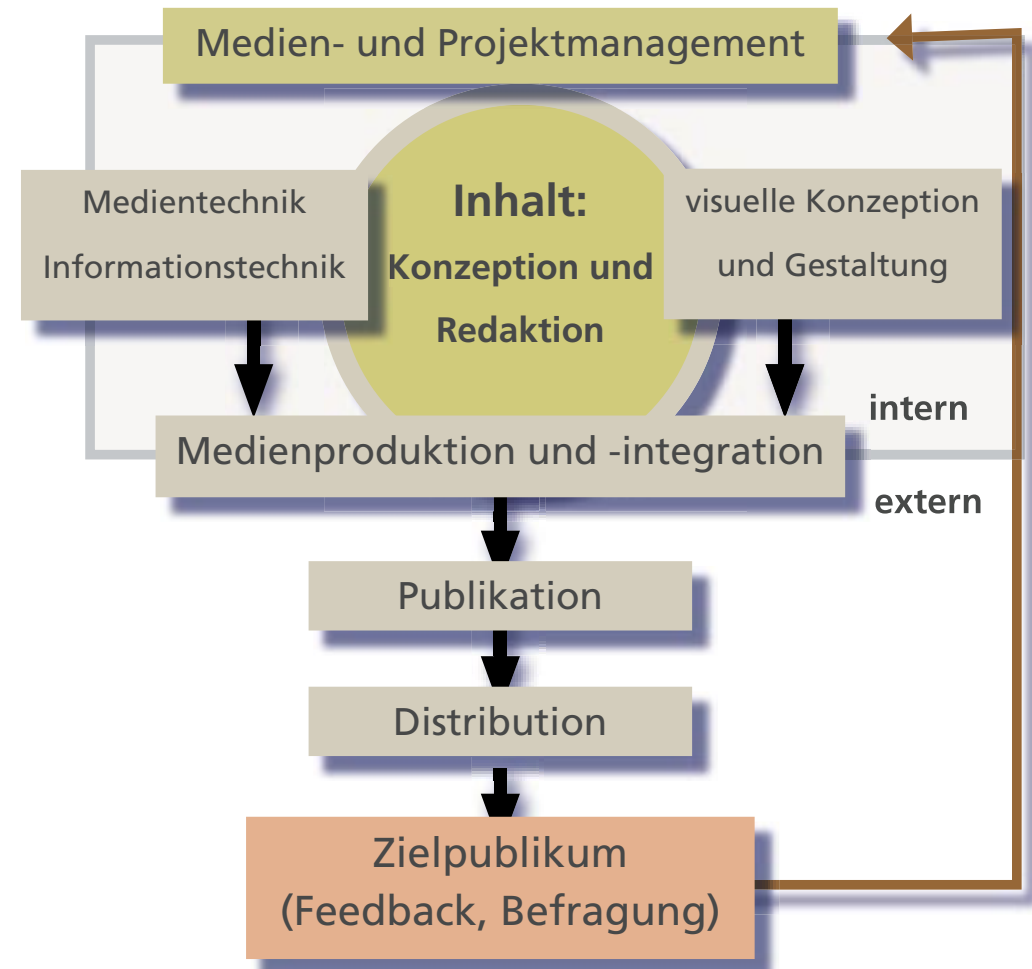


Mediengestaltung

Gestaltungspraxis: Idee + Entwurf

Entwurfspraxis (Übersicht)

1. Spezifikation und Planung
2. **Konzeption und Analyse**
3. **Entwurf und Scribble,**
4. **erste Präsentation**
5. **Realisation**
6. **Produktion**
7. **Publikation / Distribution**



Entwurfspraxis I: Arbeitsschritte

1. Spezifikation und Planung

(Vorgespräche, Briefing, Aufgabenstellung, Rahmenbedingungen)

(hier ausgelassen: Angebotserstellung, Auftragserteilung, Vertrags- und Geschäftsbedingungen, Projekt- und Werkverträge etc.)

2. Konzeption und Analyse

- a) formale Analyse der Aufgabe (was, für wen, bis wann)
- b) inhaltliche Analyse der Aufgabe (Inhalt, Thema, Ziel; Zielgruppen, Umfeld)
- c) Recherche nach Thema und Umfeld (je nach Aufgabenstellung)
- d) Material und Ideen sammeln (brain storming, mind mapping, sketch book)
- e) Ideen und Material sortieren, ordnen, bewerten, zuordnen, werten, (Clustering); entscheiden, was realisiert werden soll.

Arbeitsschritte (Forts. 1)

3. Entwurf, Scribble und Prototyping

Gestaltung mit verschiedenen Ansätzen/ Entwürfen/ Ideen; zunächst auf Papier (Entwurf, Scribble); Experiment und Spiel, dann digitaler Entwurf (Prototyping)

4. (in der Praxis) erste Präsentation

Diskussion und Freigabe bzw. Änderungen und ...

zweite Präsentation und Freigabe oder Diskussion und Änderungen und dritte Präsentation... (ggf. Endlosschleife ;--))

5. Realisation

(techn. Umsetzung) Bildbeschaffung, Texterstellung, Layout, Reinzeichnung bzw. Programmierung bis zur endgültigen Freigabe und Übergabe (der Daten);

Arbeitsschritte (Forts. 2)

6. Produktion

(Druck, Programmierung, Weiterverarbeitung)

7. Distribution/Publikation

(Vermarktung, Vertrieb),

im Nachgang: Marktanalyse, Mediennutzungsanalyse, Medienwirkungsforschung ...

Im Fokus:

Wirkung beim Nutzer

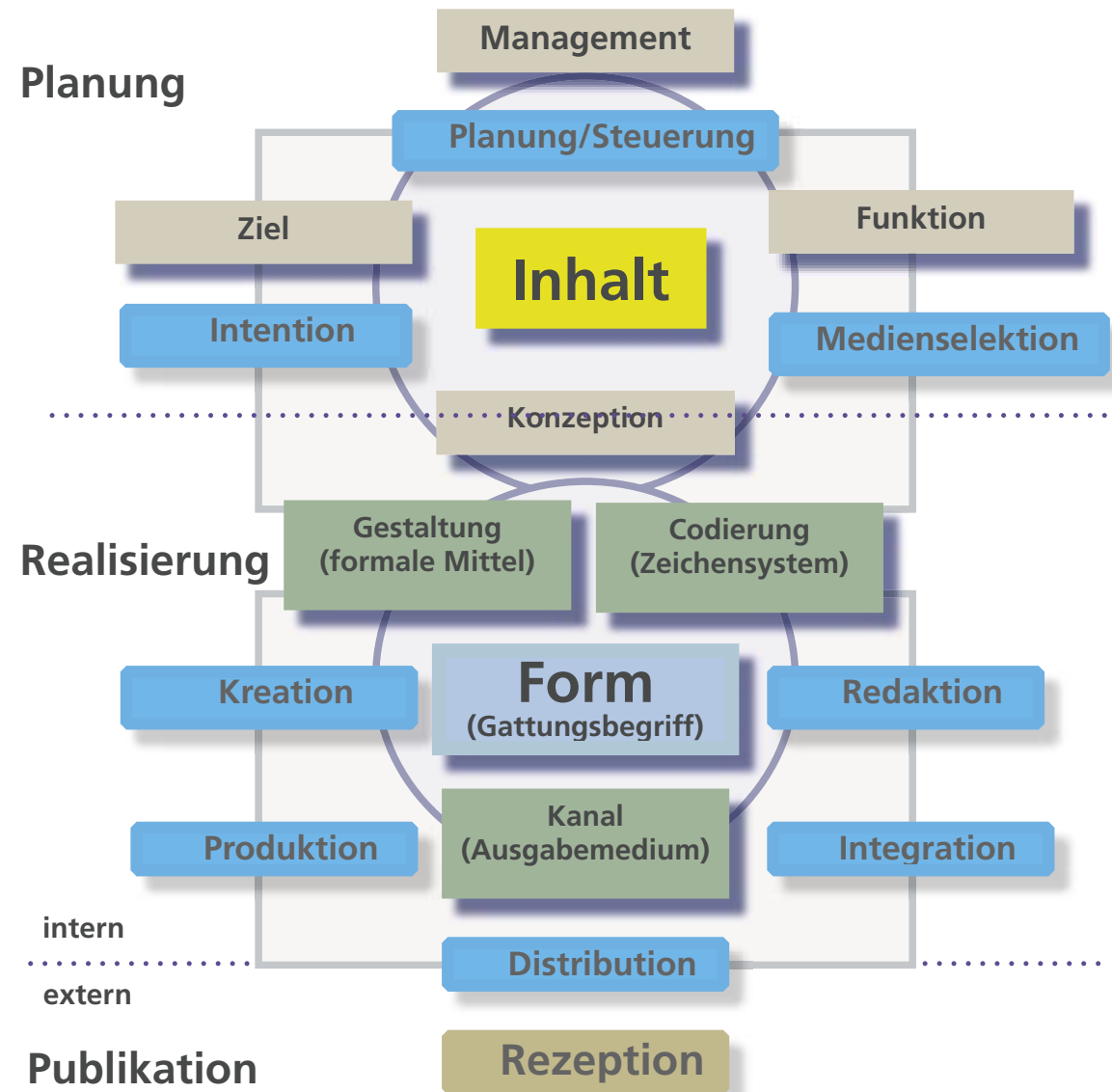


Tabelle Arbeitsschritte --> Plakat

Medienwahl	Auswahl der Elemente	Komposition
Träger der Information (Plakat)	Medienbausteine (Text, Bild, Grafik)	Aufbau und Komposition
Medienspezifische Ver- schlüsselung (plakativ, auf einen Blick, klare Bildspra- che), aus Distanz und Ab- stand lesbar, prägnant	Bildwahl und Bildsprache (Foto, Grafik); graphische Elemente, Sym- bole, Logos, Typographie, Farbe, Texturen, Muster	Text-Bildrelation Bildelemente Slogan, Textelemente Anordnung der Elemente (Position, Größe)
Präsentationsort und Umfeld (öffentlich)	Textaussage und -botschaft	Variationen in der Kom- position, im Einsatz der Farben, des Textes ...

Tabelle Arbeitsschritte --> Flash-Animation

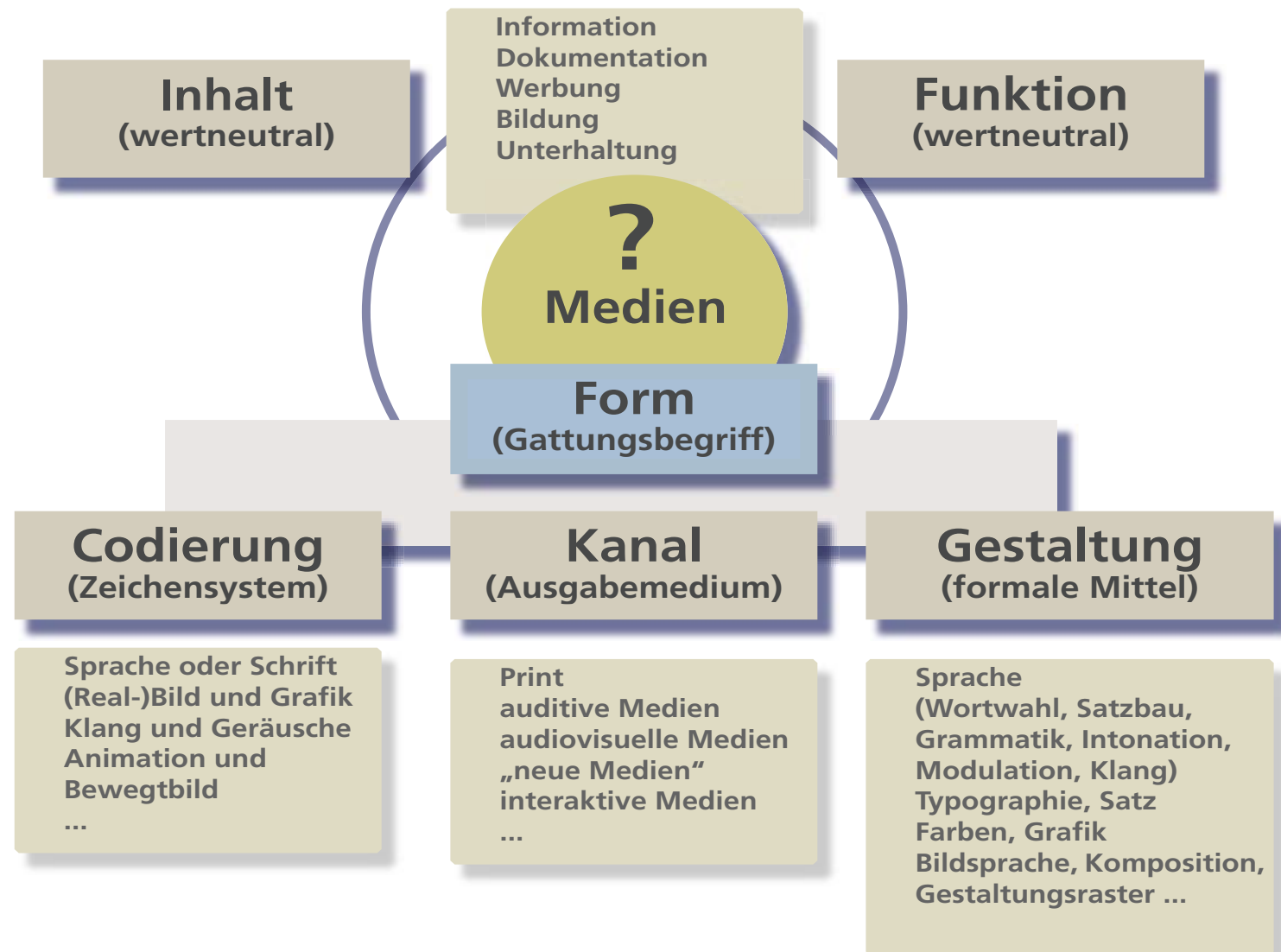
Medienwahl	Auswahl der Elemente	Komposition
Träger der Information (20-Sekünder Flash, Animation)	Medienbausteine (Text und Sprache, Grafik, (Bewegt-) Bild, Animation, Sound)	Aufbau und Komposition, Dramaturgie und Spannungsbogen
Medienspezifische Ver- schlüsselung (Zeitachse, Ton, Bewegtbild, Anima- tion), am Bildschirm oder mobil rezipierbar	Bildwahl und Bildsprache (Foto, Grafik, Video, Sound); graphische Elemente, Sym- bole, Logos, Typographie, Farbe, Texturen, Muster	Text-Bildrelation visuelle Elemente, Klang Slogan, Textelemente Anordnung der Elemente (Position, Größe, Zeit)
Präsentationsort und Umfeld (mobil, lokal)	Text-/Bildaussage und -botschaft, auditive Spur und Stimmung (Emotion)	Variationen in der Dramaturgie, im Einsatz der Farben, des Textes ...

Idee + Entwurf I

- Inhalt + Form
- Form + Funktion
- Inhalt + Funktion

Medium?

- Codierung
- Kanal
- Gestaltung



Idee + Entwurf II

1. Ideen sammeln

(heute schon gebrain-gestormt?)

- Ideen, Begriffe, Assoziationen (verbal, kognitiv)
- auch: Bildideen, Metaphern, Allegorien (visuell)
- Text-/Bildkombinationen (Wechselspiel)

2. Ordnen und zuordnen

(heute schon gemind-gemappt oder geclustert?)

- ordnen nach: Kategorien, Ähnlichkeit, Abstraktionsgrad
- Modifikation, Negation, Adaption, Substitution
- Umgruppierung, Umkehrung, Kombination

Idee + Entwurf III: Beispiel „Suchtwoche“

- **Wortbedeutung (siehe)**
- **Krankheiten wie Gelbsucht, Wassersucht, Schwindsucht ...**
- **medizinisch: stoffgebundene Abhängigkeit**
legale und illegale Suchtmittel (Genussmittel, Drogen)
wie Alkohol, Nikotin, Medikamente, insbes. Psychopharmaka,
natürliche/synthetische Drogen (Opiate, Heroin, Crack)
- **nicht „stoff“-gebundene Abhängigkeiten (psychisch)**
Arbeit, Essen, Sex, Computer, Sammelsucht
- **Verhaltensstörungen (psychisch, „suchen“)**
Kompensation, Ersatzhandlung, Ersatzbefriedigung

Idee + Entwurf IV: Beispiel „Suchtwoche“

Fragen:

- biologische Ursachen und Konsequenzen
- psychische Wirkung und Konsequenzen
- soziale Ursachen, Wirkung und Konsequenzen

- sozial geachtetes / sozial geächtetes Verhalten
- Auswirkungen und Konsequenzen im
 - **persönlichen Verhalten/Leben**
 - **Umgang mit anderen Menschen/Sozialverhalten**
 - **Eigensicht und Fremdsicht**

Idee + Entwurf V: Beispiel „Suchtwoche“

Begriffe (sammeln; ihr Part):

- **Genussmittel/Drogen**
 - **legal:**
 - **illegal:**
- **Abhängigkeiten:**
 - **körperlich**
 - **seelisch/psychisch**
- **Verhaltensänderung, Verhaltensstörungen:**
 - **soziale Auswirkungen:**
 - **sozial akzeptiert/nicht akzeptiert:**
 - **Konsequenzen:**



Bilschirmschoner Krombacher

Idee + Entwurf VI: Beispiel „Suchtwoche“

Begriffe ordnen und bewerten:

Stichworte/Thesen:

- alle Kulturen kennen Genuss- und Suchtmittel
- die Unterscheidung zwischen legalen/illegalen Genuss-/Suchtmitteln ist willkürlich/gesellschaftlich normiert

Die Basisfragen:

- warum nehmen (wir, Menschen) Stimulanzien? Welche?
- was ist Suchtverhalten generell?
- wann wird aus (akzeptiertem) Verhalten ein Suchtverhalten?
- welche Auswirkungen und Konsequenzen hat das, für wen?
- weitere W-Fragen ...?

Idee + Entwurf VII: Beispiel „Suchtwoche“

Stichworte:

**Arbeitssucht (workaholic) Spielsucht Sexsucht Schwindsucht (Fr-)Esssucht Wasser-
sucht Fettsucht Fallsucht Gelbsucht Mondsucht Trunksucht Nikotinsucht Kaufsucht
Ess-Brechsucht (bulimia nervosa) Magersucht (anorexia nervosa) Naschsucht Prah-
sucht Gefallsucht Eifersucht Rachsucht Sammelsucht Medien-/Fernseh-/Lesesucht
Geltungssucht Computersucht Internetsucht Informationssucht Wettsucht Spielsucht**

auch: Sehnsucht oder Klischées wie „sex & drugs & rock’n roll“

**Abhängigkeit Kompensation Ersatzbefriedigung Ersatzhandlung Entzug psychoti-
sche Störung Entzugserscheinung Demenz Realitätsverlust Straffälligkeit Beschaf-
fungskriminalität Kontrollverlust Selbstbetrug Realitätsflucht (virtuelle) Scheinwelt**

Idee + Entwurf VIII: Beispiel „Suchtwoche“

Bildideen und Assoziationen zu

- **Alkohol und Trinkexzesse**
(Koma saufen, Flat Rate Party*)
- **Fressorgien**
- **Sex- und Gewaltorgien**
- **exzessiven Tätigkeiten**
(Arbeit, Sport, Spiel)
- **Kontroll- und Realitätsverlust**
- **sozialen Konsequenzen**
- ...

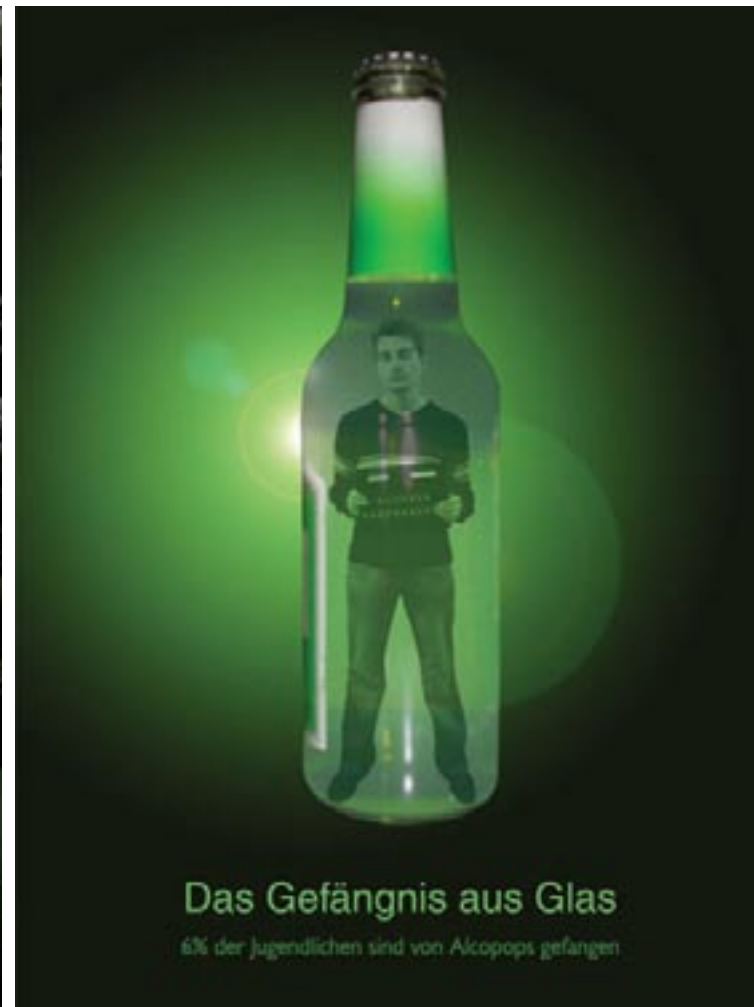


*... die Mädels ab 21.00 Uhr, die Buben ab 23.00 Uhr ...

Bildmetapher „Sucht“



Plakate MI (Alcopops)



Plakate MI (Alcopops)



Provokatives Motiv (illegale Drogen)



Ihr Part ... (nicht der Konsum, sondern Ideenfindung + Scribble!)

