

# VISUELLE FORSCHUNG

EINE EINFÜHRUNG IN  
DIE WISSENSCHAFTLICHE  
METHODOLOGIE DES  
GRAPHIK-DESIGN

IAN NOBLE  
RUSSELL BESTLEY

 HOCHSCHULE  
LIECHTENSTEIN  
Bibliothek

stiebner

## + KAPITEL 1

### WIE UND WOZU?

#### Forschung und Grafik-Design

Die wissenschaftliche Methodologie des Grafik-Design umfasst eine Reihe theoretischer und praktischer Ansätze. Das erste Kapitel beschäftigt sich mit der Designforschung als analytischem und praktischem Werkzeug für Grafik-Designer und definiert kritisches Denken als eine der Säulen engagierter Designpraxis.

Grundlegende Modelle zur Designanalyse wie etwa Semiotik, Kommunikationstheorie, Systemtheorie, Semantik und Diskurstheorie werden vorgestellt und ihre Relevanz für die Arbeit des Grafik-Designers untersucht. Folgende Fragen stehen dabei im Vordergrund: Wozu wird etwas getan? Wie kann durch Tests, Feedbackanalysen und rigorose Designansätze die Effektivität des Designs gewährleistet werden?

#### Fallstudie 01:

**Eine übertragbare Forschungsmethode** s30

#### Schlüsselaspekte:

**Der Designer als Autor** s42

## METHODEN: DENKW

### ANALYSEN UND PROPOSITIONEN

Forschungsmethoden sind Grundlagen zur Lösung von Designproblemen und zur Analyse der Kontexte, in denen die Arbeit einmal stehen wird. Das zweite Kapitel befasst sich mit Ansätzen zur Problemlösung und zur Entwicklung rationaler und logischer Denkmodelle im Design.

Das Wissen um Konventionen und die Entwicklung bzw. Anwendung eines persönlichen visuellen Wortschatzes befähigen Designer zu einer äußerst effektiven Umsetzung ihrer Wahrnehmungen bzw. Entdeckungen und zu kreativem Arbeiten vor dem Hintergrund eines großen kulturellen Kontextes.

#### Fallstudie 02:

**Mapping von Bedeutung** s72

#### Fallstudie 03:

**I Love You** s82

#### Schlüsselaspekte:

**Strukturalismus und Semiotik** s88

### + KAPITEL 3

#### VISUELLE FORSCHUNG

##### Modelle: theoretisch, praktisch

Unter dem Begriff visuelle Forschung lassen sich... „  
reiche Arbeitsmethoden und grundlegende Design-  
prinzipien zusammenfassen: Kontextforschung (Analyse  
bereits vorliegender Designstrategien zur Übermittlung  
einer bestimmten Botschaft etc.), das Konzept Designer  
als Autor, Grafik-Design als visueller Journalismus etc.  
Visuelle Forschung umfasst sowohl analytische als auch  
propositionale Methoden: Dekonstruktion bereits vor-  
liegender visueller Arbeit und Entwicklung neuer  
Designstrategien und -methoden.  
Folgende analytische Methoden werden in diesem Ka-  
pitel vorgestellt: semiotische Prinzipien und kommuni-  
kationstheoretische Ansätze, die auf Grafik-Design-  
Modelle übertragen werden, Denotation und Konno-  
tation beim Enkodieren und Dekodieren von Bedeutung

#### Fallstudie 04:

Füll English

#### Schlüsselaspekte:

Mülltheorie

### + Kapitel 4

#### PUBLIKUM UND BOTSCHAFT

##### Wechselseitige Kommunikation

Auf der Basis der in Kapitel 3 besprochenen kommu-  
nikationstheoretischen Prinzipien werden in diesem  
Kapitel die Beziehungen zwischen Designer, Publikum  
und Botschaft näher beleuchtet und alternative  
Kommunikationsstrategien durch direkte und indirekte  
Medien untersucht.

Ein weiteres Thema ist die Designproduktion vor gesell-  
schaftlichem, kulturellem und politischem Hintergrund,  
an der Designer und Publikum gleichermaßen beteiligt  
sind. Zudem werden die in Kapitel 3 angesprochenen  
qualitativen und quantitativen Methoden zur Etablie-  
rung von Designtests und Feedbackanalyse-Modellen  
weiter entwickelt.

#### Fallstudie 05:

Grafische Partitur

s!28

#### Fallstudie 06:

Fonik - ein phonetisches System

#### Schlüsselaspekte:

Poststrukturalismus

## PROZESS UND MATERIALIA:

### Bedeutung

In diesem Kapitel geht es um systematische Ansätze und Experimente im Rahmen praktischer Arbeit in einem Designstudio. Im Mittelpunkt stehen dabei professionelle Materialuntersuchungen. Anhand strenger Kriterien werden geeignete Formen getestet und die Entwicklungsprozesse untersucht, bei denen neue, innovative, auf spezifische Zielgruppen oder Kontexte zugeschnittene visuelle Sprachen entstehen.

### Fallstudie 07:

Temporalität in *Stoker's Dracula* s150

### Fallstudie 08:

Europäisches Briefmarkendesign s156

### Schlüsselaspekte:

Modernismus und Postmodernismus s162

## + KAPITEL 6

### SYNTHESE

#### Forschung und Produktion

Zusammenfassung der wechselseitigen Beziehungen zwischen den im Buch vorgestellten theoretischen und praktischen Modellen sowie Anwendungsvorschläge und Arbeitsstrategien für professionelle Designer.

#### Fallstudie 09:

Sprache und Text s174

### GLOSSAR

Glossar verwendeter Termini s186

### QUELLEN

Literatur, Zeitschriften, Websites, Designer mit Beiträgen, Fotografien s190

### REGISTER

s192