5.40 | Die Helvetica ist seit den 1960er-Jahren die *Eier legende Wollmilchsau* der typografischen Gestaltung.

Die Wirkung grafischer Gestaltung wird vom Charakter ihrer Elemente geprägt. Schrift gehört zu den dominanten Gestaltungselementen. Das bedeutet, dass die Wahl der eingesetzten Fonts maßgeblichen Einfluss auf die Wirkung hat. Eigenständige Schriftarten unterstützen den individuellen Charakter der Entwürfe. Mit *eigenständigen Schriftarten* meine ich Typen abseits des Mainstreams von Arial, Calibri, Times und Helvetica. Die Helvetica ist eine herausragende Schrift, die nahezu universell einsetzbar ist. Doch sie gehört auch zu den am häufigsten verwendeten Schriftarten, und dasselbe einzusetzen wie viele andere trägt nicht dazu bei, sich von der Masse abzuheben.

Es hatte einen praktischen Grund, dass vor Einführung digitaler Fonts überwiegend wenige Schriftarten wie Helvetica, Futura und Gill Sans für die Corporate Designs von Konzernen verwendet wurden. Als Schrift noch *Hardware aus Blei* war, verfügten Druckereien nur über eine begrenzte Auswahl unterschiedlicher Typen. Helvetica, Futura und Gill waren aufgrund ihrer Popularität in nahezu jedem Druckunternehmen zu finden. Man konnte also davon ausgehen, dass die meisten Dienstleister darüber verfügten und in der Lage waren, Werbung CD-konform zu Papier zu bringen. Heute kann man Fonts preiswert über das Internet einkaufen und herunterladen. Einer individuelleren Schriftwahl als in vergangenen Zeiten steht also nichts entgegen. Damit erhebe ich nicht das Wort gegen die Klassiker. Ich setze Helvetica, Futura und Gill jederzeit ein, wenn sie mir für eine Aufgabe optimal scheinen. Ich

möchte nur anregen, stets auch Alternativen zum Mainstream in Betracht zu ziehen und im Zweifelsfall diesen Vorrang zu geben. Der Vorteil von bekannten Schriftarten ist, dass Sie sich darauf verlassen können, dass sie von herausragender Qualität sind. Wenn Sie sich nicht in der Lage fühlen, die Qualität einer Schrift zu beurteilen, sind Sie damit auf der sicheren Seite. Es erfordert Erfahrung, die Spreu vom Weizen zu trennen. Routinierte Grafikerinnen haben ein geschultes Auge dafür. Ihre Souveränität in der Beurteilung von Fonts basiert wesentlich darauf, dass sie Schrift verstehen. Schrift kann jedoch nur verstanden werden, wenn man mit ihrem Entwicklungsprozess vertraut ist.

5.2.1 Keilschrift der Sumerer

Das früheste bekannte Schriftsystem ist die sumerische Keilschrift, entstanden um 3400 vor Christus in Mesopotamien. Sie markiert den Beginn der Schriftgeschichte. Sie besteht aus einer Kombination von Keil- und Nagelformen, die mit einem Schreibgriffel in weiche Tontafeln gedrückt wurden. Ihre Entwicklung spiegelt den Übergang von prähistorischen Gesellschaften zu komplexen Zivilisationen und legte den Grundstein für die Entstehung der schriftlichen Kommunikation und Aufzeichnung. Zunächst wurde sie vornehmlich für administrative und wirtschaftliche Aufzeichnungen verwendet. Mit der Zeit erweiterte sich ihre Anwendung auf literarische, religiöse und repräsentative Texte. Die Keilschrift beeinflusste die Entwicklung anderer Schriftsysteme des Nahen Ostens und diente über Jahrtausende hinweg als Kommunikationsmittel.

5.2.2 Hieroglyphen der Ägypter

Die Hieroglyphen der Ägypter, die ihren Ursprung etwa 3200 vor Christus haben, stellen das bekannteste der frühen Schriftsysteme



Abb. 5.41 | Keilschrift sumerischen oder assyrischen Ursprungs aus dem heutigen Irak



Abb. 5.42 | Relief im Medinet-Habu-Tempel in Luxor, Ägypten



Abb. 5.43 | Ägyptischer Papyrus mit Hieroglyphen



Abb. 5.44 | Hieratische Schrift aus dem 16. Jahrhundert v. Chr.

dar. Landläufig werden Hieroglyphen als Bilderschrift verstanden, in der eine bestimmte grafische Figur für das Objekt steht, das sie darstellt. Demnach würde ein Stierkopf für einen Stier stehen, eine weibliche Figur für eine Frau, und Wellen könnten Wasser repräsentieren. In ihrem Ursprung mögen sie tatsächlich diesem Prinzip entsprochen haben, doch mit der Entwicklung erhielt das System zunehmend mehr Symbole, die wie unsere Buchstaben für Laute standen. Die tatsächlichen Hieroglyphen, wie wir sie aus zahlreichen Abbildungen kennen, sind in ihrer Systematik unserer Lautschrift also gar nicht unähnlich.

Monumental- und Schreibschrift | Die kunstvollen Hieroglyphen, die später im Abendland viel Interesse auf sich zogen und das Bild prägten, das wir von ihnen haben, waren nicht die Alltagsschrift der Ägypter. Sie hatten vielmehr repräsentative Funktion und wurden in der Regel als Monumentalschrift in Stein geschlagen. Für informelle Zwecke im Geschäftsleben und täglichen Gebrauch wurde stattdessen eine Schreibschrift genutzt, die *hieratische Schrift* genannt wird (Abb. 5.44).



Abb. 5.45 | Phönizische Steininschrift, um 1050 v. Chr.

5.2.3 Schrift der Phönizier

Um etwa 1050 vor Christus entstand die Schrift der Phönizier. Sie bestand aus 22 Buchstaben, wobei jedes Zeichen für einen spezifischen Laut stand, womit sie zu den frühesten Formen einer phonetischen Schrift zählt. Ihre Besonderheit lag in ihrer Einfachheit und Effizienz, da sie es ermöglichte, mit einer relativ geringen Anzahl an Zeichen eine große Bandbreite an Wörtern und Konzepten auszudrücken. Diese Form eines Schriftsystems kennzeichnet einen bedeutenden Fortschritt in der menschlichen Kommunikation, da sie eine direktere und

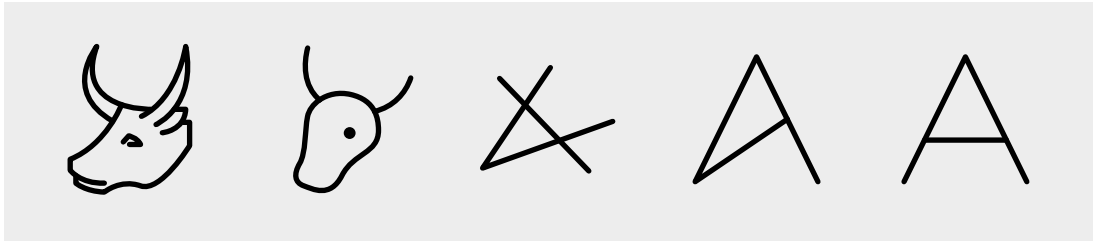


Abb. 5.46 | In ägyptischen Hieroglyphen aus dem 3. Jahrtausend v. Chr. finden sich Piktogramme für den Stier als konkrete Grafiken.

Im 18. Jh. v. Chr. finden sich Stier-Symbole bereits in stark vereinfachter Form.

Im phönizischen Alphabet wird aus dem Symbol der Buchstabe »Aleph«.

Die Griechen übernehmen die phönizische Schrift und machen aus Aleph »Alpha« – hier in einer frühen Form aus dem

6. Jh. v. Chr.

Im 4. Jh. v. Chr. nimmt das Alpha in der griechischen Schrift diese Form an. So wird es auch von den Römern als A für die lateinische Schrift übernommen.

flexiblere Möglichkeit bot, gesprochene Sprache schriftlich festzuhalten, als ihre Vorläufer in Mesopotamien und Ägypten.

Die Schrift der Phönizier bildet die Basis für viele folgende Systeme:

- › griechisches Alphabet
- › lateinisches Alphabet
- › hebräisches Alphabet
- › arabisches Alphabet
- › indische Alphabete

Der Einfluss der Phönizier auf die Entwicklung dieser Schriftsysteme lässt sich auch darin ablesen, dass einige ihrer Zeichen bis in das moderne lateinische Alphabet überlebt haben. So wurde etwa das phönizische Zeichen »Haleph«, das sich aus der Darstellung eines Stierkopfes entwickelt hatte, von den Griechen als Vorlage für Alpha übernommen, das wiederum bei den Römern zum lateinischen A wurde. Somit geht sogar die Bezeichnung *Alphabet* auf das phönizische *Haleph* zurück. Eine steile Karriere für ein altertümliches Rindvieh.

5.2.4 Das Alphabet der Griechen

Das griechische Alphabet entwickelte sich um das 8. Jahrhundert vor Christus. Es basiert auf dem phönizischen Alphabet, besteht aus 24 Buchstaben und hat, abgesehen von einigen Veränderungen in Aussprache und Orthografie, bis heute Bestand. Neben dem lateinischen beeinflusste es auch das kyrillische Alphabet.

5.2.5 Die Versalschrift der Römer

Das lateinische Alphabet, wie wir es heute kennen, hat seinen Ursprung im 7. Jahrhundert vor Christus, als die Römer es von den Etruskern adaptierten, denen die griechische Schrift als Vorbild diente. Die Etrusker waren ein antikes Volk, das ab dem 9. vorchristlichen Jahrhundert in Etrurien lebte, den heutigen Regionen Toskana, Latium und Umbrien. Das klassische römische Alphabet bestand aus 23 Buchstaben: A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, V, X, Y, Z. Die



Abb. 5.47 | Pantheon in Rom aus dem 2. Jahrhundert n. Chr.
mit Inschrift in der römischen Capitalis Monumentalis



Abb. 5.48 | Die Proportionen der römischen Quadrata basieren
auf Quadrat und halbem Quadrat; die Abbildung zeigt die
Schriftart Trajan, die der römischen Capitalis Monumentalis
nachempfunden ist.

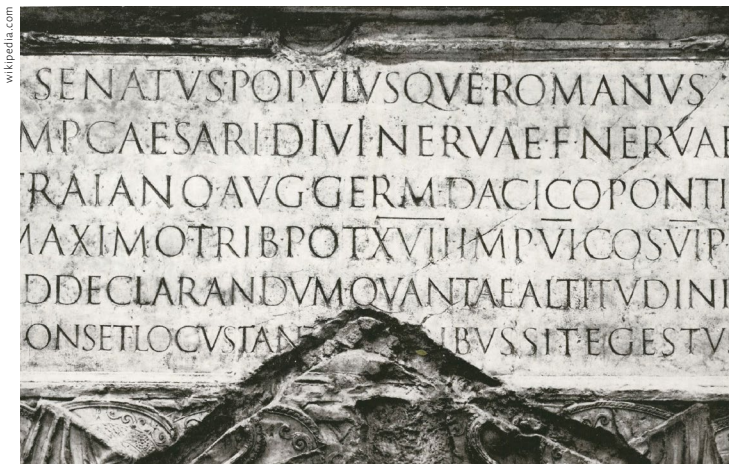


Abb. 5.49 | Capitalis Monumentalis, Trajanssäule aus dem Jahr 113

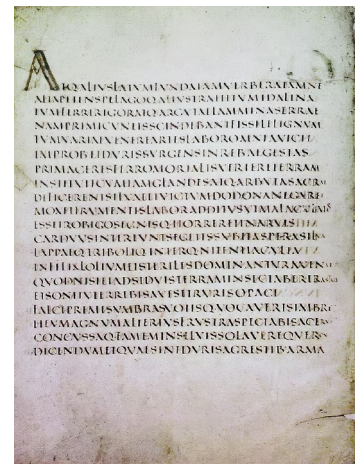


Abb. 5.50 | Capitalis Quadrata, ca. 4. Jh.

Buchstaben J, U und W wurden erst später hinzugefügt, nachdem das römische Reich bereits zerfallen war.

Um den Beginn unserer Zeitrechnung hatte sich die lateinische Schrift zur römischen Quadrata entwickelt. Den Namen trägt sie daher, dass ihre Buchstabenproportionen weitgehend vom Quadrat und halben Quadrat abgeleitet sind (Abb. 5.48). Unterschieden wird die *Capitalis Monumentalis*, die primär an Monumenten in Stein geschlagen wurde (Abb. 5.47 und Abb. 5.48), und die *Capitalis Quadrata* (Abb. 5.50), die Buchschrift der Römer. *Capitalis* deshalb, weil es sich um eine Versalschrift handelt, also eine Schrift, die nur aus Großbuchstaben besteht. Der Begriff findet sich heute in der englischen Bezeichnung für Versalien, *Caps*. Der bekannteste Träger einer *Capitalis Monumentalis* ist die Trajanssäule aus dem 2. Jahrhundert nach Christus auf dem Prachtforum des Kaisers Trajan in Rom.

So wie die Ägypter Hieroglyphen lediglich zu Repräsentationszwecken in Stein schlugen und für den Alltagsgebrauch eine Schrift verwendeten, die sich einfacher schreiben ließ, hatten auch die Römer neben der *Capitalis Monumentalis* eine flüssiger zu schreibende Alltagsschrift, die *Capitalis Rustica* (Abb. 5.51). Von der *Capitalis Monumentalis* über die *Capitalis Rustica* führte die Entwicklung dann zu den Schriften des Mittelalters.



Abb. 5.51 | Capitalis Rustica aus dem 5. Jh.

5.2.6 Schriften des Mittelalters

In Spätantike und Mittelalter¹ spaltete sich die Schriftentwicklung zunächst in unzählige Triebe und Zweige. Gepflegt wurde die Schriftkunst in Klöstern, geschrieben wurde von Hand von Mönchen. Es

1) Mittelalter bezieht sich auf die Zeit vom 6. bis ins 15. Jahrhundert.



Abb. 5.52 | Capitalis Rustica



Abb. 5.53 | Unzialschriften als digitale
Fonts: Libra, American Unciale, Colonial
Uncial

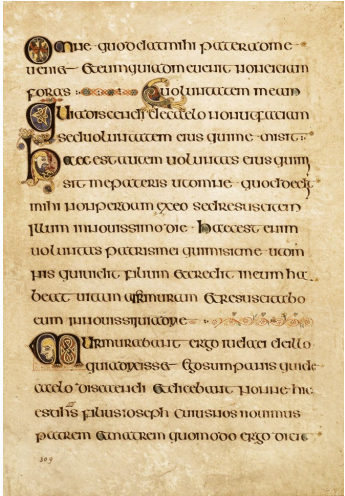


Abb. 5.54 | Irisches Manuskript »Book
of Kells« mit Unzialschrift, etwa um 800
entstanden



Abb. 5.55 | Keltische Schrift nach Vorbild
der Unziale in »Book of Kells«

Abb. 5.56 | Entwicklung der lateinischen
Schrift von der Capitalis monumentalis
des römischen Reiches über die Capitalis
Rustica der Spätantike zur Unziale des
Mittelalters

waren vor allem Gelehrte und Geistliche des Lesens und Schreibens mächtig. Fürsten, Grafen und Könige beherrschten die Kunst eher nicht, das gemeine Volk schon gar nicht. Jede Region und jedes Kloster pflegte seine eigene Schriftform. Obwohl die in Europa verbreiteten Schriften eine gemeinsame Wurzel in der Capitalis Rustica der Römer hatten, war nicht gewährleistet, dass ein Gelehrter aus Irland ohne Weiteres Schriften von der italienischen Halbinsel lesen konnte.

Unziale

Die Capitalis Rustica (Abb. 5.52) entwickelte sich im 4. Jahrhundert zur Unziale (Abb. 5.53), die bis ins frühe Mittelalter weit verbreitet war. Ihre Blütezeit erlebte sie zwischen dem 6. und 8. Jahrhundert. In der Kalligrafie wird sie bis heute gerne für Urkunden eingesetzt. Im Grafikdesign ist eine Unzialschrift eine gute Wahl, wenn ein frühmittelalterlicher Zusammenhang vermittelt werden soll. Die keltische Schrift (Abb. 5.54 und Abb. 5.55), die zwischen dem 6. und 9. Jahrhundert in Irland verbreitet war, entwickelte sich aus der Unziale. Solche Schriftformen eignen sich gut, um einen irischen Kontext zu kommunizieren.

Abbildung 5.56 veranschaulicht, wie sich die Capitalis Monumentalis über die Capitalis Rustica durch Schreibung von Hand im Laufe der Jahrhunderte zur Unziale entwickelt hat. Die strengen Formen der römischen Monumentalschrift lassen sich nicht flüssig von Hand schreiben. Deswegen wurden die Formen zunehmend lebendiger und vereinfacht. So lässt sich etwa das gemeine a der Unziale mit zwei Zügen schreiben, wohingegen die lateinische Versalie drei benötigt. Während die römischen Lettern eine einheitliche Höhe aufweisen, entwickelten sich bei der Unziale Ober- und Unterlängen (→ Seite 300), wie sie für unsere Gemeinen typisch sind.

Karolingische Minuskel

Im Reich Karls des Großen (ca. 747–814) erlebte die Schriftentwicklung eine Vereinheitlichung. Es heißt, der Herrscher über weite Teile Europas habe die Bedeutung einer einheitlichen Schrift für das Funktionieren eines Großreichs erkannt und für eine Art Standardisierung gesorgt, die als *karolingische Minuskel* einen Meilenstein auf dem Weg zur



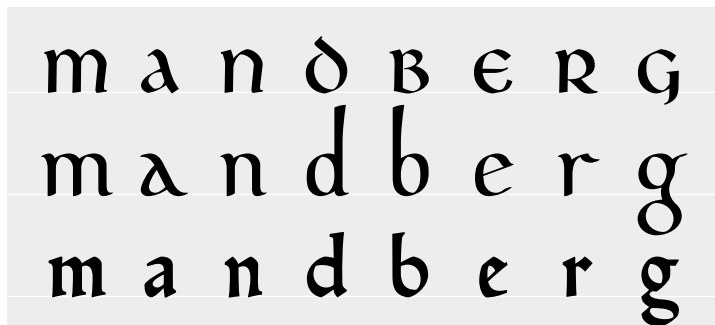


Abb. 5.57 | Oben die Unziale des Frühmittelalters, in der Mitte die karolingische Minuskel (8. Jh. bis 11. Jh.), unten Gemeine nach Vorbildern einer frühen Antiqua der Drucker Konrad Sweynheym und Arnold Pannartz aus dem 15. Jh.



Abb. 5.58 | Digitale Nachbildung einer gotischen Minuskel

modernen Antiqua markiert. Wurzeln dieser Schriftform finden sich allerdings bereits vor den Zeiten des legendären Königs.

In Abbildung 5.57 sehen Sie, wie sich die Unziale zur karolingischen Minuskel entwickelte und dass deren Formen schon weitgehend den modernen Gemeinen entsprechen. Ober- und Unterlängen, die in der Unziale noch eher als Andeutung existierten, gewannen bei der karolingischen Minuskel an Betonung.

Gotische Minuskel

Ausgehend von Belgien und Frankreich verdrängte im 11. Jahrhundert die sogenannte gotische Minuskel (Abb. 5.58 und Abb. 5.59) die karolingische. Markant an dieser Schriftform ist die Betonung gerader horizontaler, vertikaler und diagonaler Linien und die Reduzierung runder Formen. Die gotische Minuskel ist Vorgänger sogenannter *gebrochener Schriften*, die im deutschen Sprachraum bis Mitte des 20. Jahrhunderts dominierten. Landläufig kennt man die Schriftform eher unter der Bezeichnung *gotische Schrift*.

Gebrochene Schriften

Zu den Hauptmerkmalen gebrochener Schriften gehören die abrupten Richtungswechsel in der Linienführung, die zum zerklüfteten, *gebrochenen* Aussehen führen. Diese Ästhetik steht im Gegensatz zu den runden und fließenden Linien der späteren Antiqua. Charakteristisch ist ebenso der ausgeprägte Kontrast zwischen den Linienstärken. Entsprechend der schrägen Haltung der Federn beim Schreiben von Hand fallen die Vertikalen und von links oben nach rechts unten führenden Diagonalen fett aus, während von links unten nach rechts oben verlaufende Züge recht fein geraten. Versalien, insbesondere als Anfangsbuchstaben, enthalten oft detailreiche Verzierungen und Schnörkel (Abb. 5.61). Die x-Höhe fällt im Vergleich zur Antiqua überwiegend hoch aus. Zu den gebrochenen Schriften zählen Rotunda, Textura, die zu Zeiten der Erfindung des Buchdrucks entstandenen Formen Schwabacher und Fraktur sowie die brachialen Schriften der Nazis.

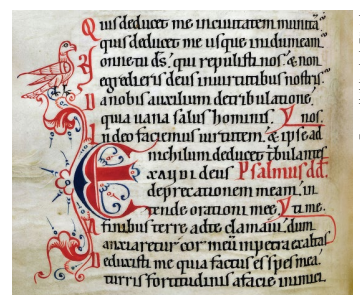


Abb. 5.59 | Frühgotische Minuskel (1253)

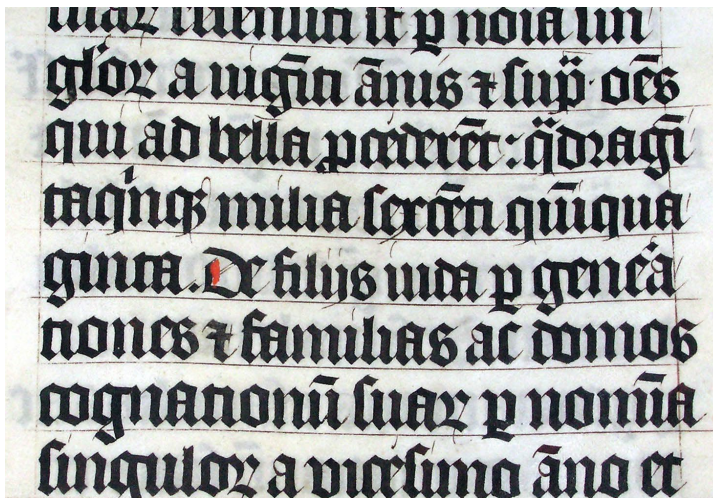


Abb. 5.60 | Das kantige Aussehen ist typisch für gebrochene Schriften.



Abb. 5.61 | Versalien einer gebrochenen Schrift mit Zierelementen

Abb. 5.62 | Textura in einer handgeschriebenen Bibel aus dem Jahr 1407; die gitterartige Struktur des Textsatzes gab dieser Form der gebrochenen Schrift den Namen.



Gerard Brils, Wikimedia, unter Public Domain

Textura

Im Norden Frankreichs entstand ab dem 13. Jahrhundert aus der gotischen Minuskel eine Schriftform, die man *Textura* oder *Textur* nennt. Charakteristisch ist das gitterartige Satzbild, das sich durch Betonung der Vertikalen in Kombination mit gleichmäßigen Buchstabeninnerräumen und Buchstabenabständen ergibt und an ein Gitter erinnert (Abb. 5.62), woher sich eben der Name *Textur* ableitet. Formal ist diese Schriftform durchaus interessant. Ästhetisch sind sie und ihre Weiterentwicklungen sogar schlüssiger als die Antiqua, auch wenn sie für uns Kinder des 20. und 21. Jahrhunderts fremd wirken mag und mühsam zu lesen ist, sofern wir sie überhaupt entziffern können. Dass wir sie nur schwer lesen können, liegt allerdings weniger daran, dass gebrochene Schriften an sich schlecht lesbar wären, sondern dass wir sie schlicht nicht gewohnt sind. Gut lesen können wir, was wir oft lesen, und das meiste Geschriebene begegnet uns in Form der Antiqua. Gebrochene Schriftarten hingegen enthalten Zeichen, die so in Antiqua-Schriften gar nicht mehr existieren, und deshalb sind die meisten von uns nicht mehr in der Lage, in gebrochener Schrift gesetzten Text zu lesen.

Rotunda

Während sich in weiten Teilen Europas die strenge gotische Minuskel etablierte, empfand man deren Formen in Italien als zu schwer und hart, weshalb sich hier ab dem 14. Jahrhundert eine weichere Variante entwickelte, die sogenannte *Rotunda* oder *Rundgotisch*.

Humanistische Minuskel

Die humanistische Minuskel (Abb. 5.65 und Abb. 5.66) entstand im 15. Jahrhundert in Italien und markierte eine Rückbesinnung auf Handschriften des antiken Rom. Typisch für sie ist eine klare, offene

Mandberg

Abb. 5.63 | Digitale Textura

Mandberg

Abb. 5.64 | Digitale Rotunda

mandberg

Abb. 5.65 | Nachbildung einer humanistischen Minuskel

dragenos eris diuisit. Morte subtractus spectaculo magis hominū q̄ triūphantis glorie syphax est tibur^a audita. multo ante mortuus q̄ ab alba traductus fuerat. Conspecta tamen mortuus fuerit. quia publico funere est elatus. hunc regem in triūpho ductum polibius haud quāq̄ spernendus auctor tradit. Secutus scipionem triūphantem est pilles capiti imposito. Q. terentius culleo. omniq̄ deinde uita ut dignū erat libertatis auctorem coluit. Africani cognomen militaris primū fauor an popularis aura celebrauerit. an sicuti sylle magniq̄ pompey patrū memoria ceptum ab assentione familiari sit parum compertum habeo. Primus certe hic impator nomine uicte a se gentis est nobilitatus. exemplo deinde huius nequaquā uictoria paret. insignes imaginū titulos. claraq̄ cognomina familie fecere.

Abb. 5.66 | Humanistische Minuskel des Spätmittelalters

Gestaltung mit Betonung der Rundungen und moderaten Strichstärkenunterschieden. Charakteristisch ist ebenso die schwache Neigung und die geringe Verwendung von Ligaturen, was einen deutlichen Gegensatz zur vorausgegangenen gotischen Schrift bildet. Die humanistische Minuskel diente als Grundlage für die Entwicklung der Antiqua.

5.2.7 Die Erfindung des Buchdrucks

Als Erfinder des Buchdrucks gilt gemeinhin Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg. Tatsächlich jedoch soll eine Art Buchdruck in China bereits bald nach dem 1. Jahrtausend bekannt gewesen sein. Älteste Druckvorlagen mit in Holztafeln geschnittenen Buchstaben werden sogar in das China des 9. Jahrhunderts datiert. Als Erfinder des Drucks mit beweglichen – also einzelnen – Lettern gelten allerdings die Koreaner, die mit Typen aus Bronze um 1377 erste Schriftstücke vervielfältigten.

Auch in Europa wurde bereits vor Gutenbergs Erfindung gedruckt, wozu Texte und Grafiken, so wie in China, in Holz geschnitten wurden. Wahrscheinlich arbeitete bereits eine ganze Reihe kreativer Köpfe daran, die Vervielfältigung von Informationen zu vereinfachen, und es dürfte auch Versuche mit beweglichen Drucklettern gegeben haben. Gutenbergs Leistung war, die Herstellung und Vervielfältigung der Lettern zu revolutionieren. Er hatte eine Lehre als Goldschmied absolviert und konnte mit Metall umgehen. Außerdem besaß er ein Weingut und war von daher mit Pressen vertraut. Auf Basis dieser Erfahrungen entwickelte er ein Verfahren zum Gießen metallener Buchstaben aus Blei. Erst das machte die massenweise Vervielfältigung von Drucken mittels beweglicher Lettern effizient. Seine ersten Bücher mit diesem Verfahren wurden um 1450 gedruckt.



Abb. 5.67 | Johannes Gutenberg

In apert epistola sancti ieronimi ad paulum
 p[ri]mum de oib[us] diuine p[ro]p[ri]etate libris

Capitulum primum

Hacc ambrosius
 tua michi munuscu-
 la perferens. deculit
 sunt et suauissimas
 litteras: que a prin-
 cipio amicitias h[ab]e-
 probare iam fidei et veracis amicitie
 p[ro]ferebant. Vera eni illa necessitudo e-
 et xpi glutino copulata: qua non vili-
 tas rei familiaris. non p[re]sentia tantu
 corporis. non subdola et palpas adula-
 sed dei timor. et diuinatu scripturar[um]
 studia conciliant. Legimus in veterib[us]
 historijs. quosda lustrasse puincias.
 nouos adisse p[ro]p[ri]os. maria trāsisse:
 ut eos quos re libris nouerat. coram
 q[ui] viderent. Sic pitagoras memphi-
 ticos vates. sic plato egyptum. et archi-
 tam tarentinu. tamq[ue] ora ytalie. que
 quonda magna grecia dicebat: labo-
 riosissime peraguer. ut qui athenis
 m[ag]is erat. et potens. cuiusq[ue] doctrinas
 achademie gignasie p[ro]fouab[ant]. fieri
 peregrinus atq[ue] discipulus. malens a-
 liena veracunde discere. q[ua]m sua impu-
 denter ingerere. Deniq[ue] cum litteras
 quasi toto orbe fugientes persequitur.
 capius a picatis et venudatus. v[er]o
 no crudelissimo paruit. ductus capti-
 uus vinct[us] et seruus: tamen quia phi-
 losophus. maior emente se fuit. ad ex-
 cunctu. ladeo eloquentie fonte ma-
 nantem. de vltimis hispanie galliaru
 q[ue] finibus quosdam venisse nobiles
 legimus: et quos ad cōtemplationem
 sui roma non traxerat. vnius homi-
 nis fama perduxit. Habet illa etas
 inaudiam omnibus seculis. celebra-
 dumq[ue] miraculum: ut urbem t[er]ram

ingressi: aliud recta urbem querebant.
 Apolloni? siue ille mag[is] ut vulgus
 loquitur. siue phus ut pitagorici tra-
 dunt. itauit p[ro]p[ri]as. p[ro]fuit rauras.
 albanos. scythas. massagetis. opu-
 lentissima indie regna penetravit: et
 ad eptennum lacissimo phylon amue
 trāmisso puenit ad brāgmanas: ut
 hyarām in throno sedente auro. et de
 raurali fonte potantem. inter paucos
 discipulos. de natura. de morib[us] ac de
 cursu diei et sideru audiret docentem.
 Inde p[er] elamitas. babilonios. chalde-
 os. medos. assyrios. parthos. syros.
 pherices. arabes. palestinos. reuer-
 sus ad alexandriā. perrexit ad ethio-
 piam: ut gignosophtas et famosissi-
 mam solis mentem videret i sabulo.
 Inuenit ille vir ubiq[ue] quod disceret. et
 semp[er] proficiens. semper se melior fie-
 ret. Scripsit super hoc plenissime octo
 voluminibus. phylotratius. **cap. ii.**
Quid loquar de seculi hominib[us]?
 cum apostolus paulus. vas e-
 ledionis. et magister gentium. qui de
 conscientia tantu in se hospitio loque-
 batur. dicens. An experimentum que-
 ritis eius qui in me loquitur cristus.
 post damascum arabiaq[ue] lustratam.
 ascendit iherosolimā ut videret petru
 et m[ag]ister apud eum diebus quindeci.
 Hoc enim m[ag]ister ebdomadis et o-
 gdoadis: futur[us] gentium predicator
 instruendus erat. Rursusq[ue] post au-
 ridis quatuordecim assumpto barna-
 ba et tyro. reposuit cum apostolis eu-
 angelium: ne forte i vacuum curretet
 aut euertisset. Habet nescio quid la-
 rentis energie vire vocis adus: et in
 aures discipuli de auctoris ore man-
 fusa: forte sonat. Unde et eschiras cu
 rodi regularet. et legeret illa demosthenis

Pro epistola ieronimi ad paulum p[ri]mum de oib[us] diuine p[ro]p[ri]etate libris
 p[ri]mum capitulum. In hoc epistola ieronimi ad paulum p[ri]mum de oib[us] diuine p[ro]p[ri]etate libris
 p[ri]mum capitulum. In hoc epistola ieronimi ad paulum p[ri]mum de oib[us] diuine p[ro]p[ri]etate libris
 p[ri]mum capitulum. In hoc epistola ieronimi ad paulum p[ri]mum de oib[us] diuine p[ro]p[ri]etate libris



Abb. 5.69 | Die Gutenberg-Bibel;
Rare Books Division; Lenox Library;
Gun Powder Ma

Die Bewertung *massenweise* muss vor dem historischen Hintergrund und den technischen Möglichkeiten der damaligen Zeit betrachtet werden: Gutenberg benötigte für den Druck von 180 Bänden seiner 42-zeiligen Bibel (Abb. 5.68 und Abb. 5.69) über zwei Jahre. Im Vergleich zu Mönchen, die oft zwei Jahre und mehr mit dem Schreiben einer einzigen Bibel beschäftigt waren, ist das dennoch ein beachtlicher Fortschritt. Für die Entwicklung der menschlichen Zivilisation war dieser Schritt eine Revolution, die nur wenig Vergleichbares findet: die Entwicklung der Sprache, die Entwicklung der Schrift, die Erfindung des Buchdrucks, die industrielle Revolution und wahrscheinlich das Aufkommen des Internets und der Künstlichen Intelligenz.

Für den Druck seiner Bibel verwendete Gutenberg eine Textura. Der lange Herstellungszeitraum von zwei Jahren resultiert nicht zuletzt daraus, dass er anstrebte, das Aussehen von Hand geschriebener Texte weitgehend zu imitieren. Er legte Wert auf ein homogenes Satzbild mit gleichmäßigen Innenabständen der Buchstaben und ihren Zwischenräumen und eine sorgfältige Handhabung der Worttrennungen, um eine optimale Lesbarkeit zu gewährleisten. Dazu wurden einige Buchstaben in variierenden Breiten gegossen – andernfalls wäre mit gleichmäßigen Abständen und sauberen Silbentrennungen kein Blocksatz zu erreichen gewesen. Insgesamt kamen etwa 290 unterschiedliche Drucklettern für den Satz des Buches zum Einsatz. Die Qualität seines Textsatzes stellt das Gros der Textformatierungen, die wir heute mit Computern generieren, in den Schatten und sollte jeder Grafikerin und jedem Grafiker, der Wert auf exzellente Typografie legt, Vorbild sein.

5.2.8 Gebrochene Schrift nach Gutenberg



Abb. 5.70 | Gebrochene Schriften: Aktura, Cloister Black und Hansa Gotisch



Abb. 5.71 | Schneidler Schwabacher, Alte Schwabacher und eine Schwabacher mit Namen Rediviva



Abb. 5.72 | Typisch Fraktur: die sogenannten Elefantenrüssel



Abb. 5.73 | Breilkopf Fraktur, Kleist Fraktur und Leibniz Fraktur

Während sich im 16. Jahrhundert die Antiqua über die meisten Teile Europas verbreitete, wurden im deutschen Sprachraum bis in die 1950er-Jahre gebrochene Schriften eingesetzt. Erst im Dritten Reich begann auch hier der Einzug der Antiqua. Diese Aussage mag verwundern, werden doch gebrochene Schriftarten in unseren Breiten überwiegend mit Nationalsozialismus in Verbindung gebracht. Tatsächlich förderte das Hitler-Regime die gebrochenen Schriftformen als *deutsche Schriften* und entwickelte sogar eine eigenständige Ästhetik dafür. Allerdings erkannte man in den 40ern, dass mittels Schriften, die außerhalb des Dritten Reiches von den meisten nur schwer gelesen werden konnten, kein Weltreich zu regieren war. Deshalb gab es 1941 einen Erlass Hitlers, von gebrochenen Schriften auf die *Normalschrift* Antiqua umzuschwenken. Falls Ihnen das bekannt vorkommt: Karl der Große hatte wahrscheinlich bereits tausend Jahre vorher dieselbe Erleuchtung (→ Seite 312).

Betrachten wir, bevor wir uns der Entwicklung der Antiqua zuwenden, die Geschichte gebrochener Schriften vom 16. bis zum 20. Jahrhundert. Gutenberg setzte für seine Druckwerke die damals vorherrschende Textura ein. Eine Antiqua gab es zu seinen Lebzeiten noch nicht. Doch so, wie sich die Antiqua ab ihrer Entstehung weiterentwickelte, durchlebten auch die gebrochenen Schriften eine Evolution.

Schwabacher

Bereits im späten 15. Jahrhundert entwickelte sich in Deutschland die Textura zur Schwabacher Schrift weiter, die bald große Popularität erreichte. Sie zeigt deutlich mehr runde Formen als das Vorbild, ihre Buchstaben sind breiter und offener gezeichnet. Sie ergibt nicht das gitterartige Satzbild, das der Textura ihren Namen gegeben hat. Die Schwabacher wurde vom Mittelalter bis in die Mitte des 20. Jahrhunderts eingesetzt, doch schon im 16. Jahrhundert lief ihr die Fraktur den Rang als populärste Satzschrift ab.

Fraktur

Die Formen der Fraktur liegen zwischen Textur und Schwabacher. Ihre Buchstaben weisen mehr Rundungen auf als die Textura, jedoch nicht so ausgeprägt wie bei der Schwabacher. Auch die Breite der Zeichen liegt zwischen den beiden. Zu den zentralen Merkmalen gehören außerdem an die Großbuchstaben angehängte Schnörkel, die sogenannten *Elefantenrüssel* (Abb. 5.72) Auch sie gehörte bis zur Abkehr der Nazis von gebrochenen Schriften zu den am häufigsten verwendeten Formen in Deutschland und Österreich. Erst mit Hitlers Schrift-Erlass für einen Wechsel zur Antiqua verloren die Gebrochenen an Bedeutung, bis sie dann im Laufe der 1950er weitgehend verschwanden.

Unterlänge

Ma

