

Von Gutenberg zum World Wide Web: die grafik.werkstatt

Die Grafik als zentrales Mittel der visuellen Kommunikation, die grafischen Techniken als deren Instrumente sind die „lingua franca“ (gemeinsame Verkehrssprache) des visuellen Gestaltens. Wer grafisch arbeitet, steht dabei in einer Tradition, die so alt ist wie die Mediengeschichte selbst, denn Grafiken, (Bild-)Zeichen und Schrift stehen am Anfang der Medienentwicklung. Man arbeitet zugleich mit und für die aktuell „neuen Medien“, wenn man z. B. grafische Benutzerschnittstellen, die „Graphics User Interfaces“ (GUI) oder Websites realisiert. Die Grafik bzw. grafischen Techniken stehen somit am Anfang und am Ende technischer Entwicklungen, auch wenn aus der Tontafel oder dem Papyrus heute oft das Display oder der Touchscreen geworden ist.

Von Graphen und Grammen

Der griechische Wortstamm „graphéin“ heißt ritzen, kritzeln, schreiben, graphiké bedeutet „Zeichen setzen“. In der latinisierten Variante der Graphik (noch mit „ph“) taucht es in Techniken, Berufen und Objekten auf, in der Foto-Grafie etwa (Zeichnen mit Licht) oder in der Typo-Grafie (optional jetzt mit „f“), was „Gestalten mit „Typen“ (= typische Zeichen) bedeutet. Immer steht dabei der kommunikative Aspekt, die Übermittlung von „Information“, das „Zeigen von ...“ oder „Berichten über ...“ im Mittelpunkt. Dazu gehört auf der

einen Seite die Fähigkeit, Bedeutung in Zeichen(-systeme) zu codieren und fixieren. Auf der anderen Seite steht die Lesbarkeit (Decodierung) dieser Zeichen.

Gutenberg digital

Der Wandel von einer oralen in eine mediale Gesellschaft kann dabei kaum überschätzt werden. Zentrale Aspekte sind die Fixierung und Objektivierung im doppelten Wortsinn: als Schriftstück, aber auch als verbindlicher Text, der im Gegensatz zum gesprochenen Wort in einer objektivierten Form tradiert werden kann. „Körper und Stimme leiht die Schrift dem stummen Gedanken, durch die Jahrhunderte Strom trägt ihn das redende Blatt“, lobpreist Friedrich Schiller die Schrift und thematisiert damit exemplarisch das Loslösen der Botschaft vom Boten. Dazu kommen die Möglichkeiten, Objekte zu vervielfältigen und zu verbreiten. Analytisch betrachtet, stehen wir heute – mit allen neuen Medien und Techniken – nach wie vor in dieser Tradition, auch wenn mit auditiven oder audiovisuellen Medien, mit Digitaltechniken, Netzwerken die Medienangebote vielfältiger sind. Die mittlerweile (fast) vollständige digitalisierte Produktion und Distribution führt darüber hinaus zu einem Verschmelzen aller Medienbausteine (assets) und wird unter dem Begriff der „Medienkonvergenz“ subsumiert. Parallel werden Rechner und Displays zum primären Ausgabe- und Empfangsgerät

grafik.werkstatt
hochschule offenburg



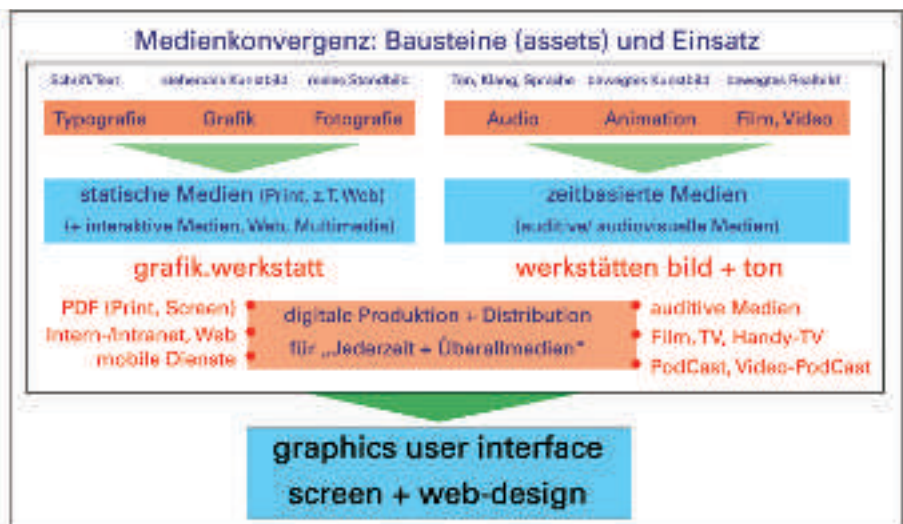
Es ist immer wieder spannend zu sehen, wie komplexe Themen – z. B. die Lasertechnologie – in visuelle Sprachen übersetzt werden (Collage C. Treffert)

nicht nur der jüngeren Generation. Screen-, Web- oder Interfacedesign wird zu einer zentralen Aufgabe – der Grafik.

Wer daher auf die Gemeinsamkeiten und Funktionen von Text, Bild oder Grafik im Kontext medialer Kommunikation fokussiert, wird den technischen Wandel und die neuen kommunikativen Möglichkeiten begrüßen, aber vergleichbare Anforderungen an das Beherrschen des Handwerks und die fachliche Kompetenz stellen. Das ist Aufgabe und Ziel der grafik.werkstatt, in der Websites und Interfaces entstehen neben ganz klassischen Arbeiten wie z. B. Plakaten, mit denen man, ausgedruckt, auch etwas so Traditionelles machen kann wie eine Ausstellung zum 50. Geburtstag des Lasers 2010.

PROF. RALF LANKAU

BETREUENDER PROFESSOR
HTTP://GRAFIK.WERKSTATT.
MI.FH-OFFENBURG.DE



Medienkonvergenz bedeutet, dass durch die Digitalisierung der Medienbausteine alle Inhalte am Bildschirm oder Display angezeigt werden (können). Benutzerschnittstellen (Interfaces) und angezeigte Inhalte (Text, Bild, Grafik) sind Gestaltungsaufgaben der Grafik