

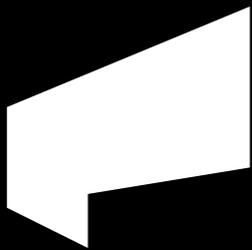
Herzlich

Willkommen

# Markus Schröppel

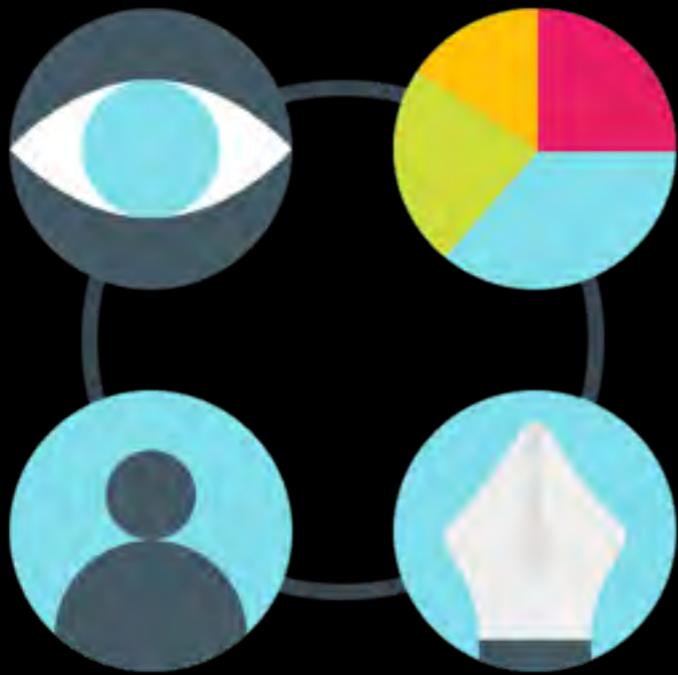
Professor, Doctor of Arts, Diplom Designer;  
Visuelle Kommunikation

**Media  
University**  
of Applied Sciences



UNIVERSITY OF LAPLAND  
**LAPIN YLIOPISTO**

# DR Design Research

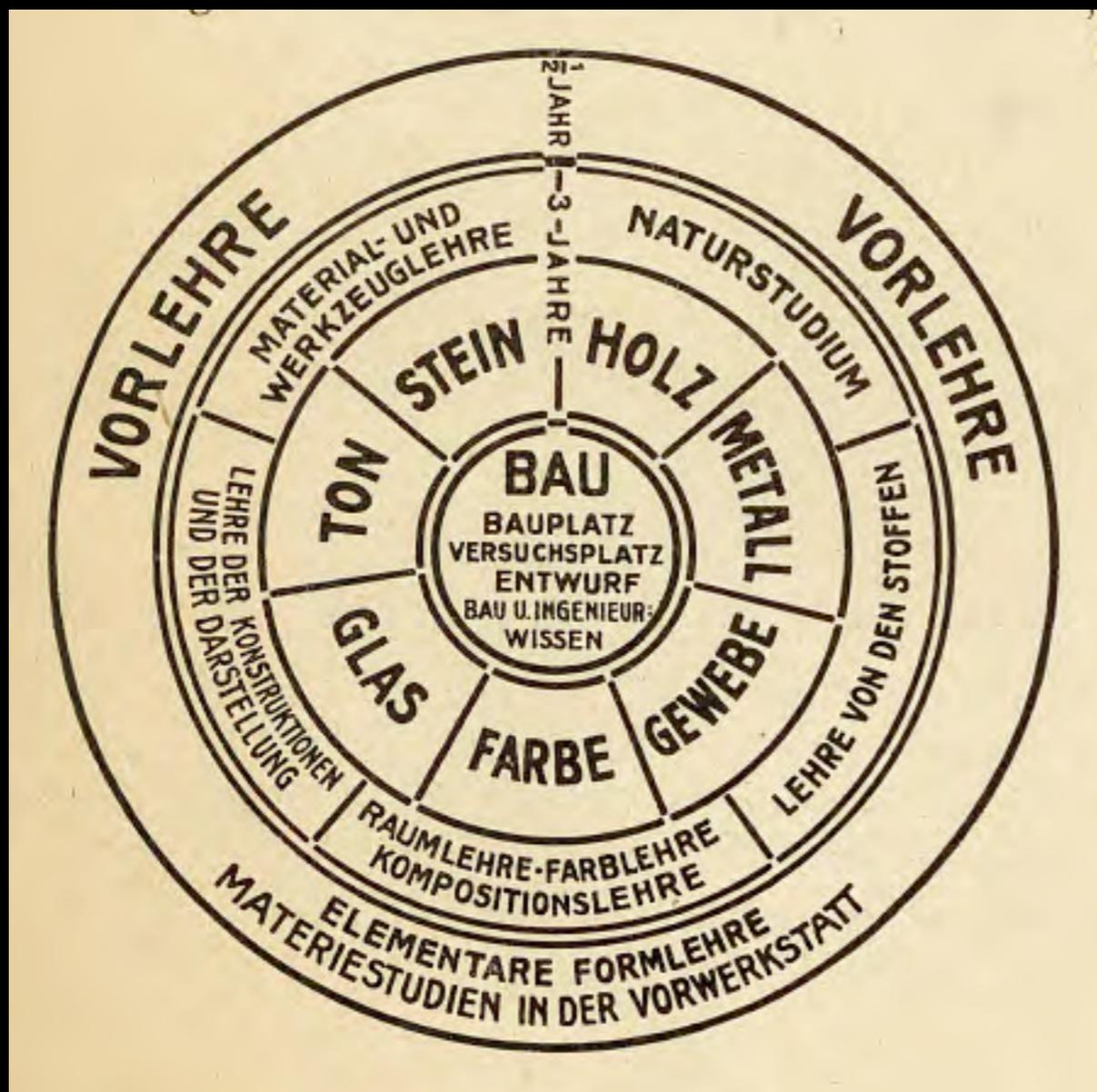


Bei Künstlern, Handwerkern und Designern scheint das Wort „Forschung“ – „research“ das „R-Wort“ – manchmal eine Tätigkeit zu beschreiben, die weit von ihrer jeweiligen Praxis entfernt ist.  
(Christopher Frayling 1993)

Die Debatten um und die Erforschung des Wesens künstlerischer und gestalterischer Forschung dauern seit Anfang der 90er Jahre an ... und stellen nach wie vor ein lebendiges, interessantes Forschungsgebiet dar. Dennoch ist die Forschung zu Design und Kunst weiterhin ein umstrittenes akademisches Feld.

(Guerra 2021)

Dieses konzeptionelle Diagramm, das die Struktur der Lehre am Bauhaus zeigt, wurde 1922 von Walter Gropius entwickelt.



Rainer K. Wick

# TEACHING AT THE BAUHAUS

The standard work  
on the groundbreaking  
pedagogical concepts  
of the Bauhaus

With 270 illustrations,  
subject and name  
indexes, and an extensive  
bibliography

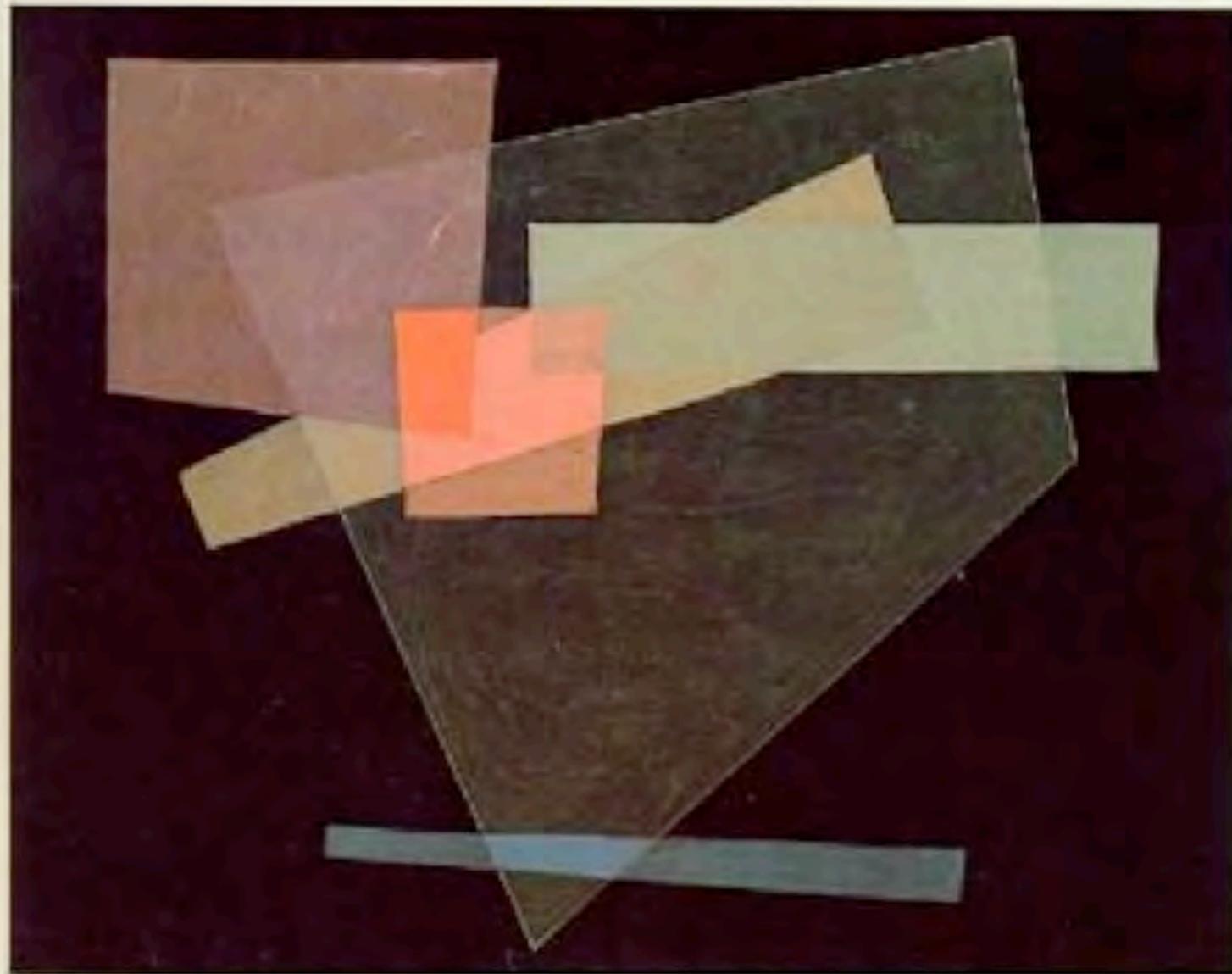
HATJE CANTZ



Clark V. Poling

# Kandinsky-Unterricht am Bauhaus

Farbenseminar und analytisches Zeichnen



Weingarten

Meister auf dem Dach des Bauhausgebäudes, 4.-5. Dezember 1926 (Reproduktion 1998).  
(Von links nach rechts) Josef Albers, Hinnerk Scheper, Georg Muche, László Moholy-Nagy,  
Herbert Bayer, Joost Schmidt, Walter Gropius, Marcel Breuer, Wassily Kandinsky, Paul Klee,  
Lyonel Feininger, Gunta Stölzl, Oskar Schlemmer. Foto: Bauhaus-Archiv Berlin / Musée  
National d'Art Moderne / Centre de Création Industrielle, Centre Georges Pompidou, Paris,  
Nina Kandinsky.© Bauhaus-Archiv Berlin



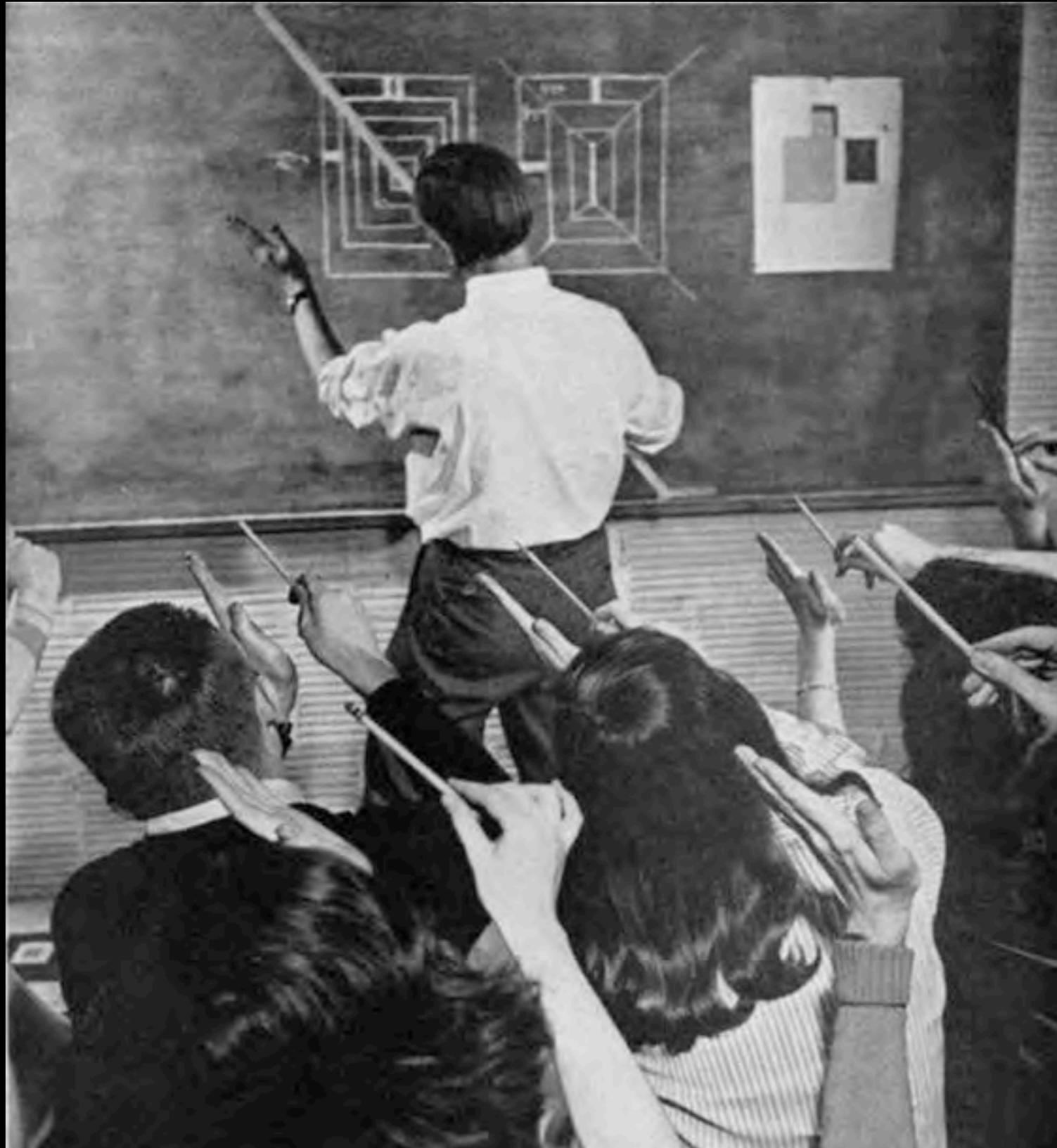
Lotte Beese (detail), ca. 1929 from the Bauhaus Archive

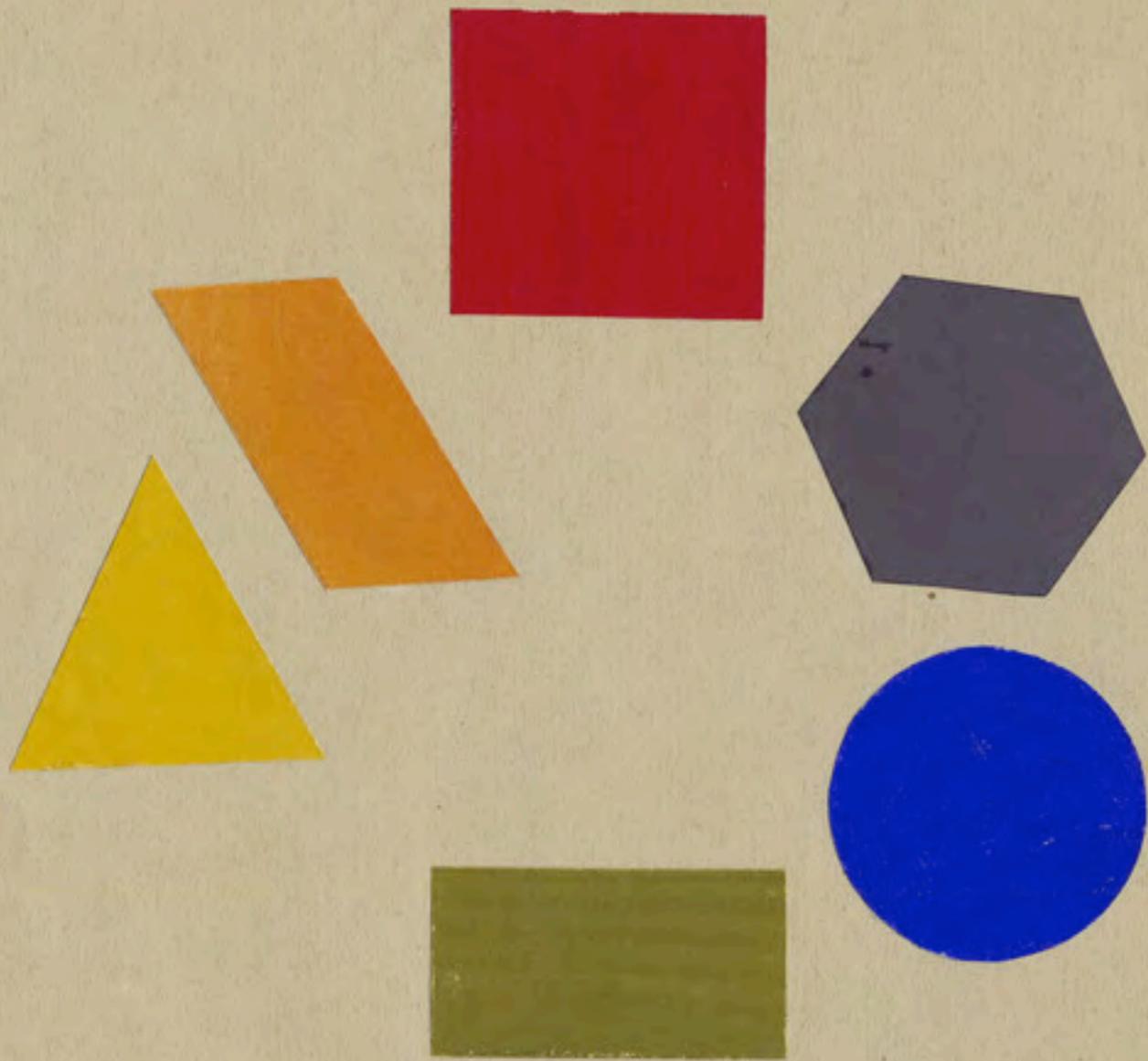




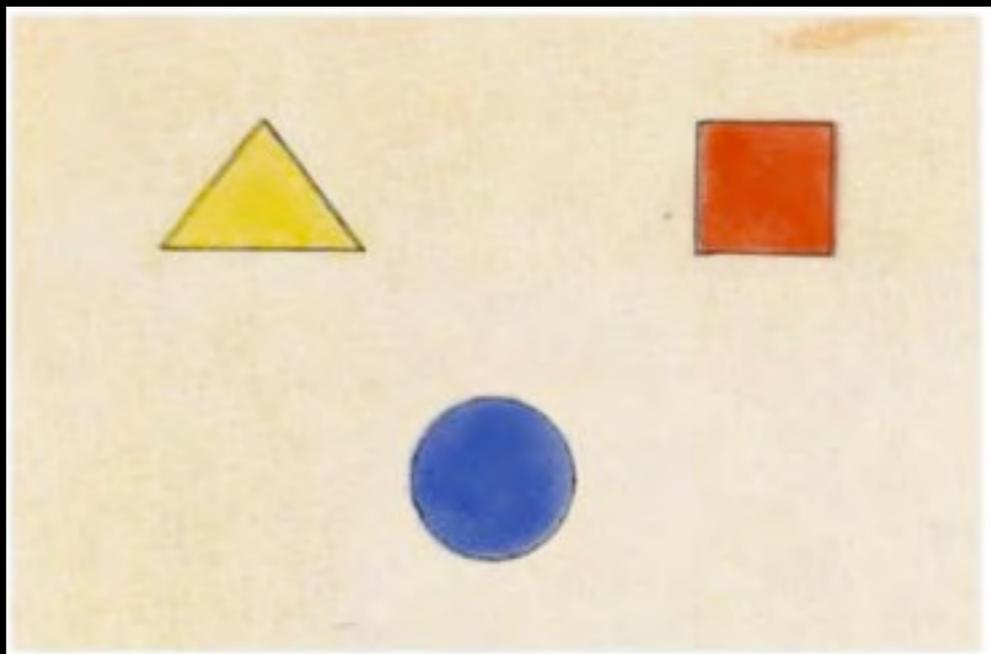


Josef Albers - artist, pioneering colour theorist and historic teacher at the Bauhaus





die primärfarben mit den ihnen zugeteilten grundformen  
versuch einer formgebung für die sekundärfarben. .





1950

1960

1970

1980

1990

2000

# Italienische Gegenbewegung

Global Tools

Gruppo 999

Italienische Postmoderne

Achille, Pier Giacomo & Livio Castiglione

Archizoom

Alchimia

Memphis

Gio Ponti

Superstudio

Ettore Sottsass u.a.

Alessandro Mendini u.a.

**Italien**

Bel Design

Pop-Kultur

Richard Sapper

Anti-Design

Mario Bellini

Giancarlo Piretti

Banaldesign

Postmoderne

Joe Colombo

Radical-Design

Nachmoderne

Neue Bescheidenheit

Neue Einfachheit

Funktionalismus

Redesign

Neues Design

Konstantin Grcic

**Deutschland**

Funktionalismuskrise

Jasper Morrison

Gute Form

Ingo Maurer

**Großbritannien**

Wilhelm Wagenfeld

Dieter Rams

Des-in

Ron Arad

Hochschule für Gestaltung Ulm

Funktionalismuskrise

Neobarock

Max Bill

Otl Aicher

Alternativdesign

Neues Deutsches Design

Boris Sipek

Hans Gugelot

Phasen der HfG Ulm

Viele Gruppen und Galerien

**Skandinavien**

Verner Panton

**Frankreich**

Philippe Starck

Arne Jacobsen

Alvar Aalto

Hans J. Wegner

Volker Albus

**Spanien**

Javier Mariscal

Eames

Loewy

**USA**

Siegfried Micheal Syniuga

Stiletto(Frank Schreiner)

**Japan**

Shiro Kumatawa

Postmoderne Architektur

**Niederlande**

droog-design

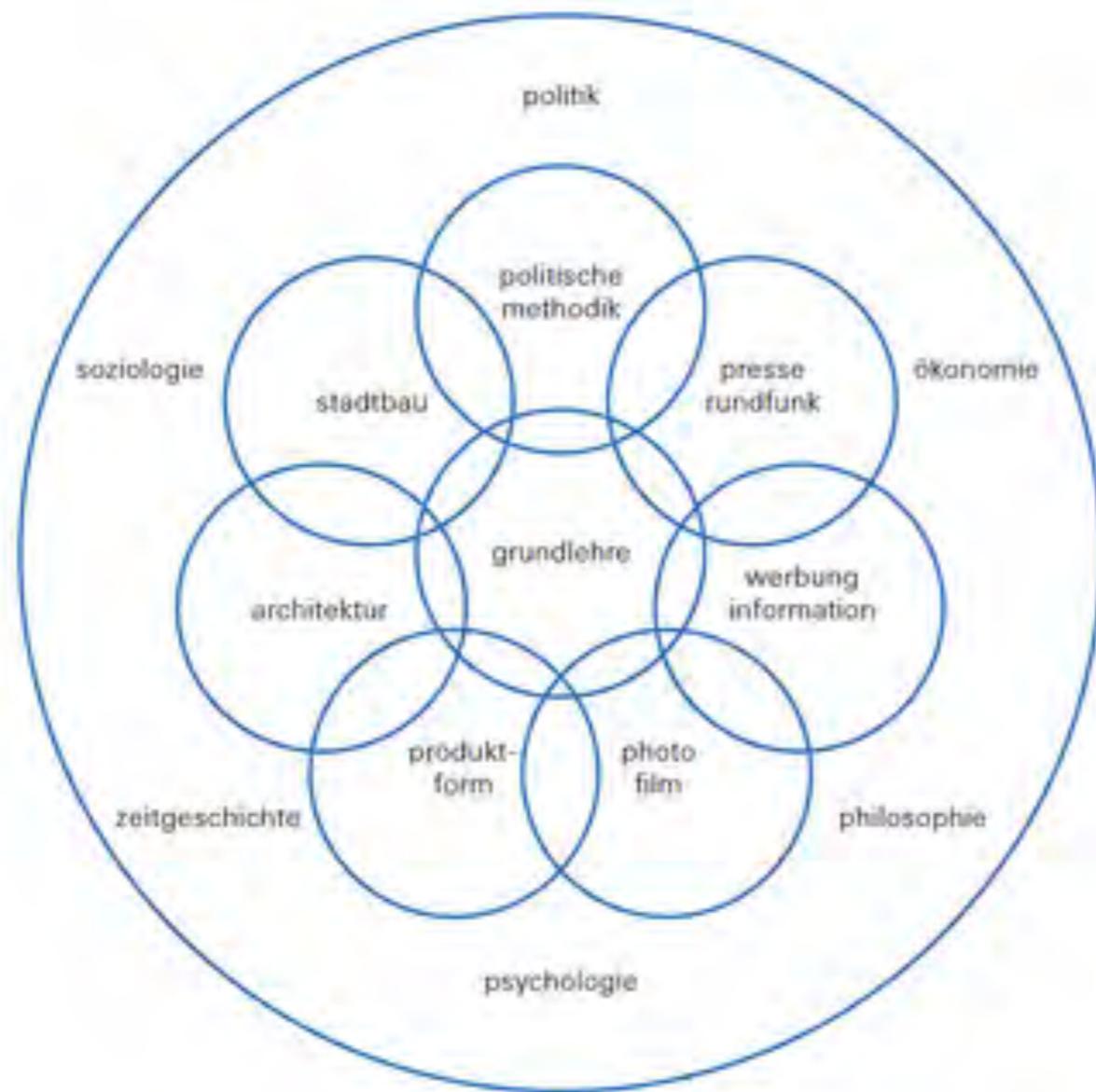
Charles Jencks

Robert Venturi

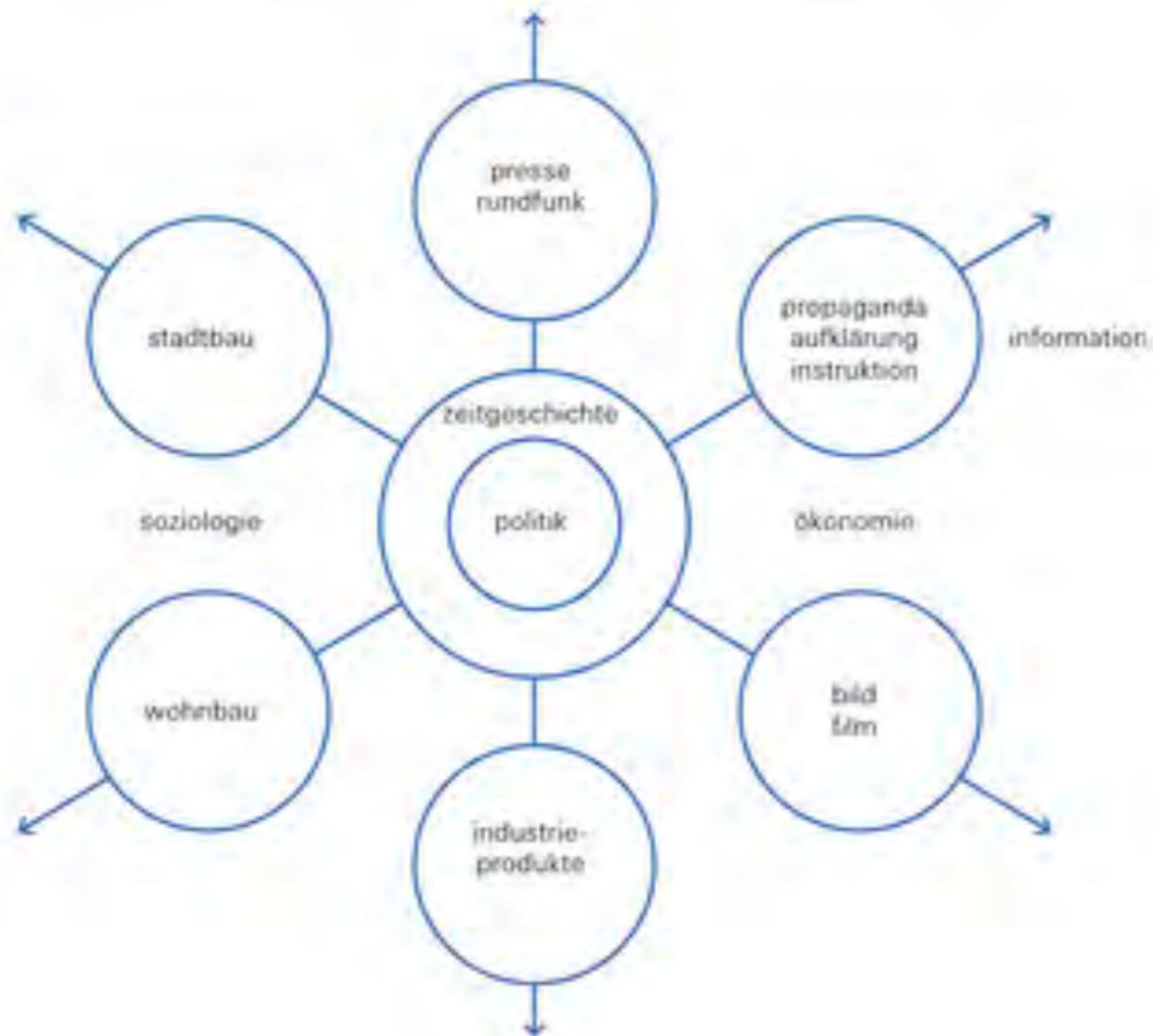


HfG Ulm

Otl Aicher: Schema »Grundlehre -  
Ausbildungsklassen- Allgemeinbildung« aus  
einem Exposé für HICOOG, 12. Juli 1950.



Otl Aicher: Schema »Politik und politische Gestaltung« aus einem Exposé für HICOG, 12. Juli 1950.

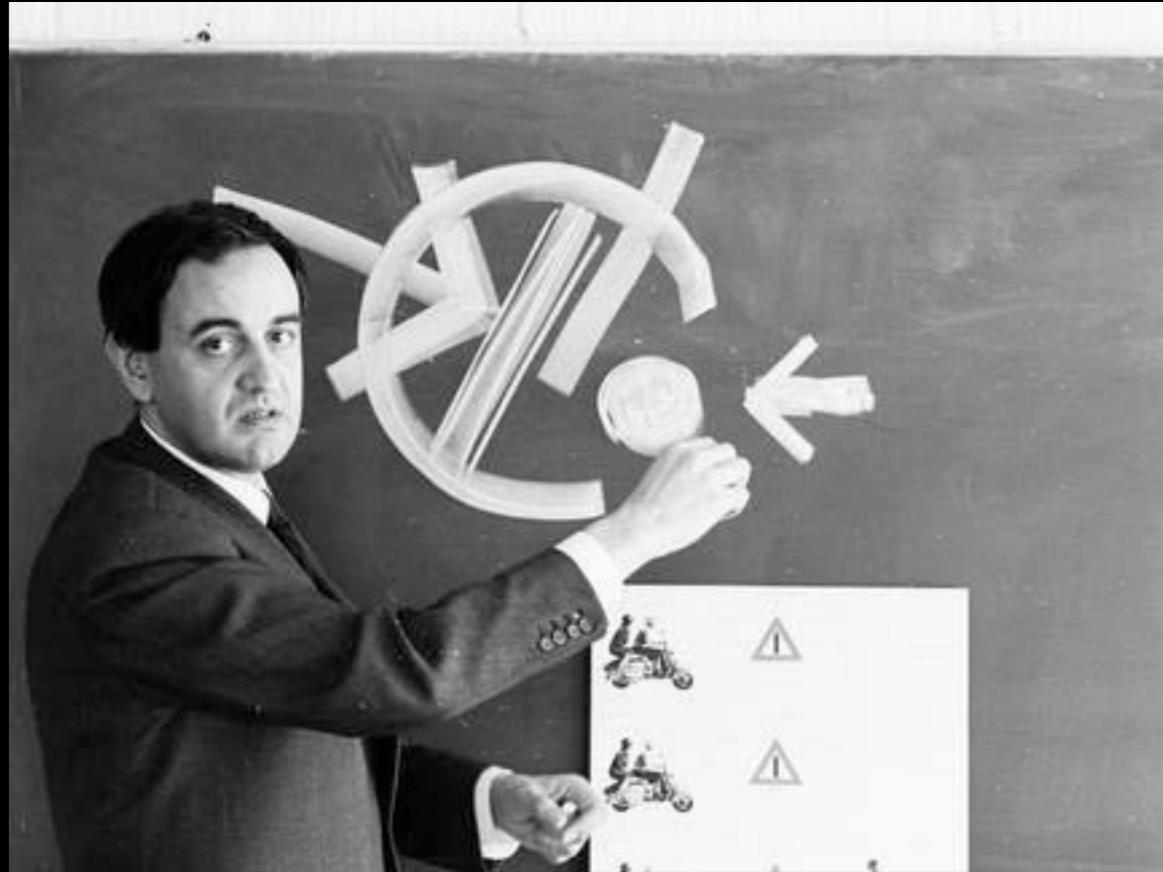








Roland Fürst: Tomás Maldonado im Unterricht, 1966.









Tanksäulen  
Abteilung Produktgestaltung, 2. Studienjahr, 1964/65

Fotograf: unbekannt  
© HfG-Archiv, Ulmer Museum, Ulm

[Walter Gropius](#)

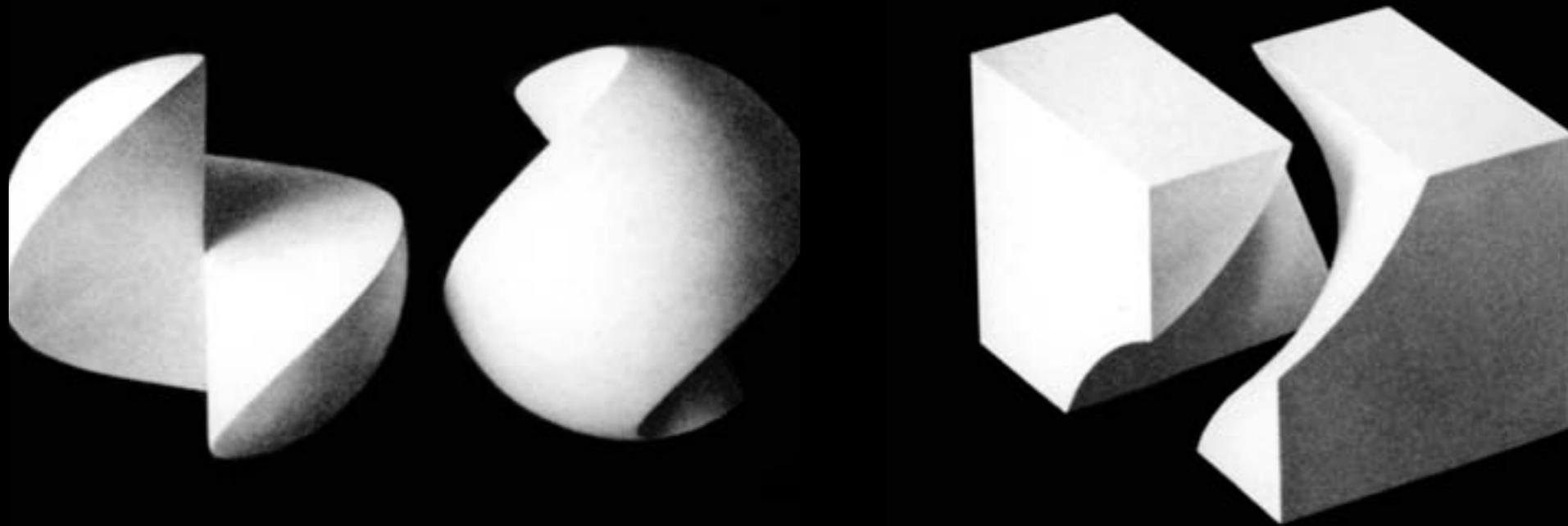
Das HfG-Archiv  
unterschiedlich  
zahlreiche Lar

Mit seinem Un

Radio-Phono-Kombination SK 4 von Braun. Entwurf Hans Gugelot, Dieter Rams u.a., 1956. Foto H. A. M. Hölzinger



Studienarbeiten aus der Grundlehre der HfG Ulm, abgebildet  
in einem Prospekt der Hochschule  
(links Entwurf Eduardo Vargas.  
Dozent: Tomás Maldonado), 1957/58



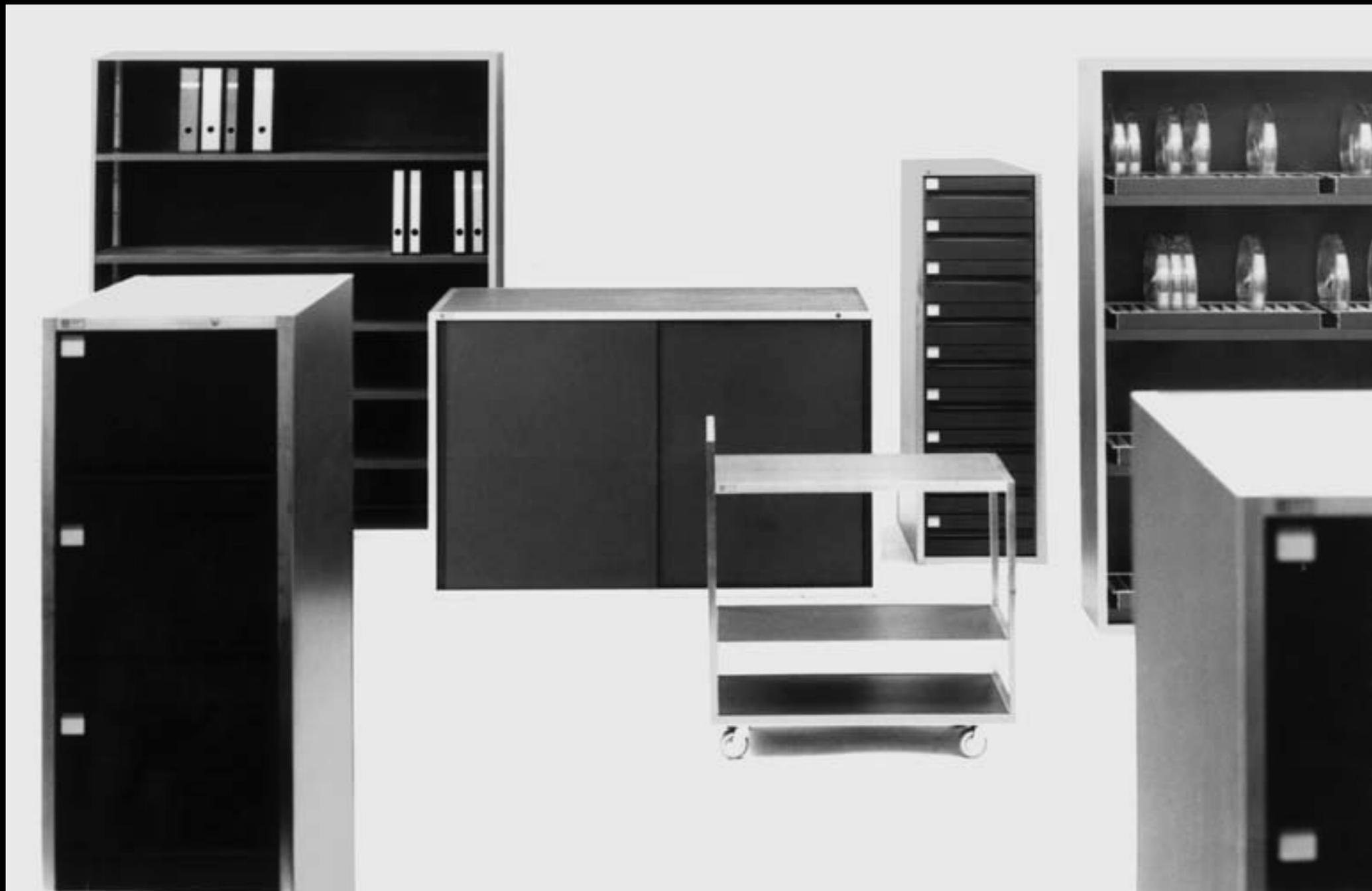
**Kompaktgeschirr Thomas C 100.**  
Diplomarbeit Hans (Nick) Roericht, 1959



»Unidata-Programm«

(Zusatzeinrichtung für datenverarbeitende Anlagen).

Alex Linder GmbH Nürtingen. Entwurf Tomás Maldonado mit  
Rudolf Scharfenberg und Gui Bonsiepe, 1964



Warum Bücher über Semiotik  
Ihnen nicht erklären, wie man  
gestaltet.

# Ferdinand de Saussure

(Schweizer Sprachwissenschaftler)

begründete die Semiotik als  
Wissenschaft der Zeichen.

Seine Theorien zur Semiotik und Linguistik haben die Art und Weise verändert, wie wir Sprache und Zeichen verstehen.

»Bedeutung«, Inhaltsebene

**Signifikat**

**Code**

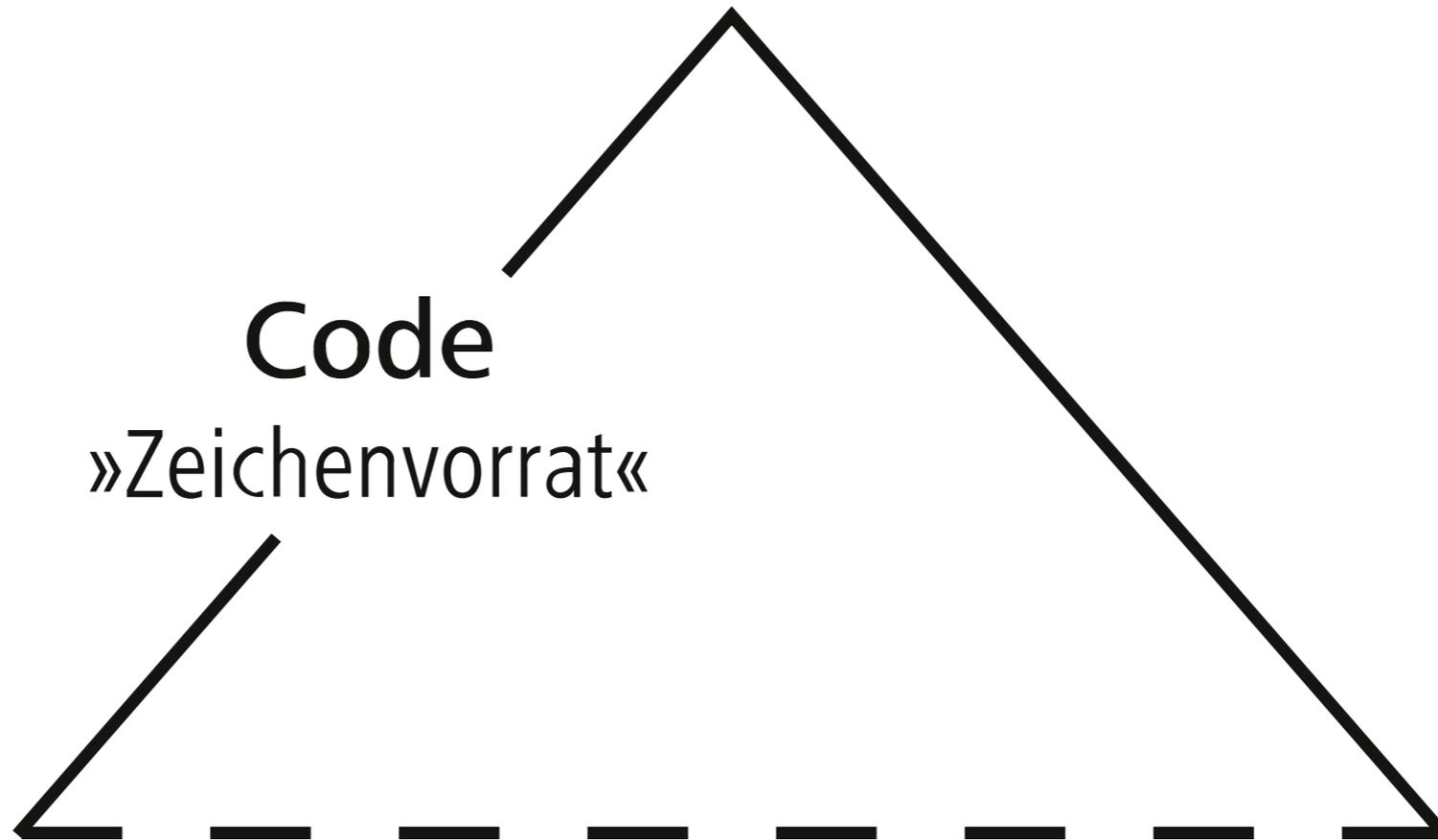
»Zeichenvorrat«

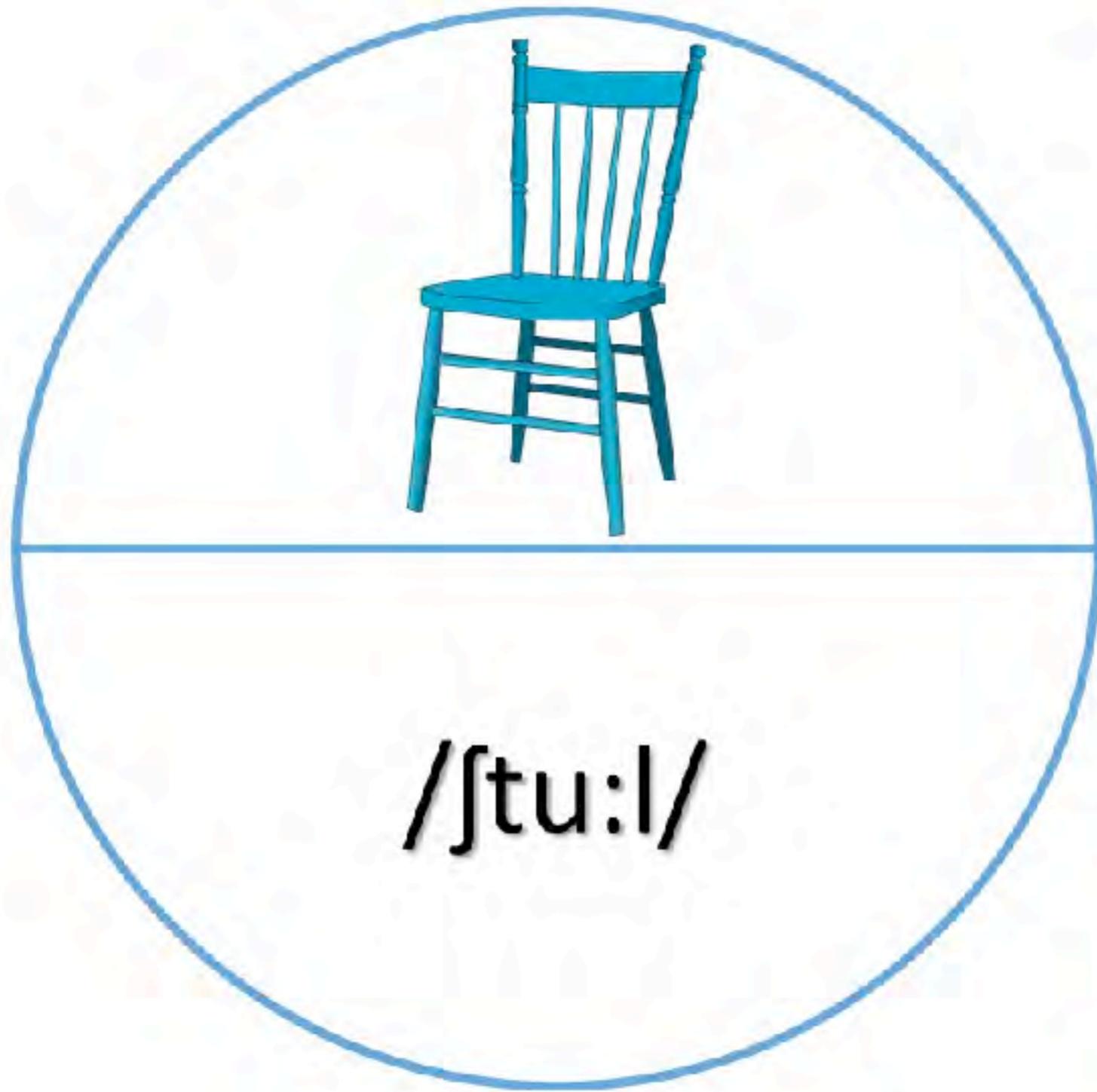
**Signifikant**

/Zeichen/, Ausdrucksebene

**Referent**

»Zeichenobjekt«

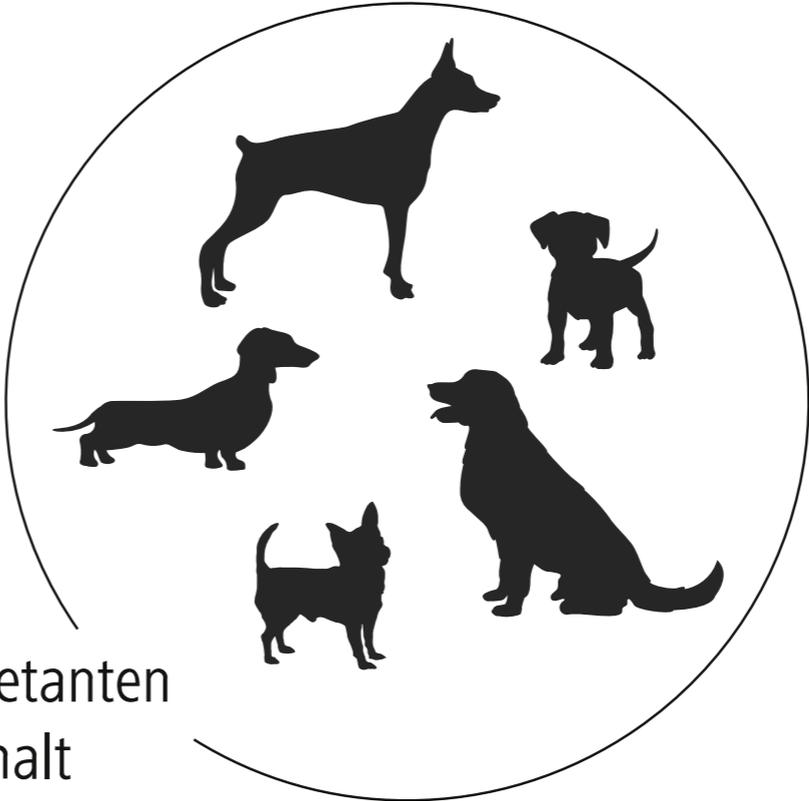




Signifikat

Signifikat

- ist ein Säugetier
- hat vier Beine
- besitzt Fell
- hat einen Schwanz
- kann bellen
- 



Interpretanten  
Inhalt

»HUND«

Bedeutung

Referenz

/hund/

Zeichen



Zeichenobjekt

# Semiotik nach Saussure und Peirce

## Sprache



• Charles Peirce  
Bedeutung ist auf den Inhalt des Zeichens bezogen

Die Zeichen  
- können durch ihre Ähnlichkeit  
- bezeichnet  
- Semiotische Beziehungen & Prozess  
- bilden



• semiotische Objekte  
des Zeichens

## Ziele und Definition nach Peirce

Ein Zeichen ist etwas, das für jemanden in einer gewissen Hinsicht oder Fähigkeit für etwas steht. Es richtet sich auf jemanden, d.h. es erzeugt in dem Willkürlichen einen Prozess von Interpretation oder vielleicht ein weniger entwickeltes Zeichen. Das Zeichen, welches es erzeugt, nennt ich den Interpretanten des ersten Zeichens. Das Zeichen steht für etwas, was Objekt. Es steht für das Objekt nicht in- oder Hinsicht, sondern nur in Bezug auf eine Art Idee. (Peirce 1955, S.223)



## Objektbezug

Bedeutung ist ein Prozess, der sich über die Zeit entwickelt

- Ikonizität
- Indexikalität / Veranschaulichung
- Symbolizität
- semiotische
- Am Ende assoziiert das Zeichen mit einem Objekt und damit mit Kontextwissen

## signifié - signifiant

• Eine Sprache als ein System von Zeichen. Das Zeichen ist die Vereinigung von Lautbild und Vorstellung

Charakteristische Merkmale

- Arbitrarität:
  - "Freiheit des Zeichens"
  - an keine Bedeutung gebunden
  - Beliebigkeit des Lautbildes (nicht in Sprachgemeinschaften)
- Linearität:
  - Lautbild stellt etwas Hörbares dar → sprachliche
  - Zeichen können in einer festen und ausdiskutierten Reihenfolge artikuliert werden



## Inhalt

- Was ist Semiotik?  
(Begriffsdefinition)

- nach Ferdinand de Saussure:
  - parole, langage & langue
  - signifié & signifiant
- Charles S. Peirce:
  - triadische Relation
  - Objektbezug
  - Pragmatik

- Vergleich Saussure - Peirce  
Semiotik im Alltag

## Semiotik

Wissenschaft, welche die Lehre von Zeichen und Zeichenprozessen (Nutz und Kommunikationsformen: Text, Bild, Ton, Film und Medienwissenschaften)

## Semiotik im Alltag

### Kommunikation



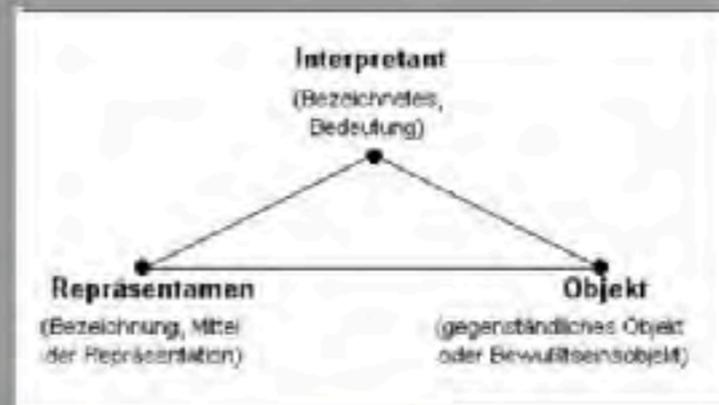
### Marketing und Werbung

- Marken
- Logos
- Produktdesign / Verpackungen
- Alltag
- Verkehrsschilder



## Zeichendefinition nach Peirce

Ein Zeichen ist etwas, das für jemanden in einer gewissen Hinsicht oder Fähigkeit für etwas steht. Es richtet sich an jemanden, d.h. es erzeugt im Bewußtsein jener Person ein äquivalentes oder vielleicht ein weniger entwickeltes Zeichen. Das Zeichen, welches es erzeugt, nenne ich den Interpretanten des ersten Zeichens. Das Zeichen steht für etwas, sein Objekt. Es steht für das Objekt nicht in jeder Hinsicht, sondern nur in bezug auf eine Art Idee.(...)" Peirce 1966,2.228



## Objekt

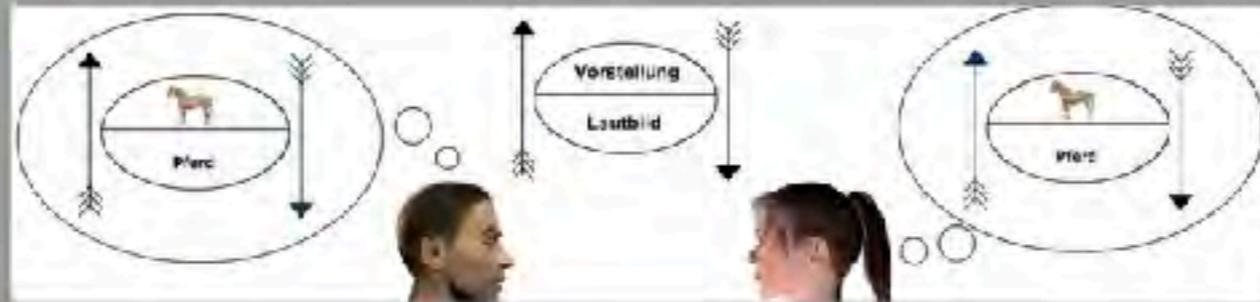
Beziehung zwischen  
Objekt

- IKON
  - Ähnlichkeit
- INDEX
  - direkte phys.
- SYMBOL
  - der Geist asso.
  - mit seinem C
  - Konvention

## Pragmatik

# Semiotik im Alltag

## Kommunikation



## Marketing und Werbung

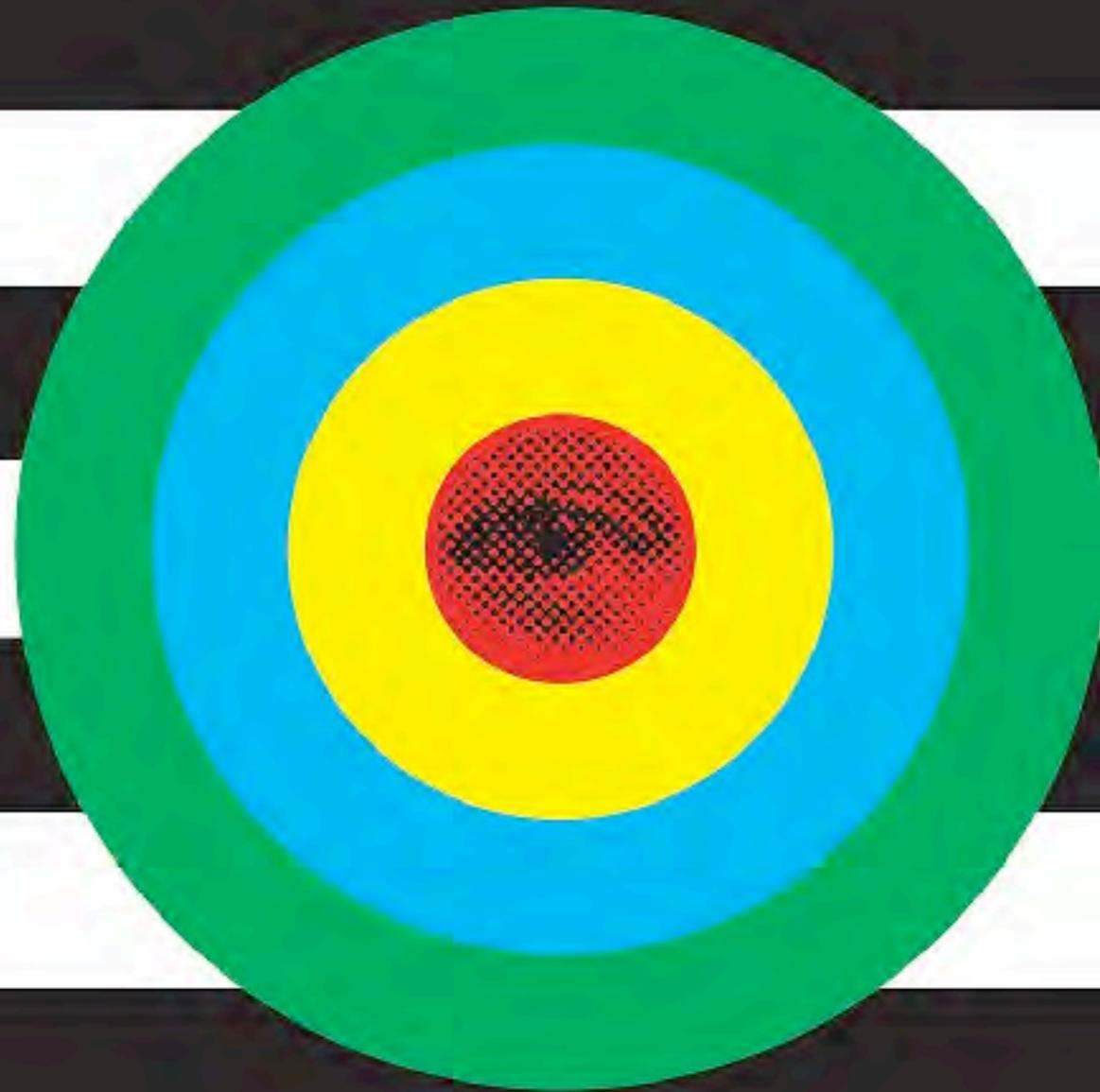
- Marken
- Logos
- Produktdesign / Verpackungen

### Alltag

- Verkehrsschilder

Dawid Crow

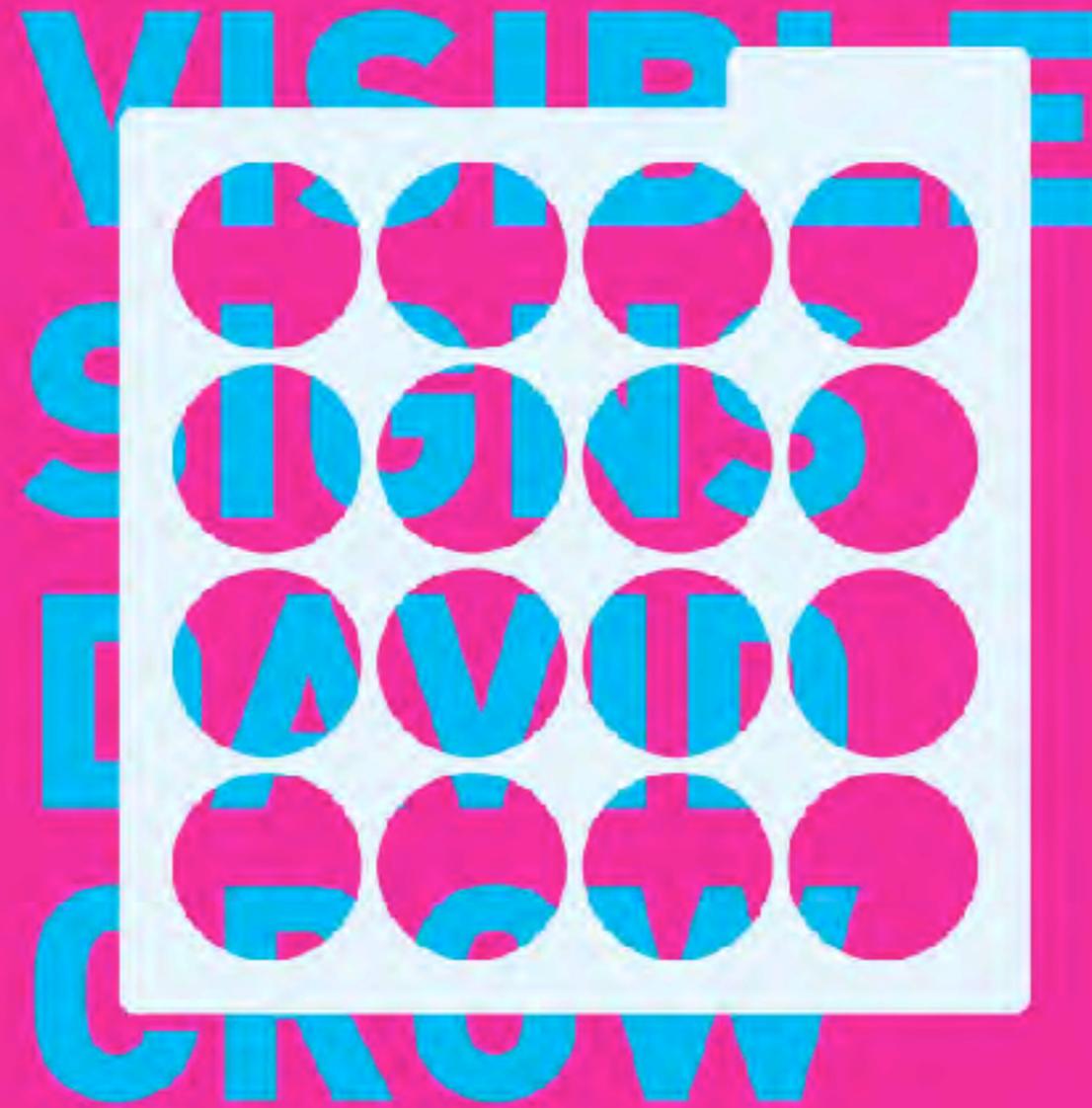
# VISIBLE SIGNS



**An Introduction to Semiotics  
in the Visual Arts  
Fourth Edition - David Crow**

B L O O M S B U R Y

an introduction to semiotics



# Stilistik

Die Stilistik ist eine ursprünglich aus der Rhetorik (Kunst der Rede) entwickelte Methode. Mit der Rückführung auf den Stil und Stilvergleiche werden individuelle Merkmale eines Objektes untersucht.

# Stilistik

Die Stilanalyse in der Kunstgeschichte dient dazu, ein Kunstwerk zu identifizieren:

- Zeitlich (mit Epochenstilen, z.B. byzantinisch, gotisch, barock, modern.....),
- Geografisch (asiatisch, afrikanisch, alpenländisch...regional.....),

# Stilistik

Die Stilkritik dient im Design dazu, Produkte ästhetisch zu kategorisieren.

Man wendet das obgenannte »abstrahierende Sehen« an, ortet Gruppen und das Ganze und fügt sie in übergeordnete Symmetrien usw. , welche dann ein »Bild« abgeben, das gefühlsmässig eingeordnet wird:

# Stilistik

Am Massstab von Ordnung, von Komplexität, von Offenheit oder Geschlossenheit, von Statik versus Dynamik, und anderen Polaritätsprofilen.

- Gesellschaftlich (urban, ländlich... luxuriös, funktional... traditionell, kindlich...usw.)

**Der LC 2, Fauteuil Grand Confort,  
von Le Corbusier, Pierre Jeanneret und Charlotte  
Perriand (1928)**



**Sessel » Vodöl«** vom Wiener Design-Büro Coop Himmelb(l)au, entworfen für Vitra (1989)



# Vergleich



# Stilkritik: Vergleich zwischen zwei Sesseln



**LC 2**

**vermittelt den spontanen Eindruck von statischer Ruhe und Schwere**

**formale Gestaltungsmittel sind einfache, geometrische Grundformen wie Quader und Rechteck achsensymmetrisch aufgebaut, alle Teile befinden sich im Gleichgewicht und ordnen sich einem Horizontal-Vertikal-Raster ein.**

**Einfach**

**Symmetrisch**

**Im Raster**

**Im Gleichgewicht**

**Statisch**

**Fokussiert**

**= Hohe formalästhetische Ordnung**



**Vodöl**

**wirkt dynamisch bewegt und so, als würden seine verschiedenen Komponenten jeden Moment auseinanderstreben**

**zeichnet sich durch eine Vielfalt von Gestaltungselementen aus, die aus dem Gleichgewicht geraten sind, zudem ist der Sessel asymmetrisch und sprengt das Horizontal- Vertikal- Raster durch Schrägen.**

**Vielfältig**

**Asymmetrisch**

**Aus dem Raster**

**Aus dem Gleichgewicht**

**Dynamisch**

**Auseinanderstrebend**

**= Hohe formalästhetische Komplexität**

Stilkritik:

Vergleich zwischen zwei

Sesseln

Max Wertheimer  
Gestaltpsychologie  
1920

# Gestaltpsychologie

- das Ganze größer ist als die Summe seiner Teile.
- das Gehirn ergänzt unvollständige Informationen, um ein vollständiges Bild zu erstellen.
- Gefühle sind Bedeutend

Gestaltpsychologie hat  
Einfluss auf Kunst, Design,  
Werbung, Kommunikation und  
Technologie.





*Alt oder jung? -  
Eine Frage der «Perspektive»!*

Hvor mange dyr kan du se?



4

5

6

Aufgabe:  
Analyse

Bsp.:

**SCHMECKT  
WIE SELBST-  
GEKOCHT.  
WENN DU  
KOCHEN  
KÖNNTEST.**



HEAT IT  
EAT IT  
LOVE IT

**JUUIT**

AUSGEWÄHLTE TIEFKÜHLGERICHTE  
FERTIG IN 8 MINUTEN.

JUUIT BESTELLEN:  
[JUUIT.COM](http://JUUIT.COM)



# 1. Präattentive Vision

die unbewusste  
Aufnahme von  
Informationen aus der  
Umgebung

# 1. Pre-attentives Sehen:

Was ist der erste Eindruck?

Was erregt Aufmerksamkeit?

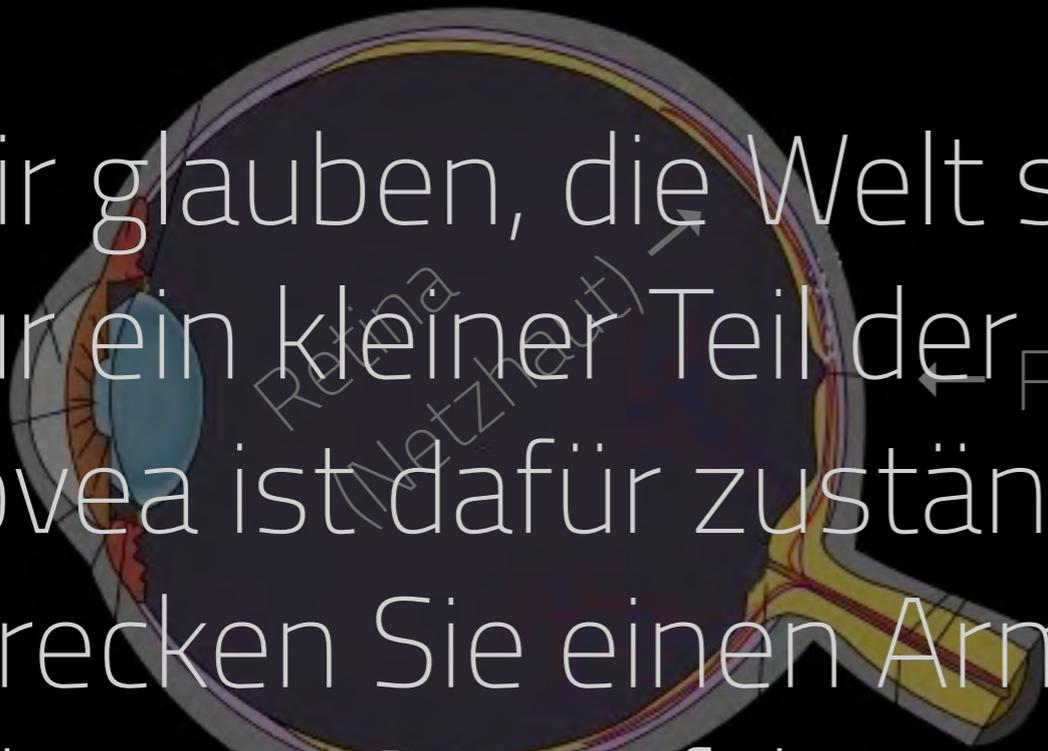
# Peripheres Sehen

# Peripheres Sehen



# Peripheres Sehen

Wir glauben, die Welt scharf zu sehen, doch nur ein kleiner Teil der Rezeptoren in der Fovea ist dafür zuständig. Testen Sie es: Strecken Sie einen Arm vor sich aus und schauen Sie auf Ihren Daumennagel. Das ist ungefähr Ihr Bereich des scharfen Sehens! Dies nennt man foveales Sehen.



# Peripheres Sehen

Grafikdesign wird im realen Leben höchstwahrscheinlich zuerst mit dem peripheren Sehen wahrgenommen.

Übrigens:

Wenn es so bewegungsempfindlich ist – wie könnten Grafikdesigner das ausnutzen?

# Peripheres Sehen

Peripheres und foveales Sehen arbeiten zusammen: Die unscharfen Informationen des peripheren Sehens werden genutzt, um Sakkaden (schnelle Augenbewegungen) zu planen. Das periphere Sehen führt uns vage durch die Welt.

# Peripheres Sehen

Weitere Hintergrundinformationen dazu, was wir peripher sehen und nicht sehen:

Please do not remove

The Sciences  
July/August, 1976

10

Lettvin asks you to perform a few experiments to learn exactly what you can and cannot see "through the corner of your eye." To do the exercises, you needn't be a psychologist or a physiologist. What you may discover from doing these eye games may have enormous implications.

## On Seeing Sidelong

by Jerome Y. Lettvin

**MOANED**



**N**

---

The N is there — must be there — for I can look at the word and see it. Yet when I fix my gaze on the star, I simply can't see it. The question is not whether I have the moral certainty that the N is there — it is only whether I can actually see it while looking at the star. It makes no difference, incidentally, if the N and MOANED are interchanged.

---

**N**



**MOANED**

---

It can't be a matter of resolution, for I can see that dot in the O at a greater distance from the fovea than the N, and the dot is closer to the O rim than the N is to the A or to the E. Curiously, I have a more distinct impression of

# Peripheres Sehen

„**Crowding** ist das seltsame Phänomen, bei dem Objekte, die isoliert betrachtet erkennbar sind, im Gedränge unkenntlich werden. Crowding ist allgegenwärtig, wenn man seitlich sieht, wie Lettvin (1976) das periphere Sehen beschrieb.“

Levi, D. M. (2011). Visual crowding. *Current Biology*, 21(18), R678–R679.

# Peripheres Sehen

Experiment zum peripheren Sehen:  
Legen Sie Ihr Poster auf Ihr Smartphone-,  
heben Sie Ihren linken Arm vor sich und  
starren Sie auf Ihren Daumen. Bewegen Sie  
nun das Smartphone mit Ihrem rechten Arm  
aus der Ferne auf Ihren linken Daumen.

# Peripheres Sehen

Experiment zum peripheren Sehen:

Was sehen Sie?

Schreibe Sie es in Ihren Forschungsbericht!

Erstellen Sie eine Simulation des Gesehenen.

# Peripheres Sehen

„**Crowding** ist das seltsame Phänomen, bei dem Objekte, die isoliert betrachtet erkennbar sind, im Gedränge unkenntlich werden. Crowding ist allgegenwärtig, wenn man seitlich sieht, wie Lettvin (1976) das periphere Sehen beschrieb.“

# Peripheres Sehen

Simulation des peripheren Sehens mit  
„Mischlingen“



7	113569370251	11356937025
	113569470251	113569470251
	113869471251	113669471251
	113669571251	113869581251
	113669581261	113669581261
	114669581262	114869581262
	114670581262	114670581262
	115670681262	115670681262

Vorher

Nachher

110.000	54,60
125.000	60,00
140.000	65,40
155.000	70,80
170.000	76,20

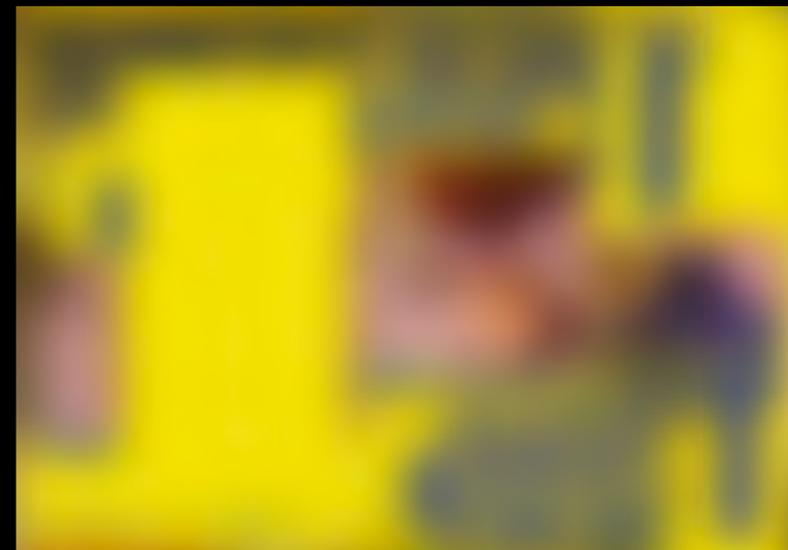
110.000	54,80
125.000	60,00
140.000	85,40
155.000	70,80
170.000	76,20

# Peripheres Sehen

Simulation des peripheren Sehens mit „Mischlingen“ bedeutet in der Bildbearbeitung einen Farbmix, der verschiedene Farben in einem Foto kombiniert.

# Peripheres Sehen

Simulation des peripheren Sehens



Verwischen Sie das Bild nicht nur, sondern berücksichtigen Sie auch mögliche „Überfüllungen“ oder „Mischlinge“ (die Tatsache, dass die Position von Objekten mit der peripheren Sicht sehr unklar ist).

# 1. Pre-attentives Sehen:

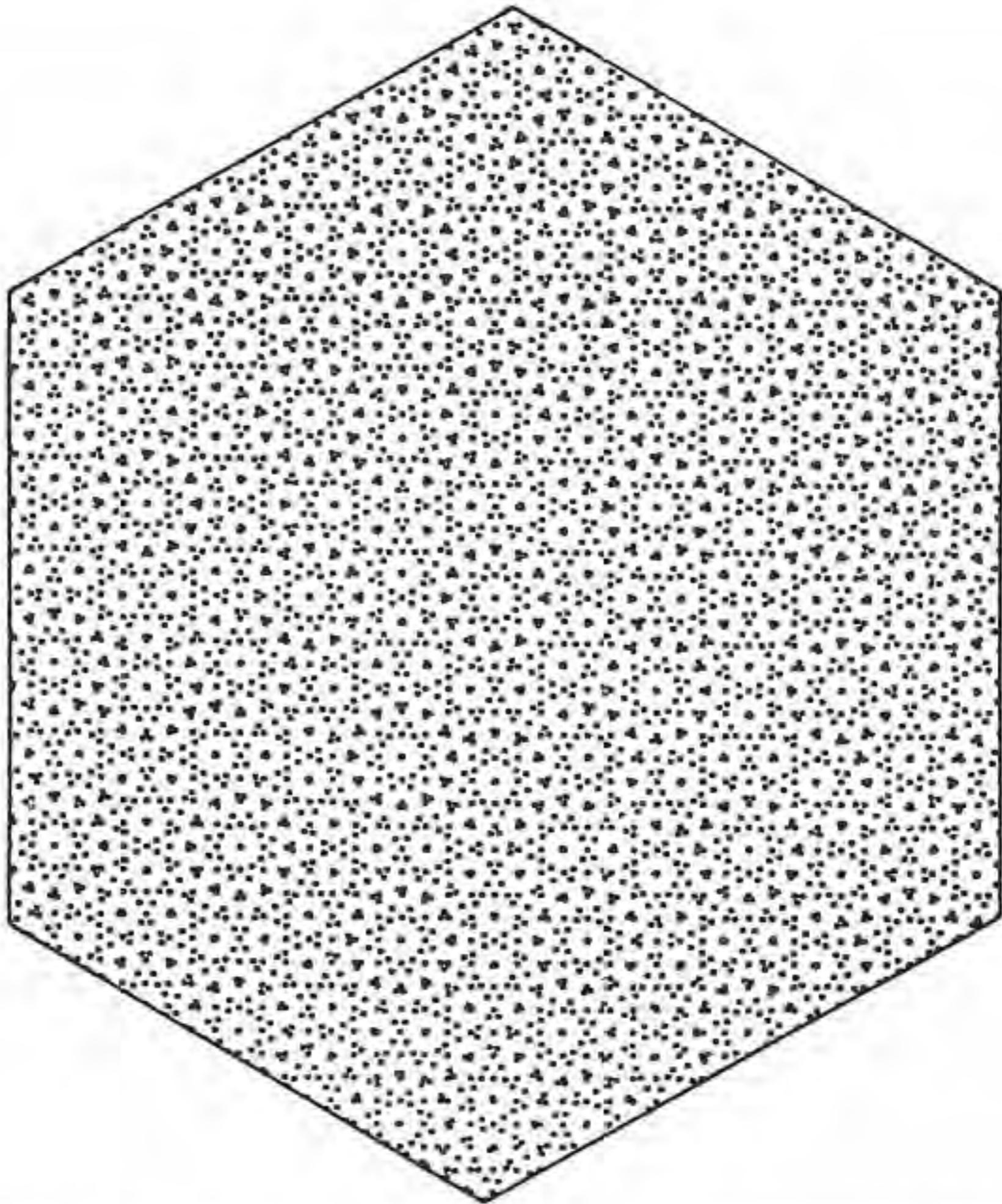
## Einführung in die Gestaltprinzipien

Diese Prinzipien beschreiben, was unser Wahrnehmungssystem automatisch für uns verarbeitet.

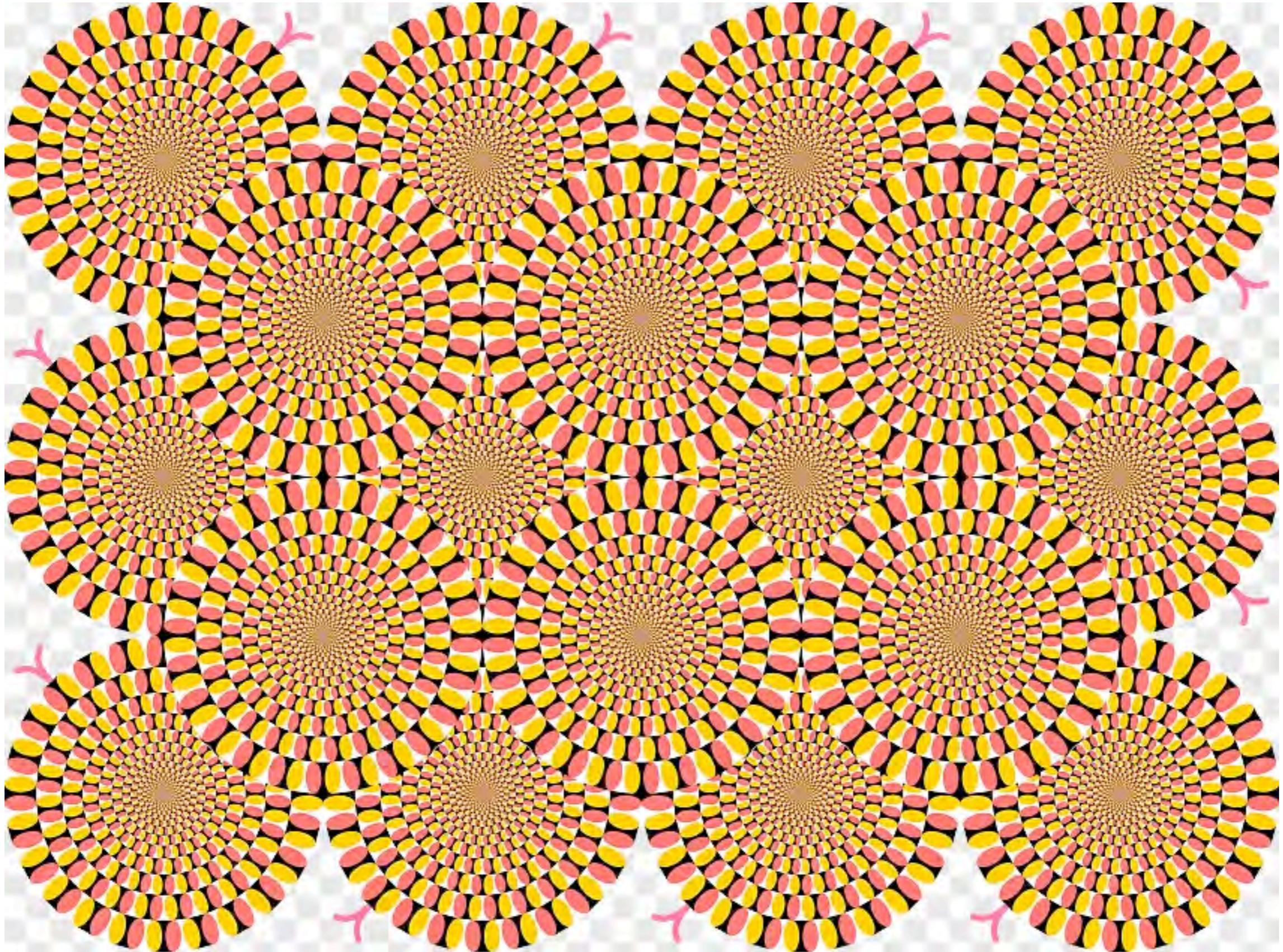


# Gestaltung und Wahrnehmungspsychologie

Sehen Sie,  
wie sehr  
Ihr  
visuelles  
System  
damit  
beschäftigt  
ist, eine  
Struktur zu  
finden!



# Buntes rotierendes optisches Täuschungsmuster



# Gestaltprinzipien

Gestaltforscher wiesen auf visuelle Konfigurationen hin, die emergente Eigenschaften besitzen, die in keinem ihrer lokalen Teile vorhanden sind.

(Palmer, 2002b: 179)

# Gestaltprinzipien

Wir werden uns nun solche visuellen Konfigurationen ansehen, die emergente Eigenschaften aufweisen – meist Gruppierung, d. h. wie einzelne Elemente „zusammenpassen“.

# Das Prinzip der Nähe

Nah beieinanderliegende visuelle Elemente werden gruppiert – siehe diese Punkte:



# Das Prinzip der Nähe



# Das Prinzip der Nähe

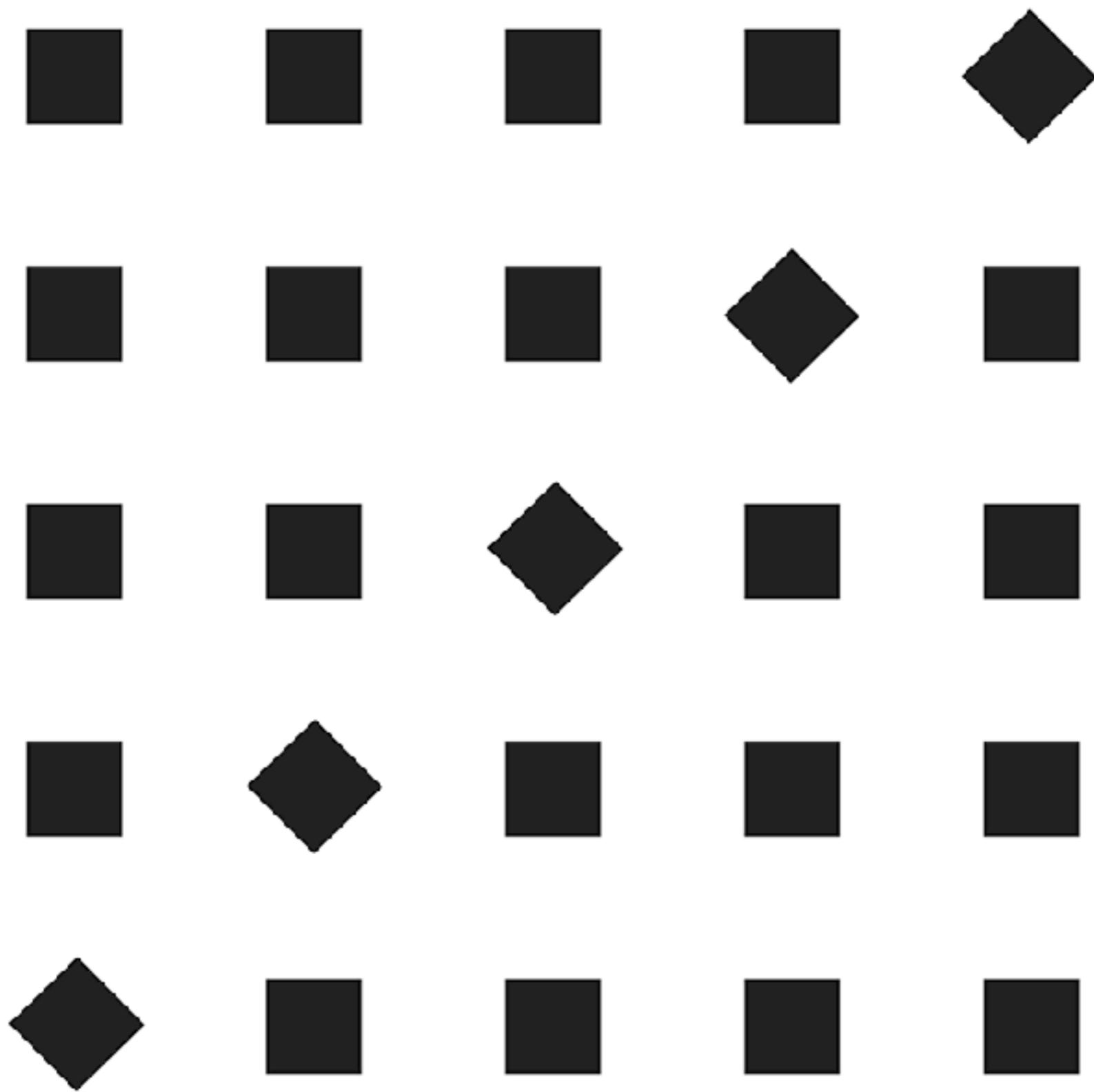
ungewollt?



# Das Prinzip der Prägnanz



# Das Prinzip der Ähnlichkeit



# Das Prinzip der Ähnlichkeit

Gruppierung erfolgt bei Elementen mit ähnlicher Form, Größe, Ausrichtung und Farbe. Es handelt sich um „die Tendenz ähnlicher Teile, sich zusammenzuschließen“

(Wertheimer, 1938: 75).

# Das Prinzip der Ähnlichkeit



**SCHMECKT  
WIE SELBST-  
GEKOCHT.  
WENN DU  
KOCHEN  
KÖNNTEST.**

**HEAT IT  
EAT IT  
LOVE IT**

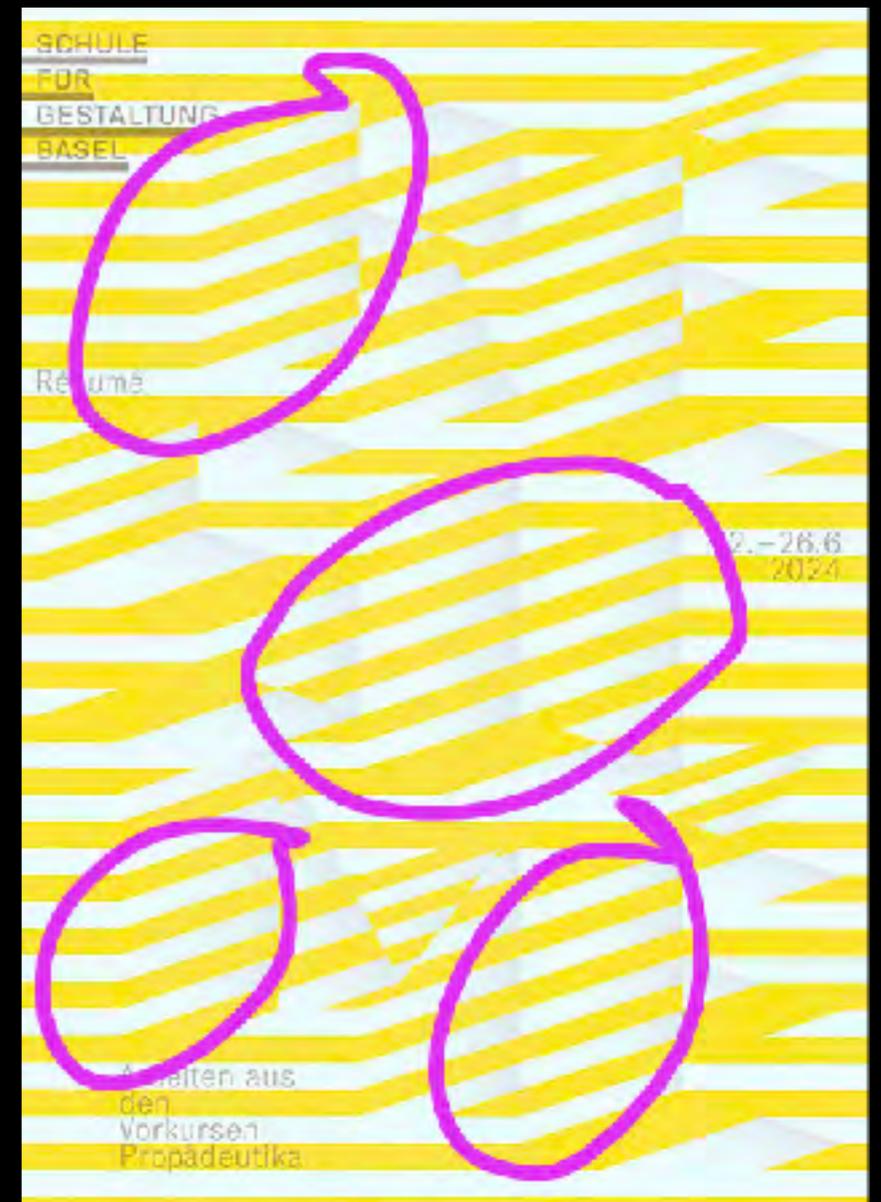
**JUUIT**

AUSGEWOGENE TIEFKÜHLGERICHTE FERTIG IN 8 MINUTEN. JETZT BESTELLEN: [JUUIT.COM](http://JUUIT.COM)

The advertisement is presented in a window frame. It features a man in a purple hoodie eating a bowl of food. The text is in bold, blue, sans-serif font on a yellow background. A red border highlights the main text and the brand name.

# Das Prinzip der Ähnlichkeit

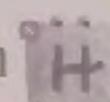
Die Faktoren Nähe und Ähnlichkeit wirken im Grafikdesign oft zusammen. In Ihrem Bericht könnten Sie die auffälligsten Gruppen hervorheben, die sich aufgrund von Nähe/Ähnlichkeit ergeben – etwa so:



# Das Prinzip der Ähnlichkeit

oder so:

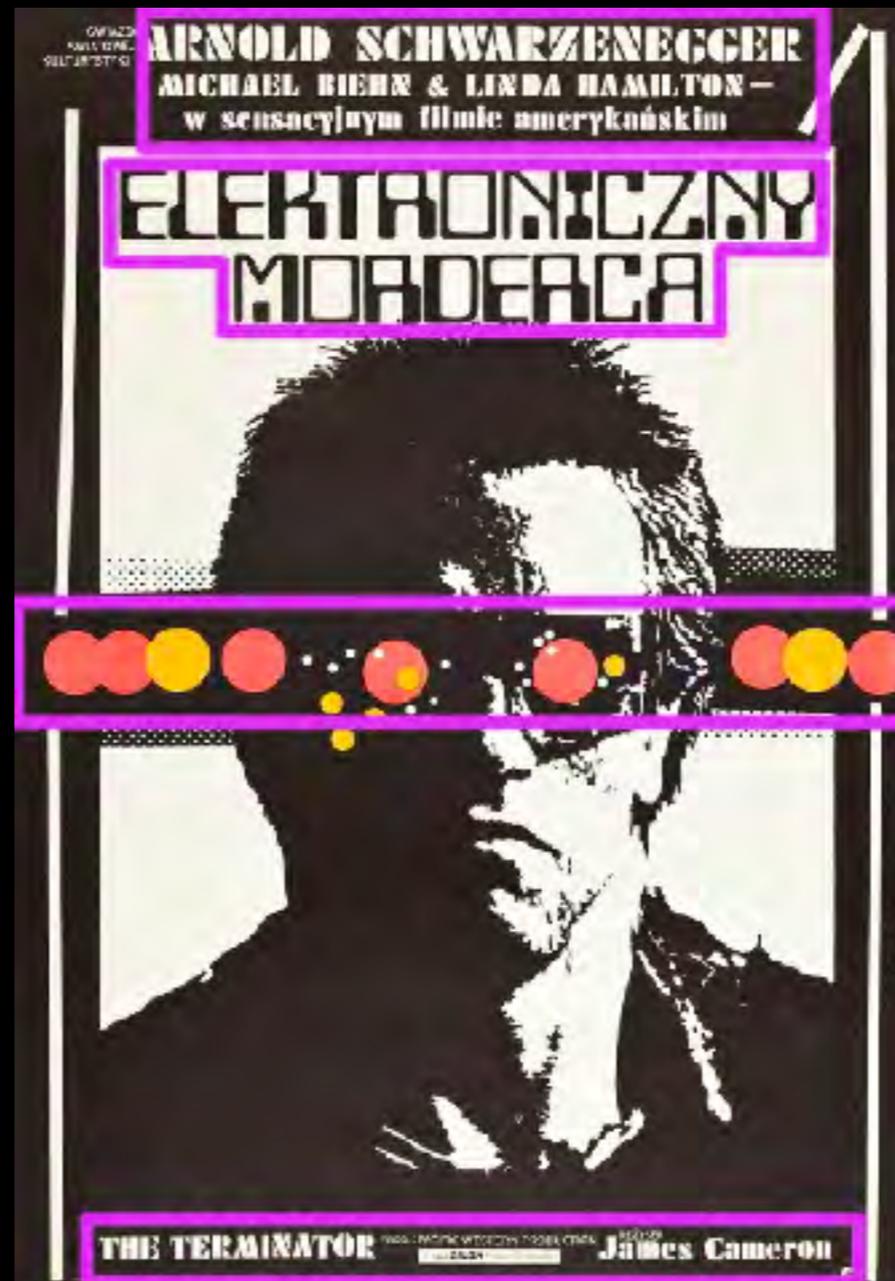
Als meine Katze  
*mit Dir*  obwohl  
sie sonst *immer* 

Da hab ich's gewusst. Da hab ich  gelöscht.

**Hinge** Die Dating App, entwickelt  
um gelöscht zu werden

# Das Prinzip der Ähnlichkeit

oder auch so:



Überprüfung mit  
Gestaltprinzipien:

Gestaltprinzipien  
beschreiben grundlegende  
Vorgänge der visuellen  
Wahrnehmung.

LAWS OF ORGANIZATION IN PERCEPTUAL FORMS

By MAX WERTHEIMER

# Das Prinzip der Ähnlichkeit



# Das Prinzip der Richtung

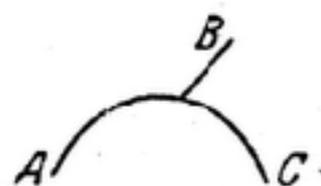


FIG. 8.



FIG. 9.

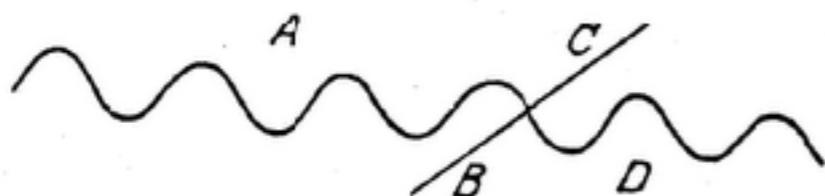


FIG. 10.

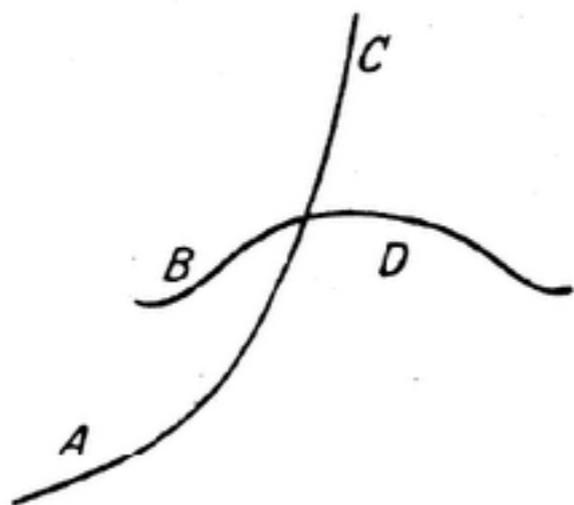


FIG. 11.

# Das Prinzip der Richtung



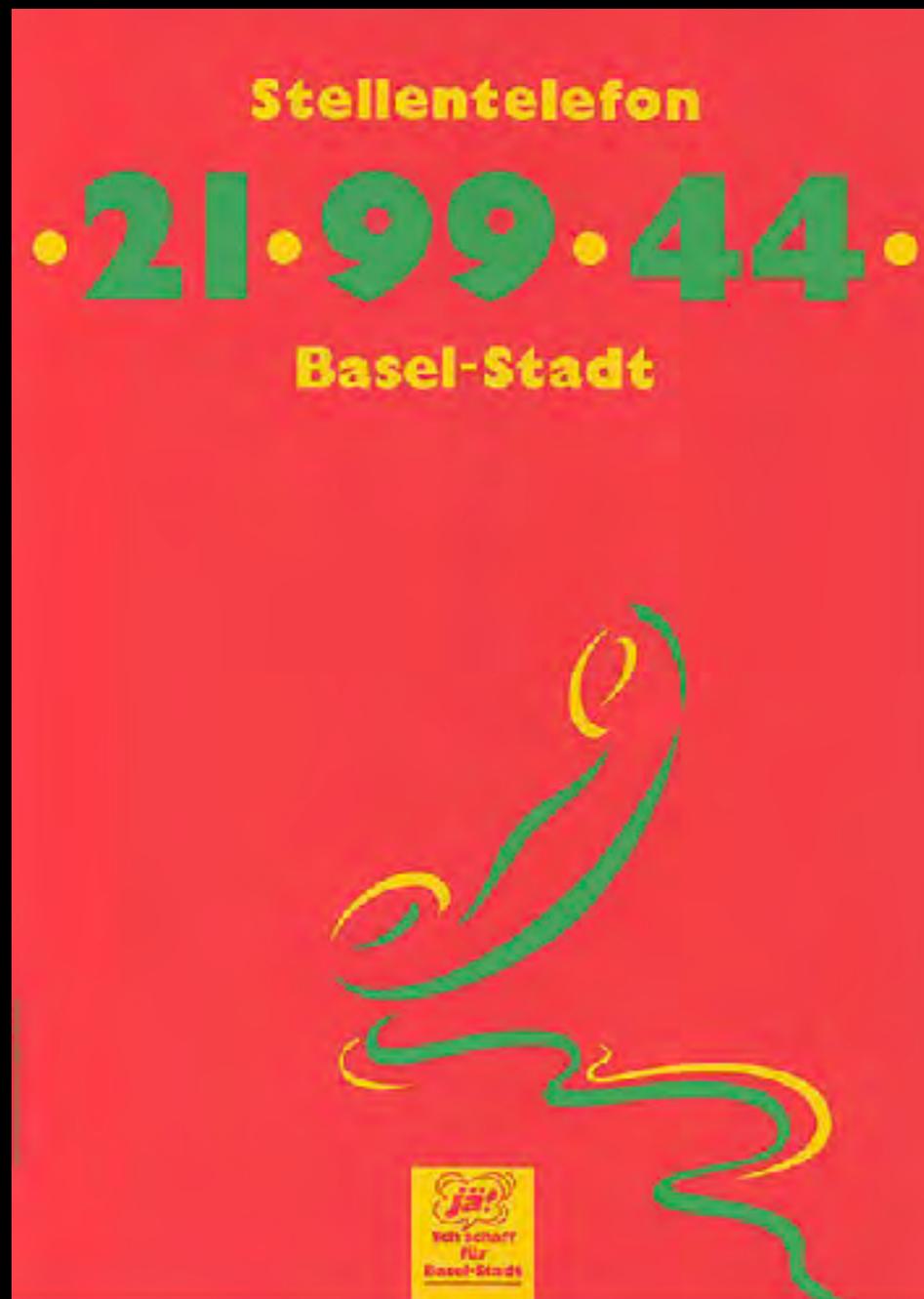
# Das Prinzip der Richtung

41 7410 63 63  
BESTEN DANK FÜR IHREN EINKAUF !  
4200 36 513 0039 313 VERK 12:26 27 01

AUGEN LILA	25.20	1
LEBER KLEIN	41.50	1
PLASMA 400g	37.40	1
ZÄHNE WEISS	12.40	1
PANIKANFALL 5 min	50.00	1
BIZEPS	35.00	1
LEUKOZYTEN 500g	36.20	1
SPEICHERLAGADER 20cm	10.00	1
OHREN	24.50	1
HAUSELOCH QUADRATISCH	15.00	1
UNSTÄBLICHKEIT 5min	99.90	1
TOTAL		
ZURUECK	422.50	
	500.00	
	78.50	
MWST-REGISTER-NR. 155.719		
CODE SATZ BETRAG		
TOTAL 7.52 422.50		
	422.50	
	MWST	
	12.36	
	12.36	

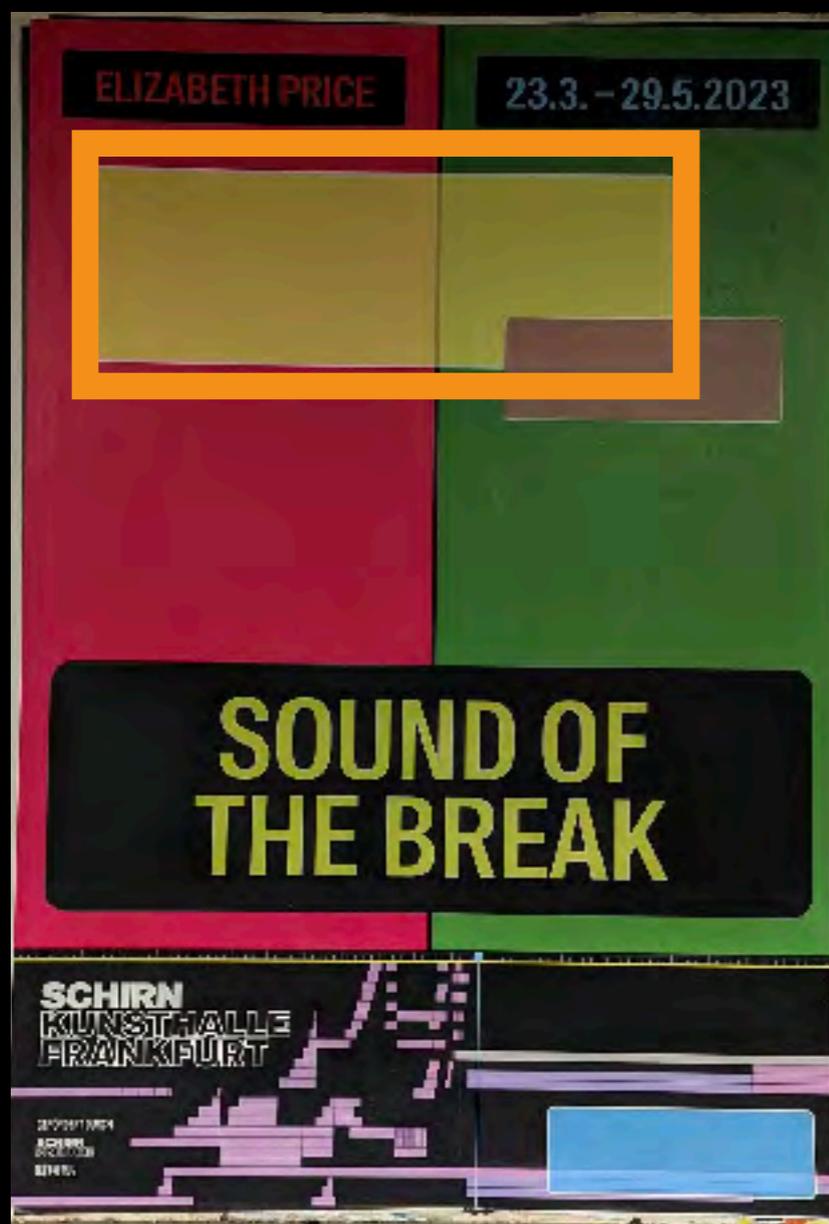
NEU - BARGELDLOS BEZAHLEN AUCH MIT  
VISA UND EURO- / MASTERCARD

# Das Prinzip der Nähe



Die einzelnen grünen und gelben Linien bilden zusammen die Form eines Telefonhörers.

# Das Prinzip der Guten Gestalt



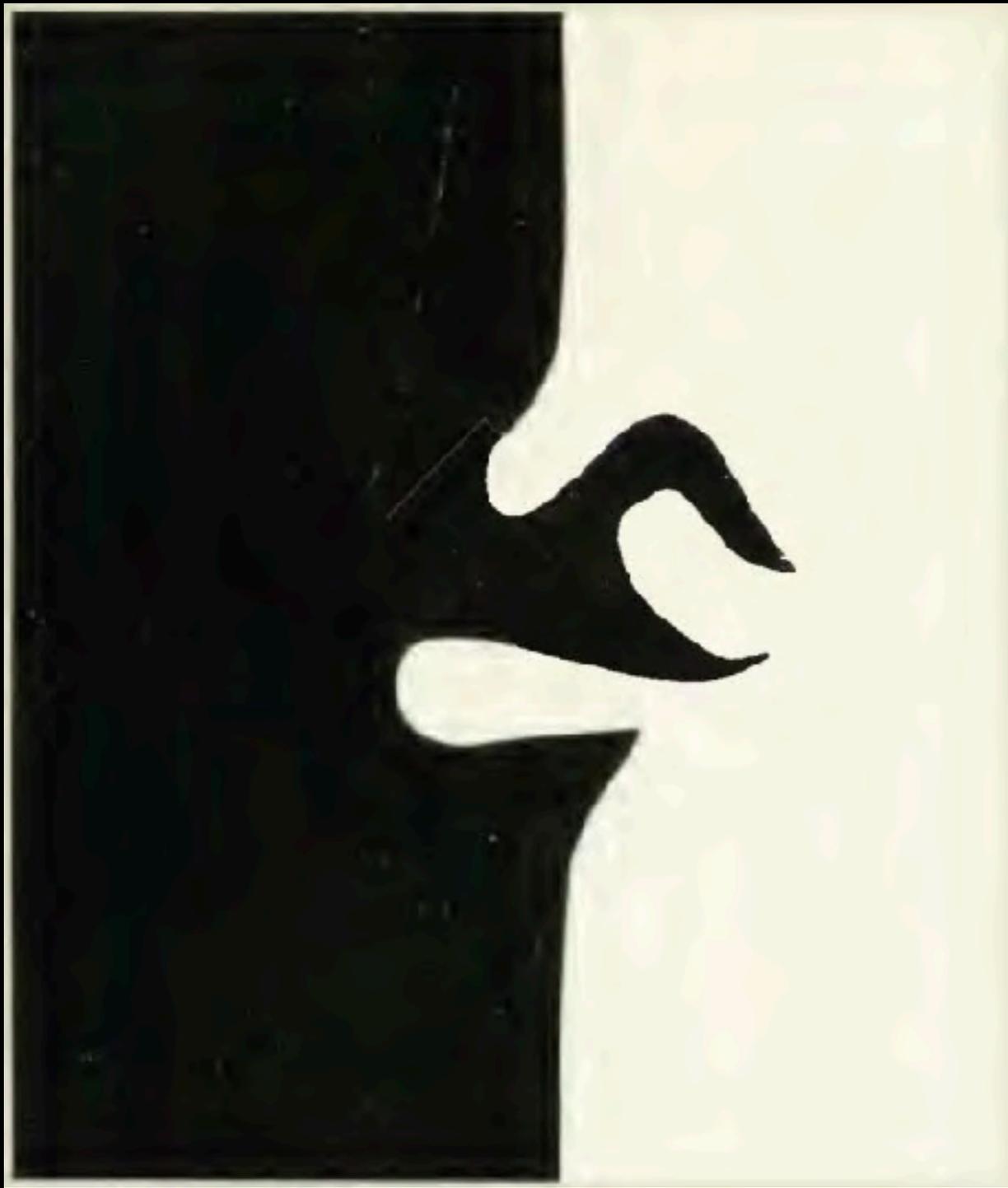
Die gelbe Form wird als vollständiges Rechteck verstanden, das von einem kleinen Rechteck überdeckt wird. Wir sehen kein „angebissenes“ gelbes Rechteck.

Zusätzlich zu den Gruppierungsfaktoren und in gewisser Weise auch daraus resultierend, gibt es eine Figur-Grund-Trennung.

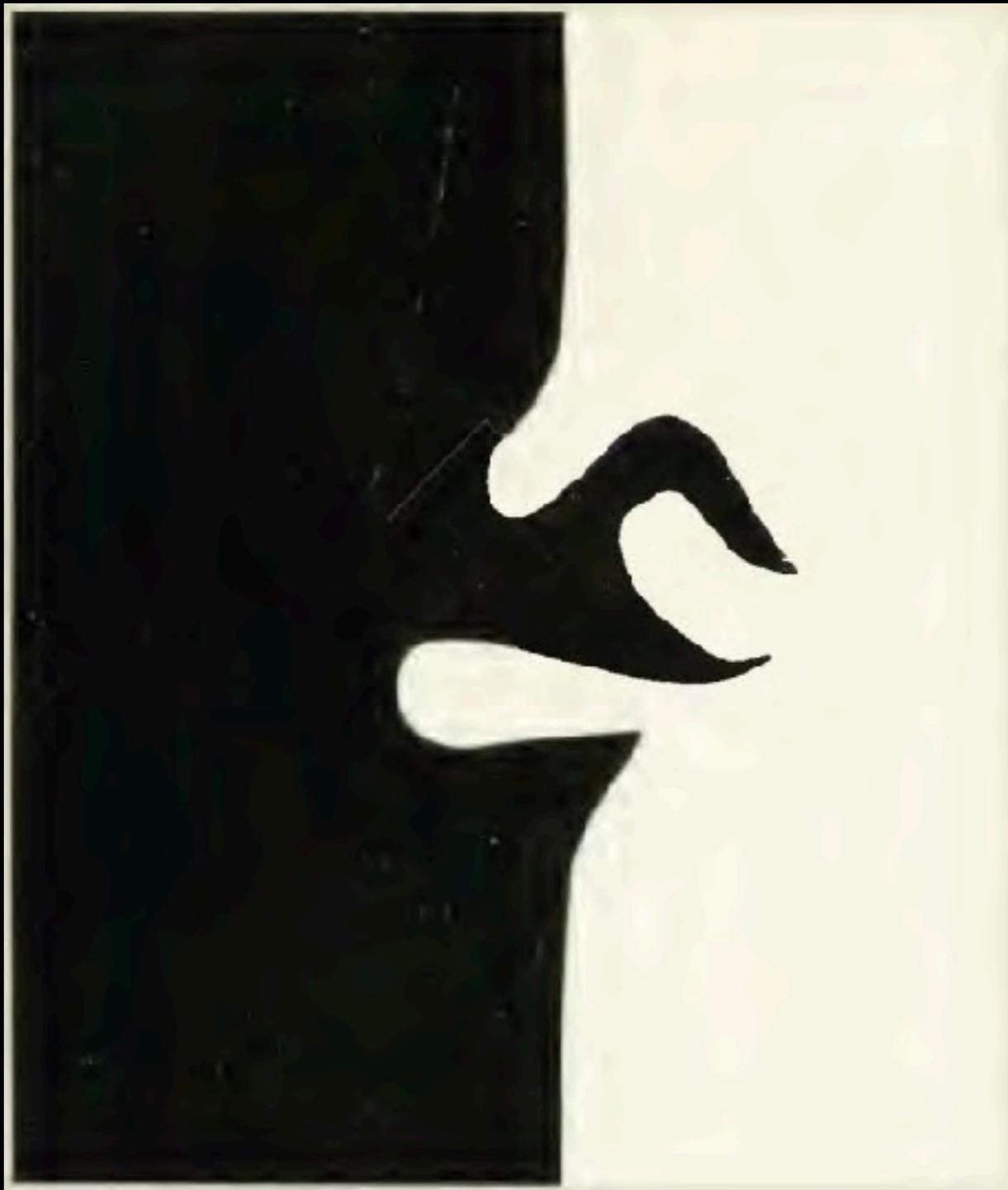
Figur bedeutet hier etwas,  
das als Objekt  
wahrgenommen wird, Grund  
bedeutet Hintergrund.

Visuelle Experimente von  
Rubin – unabhängig davon,  
was Sie als tatsächliche  
Figur bzw. Grund sehen:

# Visuelle Experimente



# Visuelle Experimente



„Der **„Dingcharakter“** der Figur und der **„Substanzcharakter“** des Grundes.“ „Der Grund hat keine Form [...] Der Grund kann sich ruhig hinter der Figur fortsetzen [...]

Der Grund – oder der Hintergrund [...] hat eine Eigenschaft, die eher einer ‚Substanz‘ gleicht, wie Mehl, Sand, Eisen usw.“

# Visuelle Experimente



„[...] der Leser hat die Möglichkeit, sich nicht nur davon zu überzeugen, dass der Grund als formlos wahrgenommen wird, sondern auch zu erkennen, dass eine Bedeutung, die in ein Feld hineingelesen wird, wenn es eine Figur ist, nicht hineingelesen wird, wenn das Feld als Grund wahrgenommen wird.“

Logos, die die Figur-Grund-Umkehrung ausnutzen:

The FedEx logo is displayed on a white background. The word "FedEx" is written in a bold, sans-serif font. The letters "Fed" are purple, and the letters "Ex" are orange. A registered trademark symbol (®) is located to the right of the word. The logo is centered horizontally within the white rectangular area.

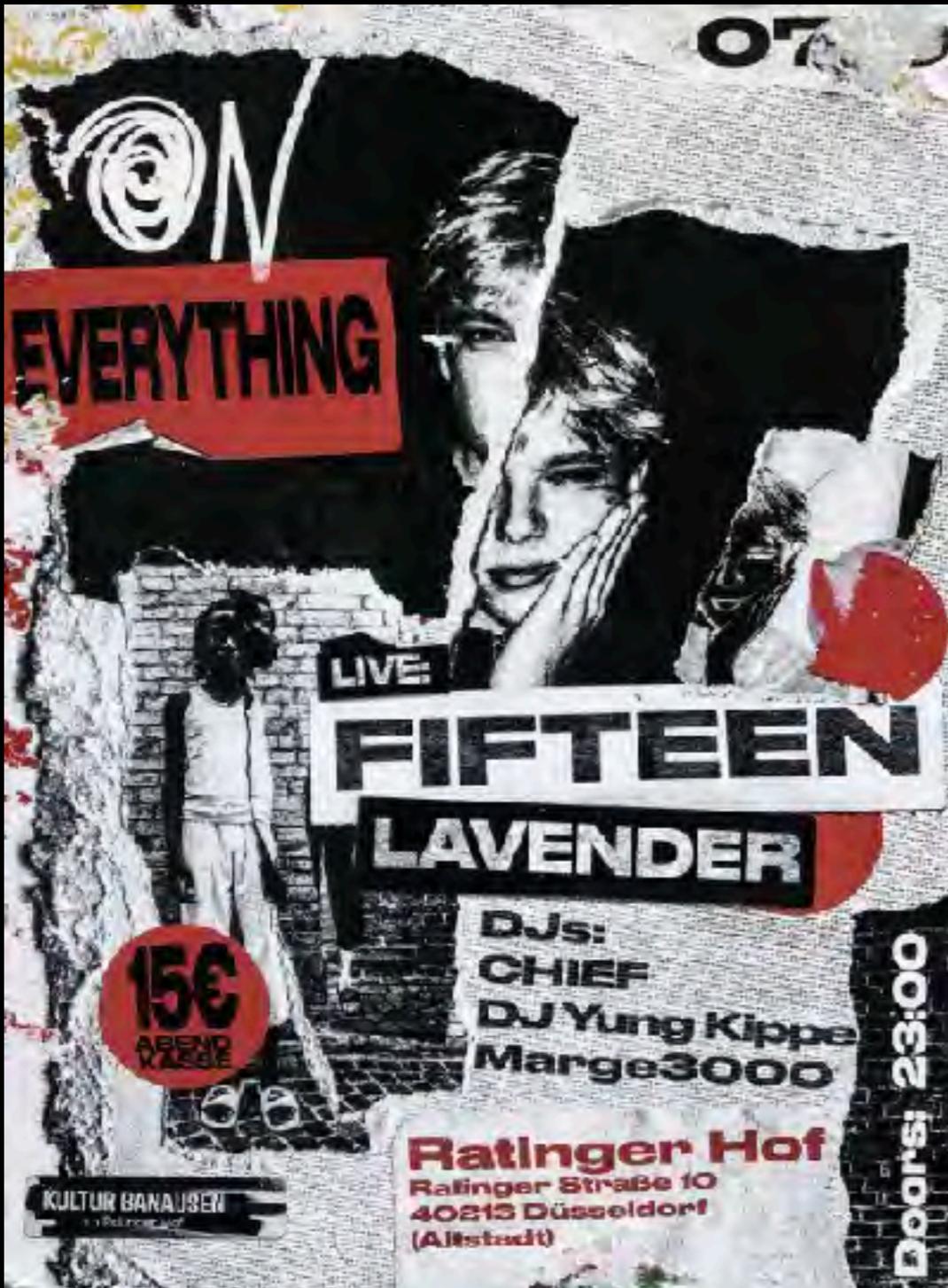
Logos, die die Figur-Grund-Umkehrung ausnutzen:



Logos, die die Figur-Grund-  
Umkehrung ausnutzen:



# Visuelle Experimente



Ein Beispiel für eine schlechte Figur-Grund-Trennung

(vielleicht beabsichtigt, Verwirrung zu stiften?)

# Visuelle Experimente



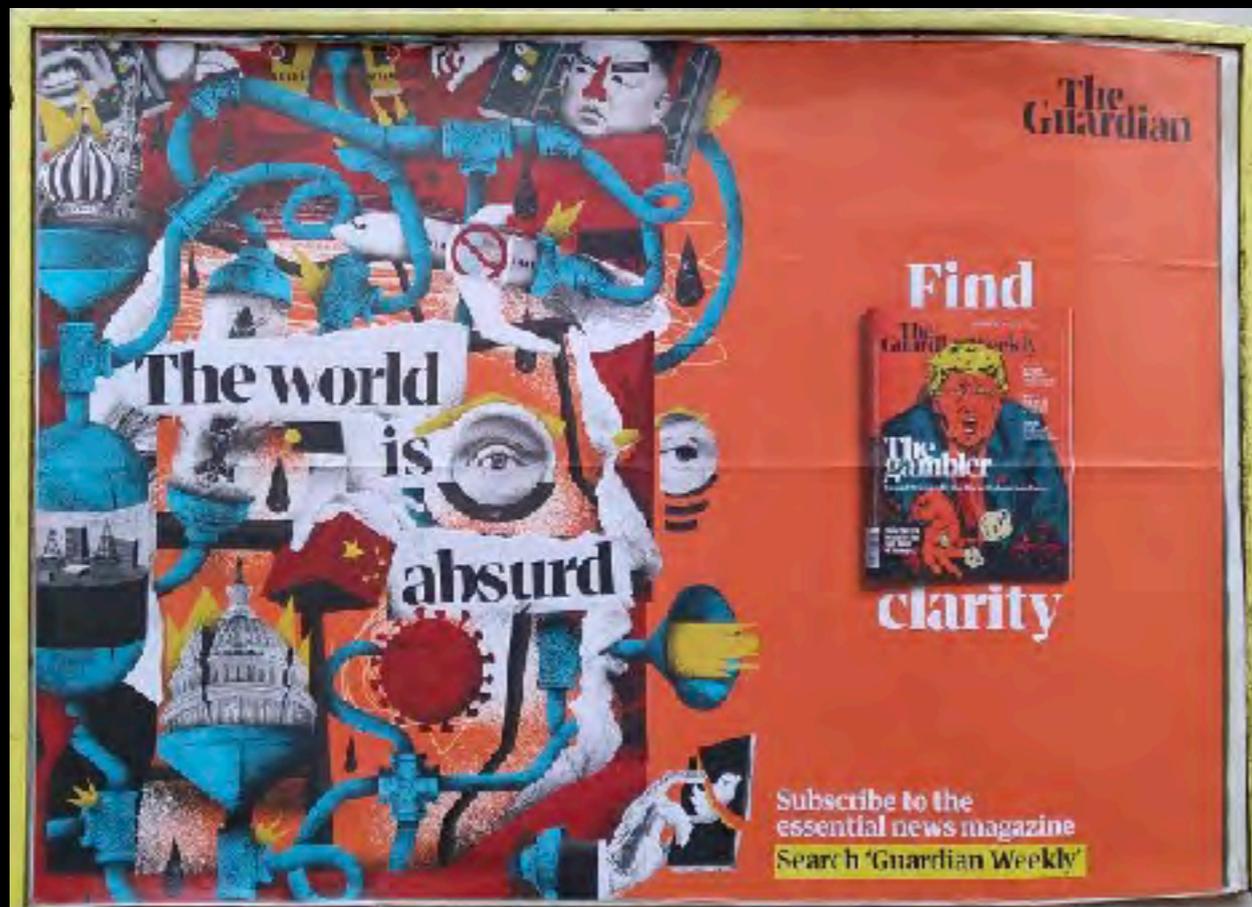
Unschärfe zeigt, dass schwarze Bereiche zu Figuren werden können!

# Visuelle Experimente



Eine schlechte Figur-Grund-Trennung (linker Teil) kann verwendet werden, um Verwirrung auszudrücken.

# Visuelle Experimente



Hier treten die einzelnen Objekte in den Hintergrund. „Der Grund wird als formlos wahrgenommen“, und „eine Bedeutung [...] wird nicht verstanden, wenn [...] er als Grund wahrgenommen wird.“ (Rubin, 1958)

# Test mit Gestaltprinzipien

- „Der Faktor der Nähe“
- „Der Faktor der Ähnlichkeit“
- „Der Faktor der Richtung“
- „Der Faktor der Geschlossenheit“
- „Der Faktor der guten Gestalt“
- „Figur und Grund“

# Test Tachistoscope

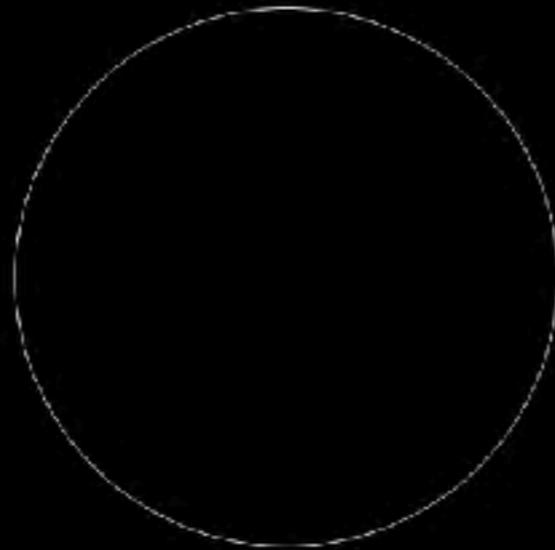
<https://graffik.de/research/visualanalysis/tachistoscope/>



# Test Tachistoscope

Datei auswählen

*select your poster file here (jpg/png)*



*press here to show the poster*

Show for 25 ms Reveal Image !!

# Test mit Gestaltprinzipien

Sie zeigen einigen Teilnehmern das Poster und bitten sie dann, möglichst viel von dem aufzuschreiben, was ihnen aufgefallen ist.

# So fassen Sie die Ergebnisse zusammen:



# Einige Richtlinien für Diagramme:

„Zeigen Sie vor allem die Daten.“

„Ein großer Anteil der Tinte auf einer Grafik sollte Dateninformationen darstellen [...]“ →

Erhöhen Sie das Daten-Tinten-Verhältnis!

(Tufte)

# Der bloße Expositionseffekt:

„Die bloße wiederholte Exposition des Individuums gegenüber einem Reiz ist eine ausreichende Voraussetzung für die Verbesserung seiner Einstellung dazu.“