

**Die Kunst der Titelsequenz:
Die Übertragbarkeit der Prinzipien von Saul
Bass' Typografie auf das Web**

Eine Untersuchung zur Umsetzung mit
Web-Standard-Methoden für Animation

Bachelorarbeit

ausgearbeitet von

Vassilij Misenko
11146058

vorgelegt an der

TECHNISCHEN HOCHSCHULE KÖLN
CAMPUS GUMMERSBACH
FAKULTÄT FÜR INFORMATIK UND
INGENIEURWISSENSCHAFTEN

im Studiengang
MEDIENINFORMATIK

Erster Prüfer: Prof. Christian Noss
Technische Hochschule Köln

Zweiter Prüfer: Prof. Hans Hermann Kornacher
Technische Hochschule Köln

Gummersbach, im Juli 10.07.2025

Gender Disclaimer

In der vorliegenden Arbeit wird aus Gründen der Lesbarkeit darauf verzichtet, bei Personenbezeichnungen sowohl die weibliche, männliche als auch diverse Form zu nennen. Das generische Maskulinum wird geschlechtsübergreifend verwendet und schließt alle Geschlechter mit ein, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben. Eine diskriminierende Absicht lag zu keinem Zeitpunkt vor.

Kurzfassung / Abstract

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit der Analyse und Übertragung filmischer Typografieprinzipien aus den Titelsequenzen von Saul Bass in das Medium Web. Ziel ist es, aufzuzeigen, dass Typografie im Web stärker kontextualisiert und inszeniert werden kann, um neue Perspektiven für typografische Gestaltung im digitalen Raum zu eröffnen. Die Herangehensweise umfasst zunächst die Gleichstellung von Filmtypografie und Webtypografie, gefolgt von der Anwendung eines eigens entwickelten Analysetemplates zur systematischen Untersuchung ausgewählter Titelsequenzen. Aufbauend auf den gewonnenen Erkenntnissen werden die identifizierten Prinzipien mittels Webstandardtechnologien in Form eines webbasierten Prototyps umgesetzt.

Die Ergebnisse zeigen, dass sich die filmischen Gestaltungsprinzipien erfolgreich auf das Web übertragen lassen und technisch umsetzbar sind. Eine zentrale Erkenntnis ist jedoch, dass dem Prototyp eine klare Kontextualisierung fehlt. Während Saul Bass' Typografie eng mit den Themen und der Atmosphäre der jeweiligen Filme verbunden ist, präsentiert der Prototyp die Prinzipien isoliert, was die Wirkung filmisch inspirierter Typografie nur begrenzt widerspiegelt.

Der Mehrwert der Arbeit liegt in der praktischen Demonstration, dass typografische Gestaltung im Web nicht nur funktional, sondern auch inszenatorisch gedacht werden kann. Sie eröffnet neue Perspektiven für animierte Webtypografie und dient als Inspiration für eine weiterführende Gestaltung animierter Schrift im digitalen Umfeld.

Inhaltsverzeichnis

Glossar	III
Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis	VIII
1. Einleitung	1
1.1. Problemstellung und Forschungsfrage	1
1.2. Zielsetzung	2
1.3. Aufbau der Arbeit	2
1.4. Motivation	2
2. Grundlagen	4
2.1. Typografie im Film	4
2.1.1. Historische Entwicklung	5
2.1.2. Funktion von Typografie in Titelsequenzen	6
2.1.3. Gestaltungsmittel und Strategien	7
2.1.4. Saul Bass als Meilenstein	8
2.2. Typografie im Web	9
2.2.1. Technische Grundlagen	10
2.2.2. Gestalterische Prinzipien	11
2.2.3. Animation	12
2.2.4. Besonderheiten des Mediums Web	19
3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass	22
3.1. Auswahl und Methode	22
3.2. Analyse der Titelsequenzen	24
3.2.1. Psycho	24
3.2.2. It's a Mad Mad Mad Mad World	29
3.2.3. North By Northwest	34
3.3. Abgeleitete Prinzipien	40
4. Vergleich: Film- vs. Webtypografie	43
4.1. Gestalterische Gemeinsamkeiten	43
4.2. Unterschiede in Funktion, Medium und Wahrnehmung	44
4.3. Der erste Eindruck: Titelsequenz vs. Landing Page	45

5. Übertragung filmischer Prinzipien in das Web	47
5.1. Herausforderungen und Chancen bei der Umsetzung	47
5.2. Auswahl geeigneter Prinzipien zur Adaption	47
5.3. Webstandardtechnologien	48
6. Prototyp: Saul Bass inspirierte Webtypografie	50
6.1. Konzept und Zielsetzung	50
6.2. Designprozess	50
6.3. Technische Umsetzung	52
6.4. Gestalterische Umsetzung	53
7. Reflexion	56
7.1. Grundlagen	56
7.2. Analyse	56
7.3. Übertragung	57
7.4. Prototyp	58
7.5. Potenzielle Weiterentwicklung	59
7.6. Weiterführende Themen	60
8. Fazit	61
Literaturverzeichnis	63
Anhang	67
A. Visuelles Material aus Psycho (1960)	68
B. Visuelles Material aus It's a Mad Mad Mad Mad World (1963)	71
C. Visuelles Material aus North by Northwest (1959)	73
D. Visuelles Material der Mockups	76
E. Visuelles Material des Prototyps	86

Glossar

Credits Eine detaillierte Auflistung der Namen und Rollen aller Beteiligten, wie Schauspieler, Regisseur, Produzent, etc., die im Abspann oder Vorspann eines Films genannt werden. 5

CSS Cascading Style Sheets ist eine Stylesheet-Sprache, die die Darstellung und Gestaltung von Dokumenten in einer Auszeichnungssprache wie HTML oder XML spezifiziert. 10

Dias Dias ist die Pluralform von Dia und bezeichnet eine positive, transparente Folie mit einem aufgedruckten Foto oder einer anderen visuellen Darstellung. 5

Flowcharts Grafische Darstellungen von Abläufen oder Prozessen, die einzelne Schritte und ihre Reihenfolge mit Symbolen und Pfeilen visualisieren. 51

HTML Die Hypertext Markup Language ist eine textbasierte Auszeichnungssprache zur Strukturierung elektronischer Dokumente wie Texte mit Hyperlinks, Bildern und anderen Inhalten. 10, 19

Kapitälchen Kapitälchen sind verkleinerte Großbuchstaben. Sie werden zur Hervorhebung in der Typografie anstelle von normalen Kleinbuchstaben verwendet. 11

Kirigami Ist eine japanische Kunstform, die sich durch das Zusammenspiel von Papierfalten und -schnitten auszeichnet. Durch Schnitte in das gefaltete Papier werden dreidimensionale Strukturen und Muster erzeugt. 30

Landing Pages Speziell gestaltete Webseite oder Unterseite, die gezielt auf den ersten Besuch eines Nutzers ausgerichtet ist. Ziel ist Informationsvermittlung, Produktpräsentation oder die Auslösung einer Nutzerhandlung. 1

Mockups Ein Mockup ist eine statische visuelle Darstellung eines Designs, die zeigt, wie eine Webseite oder Anwendung später aussehen könnte. 51

ornamentalen Schriftgestaltung Bezieht sich auf die Verwendung von dekorativen Elementen, um Schrift zu verschönern und optisch zu bereichern. 5

Proof of Concept Ist ein vereinfachter Prototyp oder eine Testumsetzung, mit der geprüft wird, ob eine Idee, ein Konzept oder eine technische Lösung grundsätzlich umsetzbar ist. 50

W3C Das World Wide Web Consortium ist das Gremium zur Standardisierung der Techniken im World Wide Web. 10, 20

Webfonts Webfonts sind Schriftarten, die heruntergeladen und von einem Browser angezeigt werden können, ohne dass die Schriftart auf dem Betriebssystem des Clients installiert werden muss. 9, 10

Wireframes Schematische, vereinfachte Darstellungen einer Webseite oder App, die das Grundgerüst und die Anordnung von Elementen ohne Design-Details visualisieren. 51

Abbildungsverzeichnis

2.1.	Darstellung der Schrifteinbindung nach Aliño (2010)	10
2.2.	Darstellung der CSS-Transition nach Weyl (2016)	14
2.3.	Darstellung der CSS-Keyframes als Beispiel	15
2.4.	Darstellung animate()-Funktion nach mdn web docs (2025)	17
2.5.	Beispiel einer Definition von Text in einem SVG nach W3C (2025)	18
3.1.	Titelschrift <i>Psycho</i> . Eigener Screenshot nach <i>Psycho</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.	25
3.2.	Titelschrift von <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> . Eigener Screenshot nach <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.	29
3.3.	Titelschrift von <i>North by Northwest</i> . Eigener Screenshot nach <i>North by Northwest</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.	35
A.1.	Fragmentierte Typografie in der Titelsequenz von <i>Psycho</i> . Eigener Screenshot nach <i>Psycho</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.	68
A.2.	Bewegte Typografie durch Linien von <i>Psycho</i> . Eigener Screenshot nach <i>Psycho</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.	68
A.3.	Mitwirkendenname von <i>Psycho</i> . Eigener Screenshot nach <i>Psycho</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.	69
A.4.	Fragmentierung der Typografie durch Linien von <i>Psycho</i> . Eigener Screenshot nach <i>Psycho</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.	69
A.5.	Fragmentierung der Typografie durch Linien von <i>Psycho</i> . Eigener Screenshot nach <i>Psycho</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.	70
A.6.	Mitwirkendenname von <i>Psycho</i> . Eigener Screenshot nach <i>Psycho</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.	70
B.1.	Durch eine Karikatur getragener Globus von <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> . Eigener Screenshot nach <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.	71
B.2.	Der Globus mit einer Karikaturhand und einem Mitwirkendennamen von <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> . Eigener Screenshot nach <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.	71

B.3. Präsentation von Mitwirkenden durch eine Hand aus dem Globus von <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> . Eigener Screenshot nach <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.	72
B.4. Typografie als Bestandteil der Grafik von <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> . Eigener Screenshot nach <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.	72
B.5. Typografie wird von einem Flugzeug bewegt von <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> . Eigener Screenshot nach <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.	72
B.6. Typografie als Bestandteil der Grafik von <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> . Eigener Screenshot nach <i>It's a Mad Mad Mad Mad World</i> (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.	73
C.1. Grafische Linien auf einer Fläche von <i>North by Northwest</i> . Eigener Screenshot nach <i>North by Northwest</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.	73
C.2. Bewegung von Text innerhalb des Rasters von <i>North by Northwest</i> . Eigener Screenshot nach <i>North by Northwest</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.	74
C.3. Grafische Elemente und Schrift von <i>North by Northwest</i> . Eigener Screenshot nach <i>North by Northwest</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.	74
C.4. Wechsel zu Realbild im Hintergrund von <i>North by Northwest</i> . Eigener Screenshot nach <i>North by Northwest</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.	75
C.5. Wechsel der Kameraperspektive und der typografischen Perspektive von <i>North by Northwest</i> . Eigener Screenshot nach <i>North by Northwest</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.	75
C.6. Wechsel der Kameraperspektive von <i>North by Northwest</i> . Eigener Screenshot nach <i>North by Northwest</i> (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.	76
D.1. Mockup Index.html obere Hälfte	77
D.2. Mockup Index.html untere Hälfte	78
D.3. Mockup Symbolik und Absurdität Seite obere Hälfte	79
D.4. Mockup Symbolik und Absurdität Seite untere Hälfte	80
D.5. Mockup Ordnung und Struktur Seite obere Hälfte	81
D.6. Mockup Ordnung und Struktur Seite untere Hälfte	82
D.7. Mockup Spannung und Zersetzung Seite obere Hälfte	83
D.8. Mockup Spannung und Zersetzung Seite untere Hälfte	84
D.9. Mockup Impressum und Assets	85
E.1. Screenshots Index.html Titel	86
E.2. Screenshots Index.html Textabschnitt	86
E.3. Screenshots Index.html Card für Unterseite	87

E.4.	Screenshots Symbolik und Absurdität Seite zweites Proof of Concept Bild 1	87
E.5.	Screenshots Symbolik und Absurdität Seite zweites Proof of Concept Bild 2	87
E.6.	Screenshots Ordnung und Struktur Seite erstes Proof of Concept Bild 1 .	88
E.7.	Screenshots Ordnung und Struktur Seite erstes Proof of Concept Bild 2 .	88
E.8.	Screenshots Ordnung und Struktur Seite drittes Proof of Concept Bild 1 .	88
E.9.	Screenshots Ordnung und Struktur Seite drittes Proof of Concept Bild 2 .	89
E.10.	Screenshots Spannung und Zersetzung Seite erstes Proof of Concept . . .	89
E.11.	Screenshots Spannung und Zersetzung Seite drittes Proof of Concept Bild 1	89
E.12.	Screenshots Spannung und Zersetzung Seite drittes Proof of Concept Bild 2	90

Tabellenverzeichnis

3.1. Analysetemplate Teil 1	23
3.2. Analysetemplate Teil 2	24

1. Einleitung

1.1. Problemstellung und Forschungsfrage

Filmtitelsequenzen sind weit mehr als bloße Namensnennungen. Sie übernehmen eine einleitende Funktion im Film, erzeugen eine bestimmte Atmosphäre, formulieren Erwartungen und bereiten die emotionale Wahrnehmung des Publikums vor.¹ Besonders prägend für diese Form war der Designer Saul Bass, welcher mit reduzierter, oft abstrakter Typografie und gezielter Bewegung filmische Themen visuell inszenierte.² Seine Arbeiten, etwa für *Vertigo*, *Psycho* oder *North by Northwest* gelten in diesem Zusammenhang als Beispiele für eine visuelle Umsetzung filmischer Inhalte, welche neue Maßstäbe in der Gestaltung von Titelsequenzen setzten und die visuelle Sprache des Films beeinflussten.³

⁴

Im Web spielt Typografie ebenfalls eine zentrale Rolle bei der Gestaltung von Nutzererlebnissen, der Kommunikation von Markenidentitäten und der Strukturierung von Inhalten. Besonders auf sogenannten Landing Pages, die den ersten Eindruck einer Webseite vermitteln, übernimmt sie eine vergleichbare Funktion wie die Eröffnungsszene eines Films. In beiden Fällen geht es darum, Aufmerksamkeit zu lenken, Erwartungen zu erzeugen und Orientierung zu bieten. Dennoch wird Typografie im Web häufig vorrangig in funktionaler Hinsicht eingesetzt. Sie soll in erster Linie gut lesbar sein und Informationen vermitteln, während ihr Potenzial als gestalterisches Mittel zur visuellen Inszenierung seltener berücksichtigt wird.

Trotz dieser Parallelen zwischen filmischen Titelsequenzen und der Gestaltung von Landing Pages ist die Verbindung beider Bereiche in der gestalterischen Forschung bislang wenig systematisch untersucht worden. Daraus ergibt sich die zentrale Fragestellung dieser Arbeit: Lassen sich die Prinzipien der bewegten Typografie von Saul Bass auf das Web übertragen, um dessen gestalterische Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern und Typografie gezielt für die visuelle Inszenierung von Webseiten einzusetzen?

¹Vgl. Buhse 2014, S.7

²Vgl. Horak 2014, S.3

³Vgl. Radatz 2012, North by Northwest. In: <https://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/>

⁴Vgl. Maier 2020, 'Vertigo', 'Psycho', 'Alien' – und Cat Content. In: www.br-klassik.de

1.2. Zielsetzung

Das Ziel dieser Arbeit ist es, gestalterische Prinzipien der bewegten Typografie in den Titelsequenzen von Saul Bass Werken systematisch herauszuarbeiten und ihre Übertragbarkeit auf Webtypografie zu untersuchen. Im Zentrum steht dabei ein eigens entwickeltes Analysetemplate, das verschiedene gestalterische und funktionale Aspekte der Titelsequenzen erfasst, um daraus übertragbare Prinzipien abzuleiten. Diese Prinzipien sollen dazu beitragen, typografische Gestaltung im Web gezielter für die visuelle Inszenierung einzusetzen. Der Fokus der Untersuchung liegt dabei ausschließlich auf Titelsequenzen von Saul Bass und auf der Webtypografie im Bereich von Landing Pages. Ergänzend werden funktionale und gestalterische Gemeinsamkeiten sowie Unterschiede zwischen Filmtypografie und Webtypografie betrachtet, um die Einordnung und Übertragbarkeit der Prinzipien fundiert bewerten zu können. Auf Grundlage dieser Erkenntnisse wird ein prototypisches Webkonzept in Form einer eigenständigen Webseite entwickelt, auf der die abgeleiteten Prinzipien exemplarisch umgesetzt werden. Ziel des Prototyps ist es, das gestalterische Potenzial filmisch inspirierter Typografie im digitalen Raum sichtbar zu machen und eine neue Perspektive auf typografische Gestaltung im Web zu eröffnen.

1.3. Aufbau der Arbeit

Die Arbeit ist in acht Kapitel gegliedert, die schrittweise durch die theoretische Grundlage, die Analysephase und die praktische Umsetzung der entwickelten Webtypografie führen. Nach der Einführung in die Problemstellung, Zielsetzung und Forschungsfrage in Kapitel 1 werden in Kapitel 2 die grundlegenden theoretischen Aspekte der Filmtypografie und der Webtypografie erläutert. Kapitel 3 widmet sich der Analyse ausgewählter Titelsequenzen von Saul Bass. Darauf aufbauend erfolgt in Kapitel 4 ein systematischer Vergleich zwischen Film- und Webtypografie, wobei gestalterische und funktionale Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet werden. Kapitel 5 behandelt die Übertragung der zuvor identifizierten Prinzipien in den Kontext des Webs und untersucht dabei die gestalterischen Chancen. In Kapitel 6 wird ein prototypisches Webkonzept vorgestellt, das die übertragbaren Prinzipien umsetzt. Dabei werden der Designprozess, die gestalterischen Entscheidungen sowie die technische Umsetzung ausführlich dokumentiert. Kapitel 7 reflektiert die gesamte Arbeit im Hinblick auf die gestalterischen, technischen und methodischen Erfahrungen. Abschließend werden im Fazit die zentralen Erkenntnisse der Arbeit zusammengefasst.

1.4. Motivation

Die Motivation für diese Arbeit entstand aus einem Praxisprojekt, in dem ich mich intensiv mit den gestalterischen Möglichkeiten von Webtypografie auseinandergesetzt habe. Im

Verlauf der Analyse verschiedener Techniken und typografischer Konzepte wurde deutlich, welches gestalterische Potenzial Typografie im Web bieten kann, wenn sie bewusst über ihre rein funktionale Rolle hinaus eingesetzt wird. Aus dem Wunsch heraus, Typografie auf Landing Pages stärker als prägendes gestalterisches Element zu nutzen, entwickelte sich die Idee, filmische Titelsequenzen als Inspirationsquelle heranzuziehen. Besonders die Arbeiten von Saul Bass rückten dabei in den Fokus, da sie zeigen, wie Typografie durch Bewegung, Reduktion und Rhythmus emotional aufgeladen und dramaturgisch eingesetzt werden kann. Außerdem sehe ich in der Verbindung von filmischer Typografie und Webtypografie nicht nur eine spannende gestalterische Erweiterung, sondern auch eine praktische Inspiration für Webentwickler und Medieninformatiker, die nach neuen Ansätzen für visuelle Kommunikation im digitalen Raum suchen.

2. Grundlagen

In diesem Kapitel werden zentrale Aspekte der Film- und Webtypografie dargestellt. Ziel ist es, eine fundierte Grundlage für die anschließende Analyse der Übertragbarkeit gestalterischer Prinzipien sowie für den Vergleich zwischen beiden Medien zu schaffen. Zunächst erfolgt eine Einführung in die Filmtypografie. Anschließend werden deren historische Entwicklung, funktionale Aspekte sowie gestalterische Mittel beschrieben. Zudem wird Saul Bass als relevante Person im Kontext dieser Arbeit eingeführt.

Im zweiten Teil des Kapitels wird der Einsatz von Typografie im Webkontext beleuchtet. Zunächst erfolgt eine grundlegende Einführung in das Thema, bevor zentrale technische Aspekte erläutert werden. Darauf aufbauend werden gestalterische Prinzipien und der Einsatz von Typografie in animierter Form behandelt. Abschließend werden die spezifischen Eigenschaften des Mediums Web in Bezug auf typografische Gestaltung reflektiert.

Die Ausführungen in diesem Kapitel sind bewusst knapp gehalten, um den Fokus der Arbeit nicht zu verlieren. Dabei werden grundlegende Aspekte knapp und referenzierend behandelt, da der Fokus dieser Arbeit nicht auf einer umfassenden Darstellung, sondern auf der gezielten Vorbereitung der späteren Analyse liegt. Ziel ist es, nur jene Inhalte aufzugreifen, die für das Verständnis und die spätere Übertragung filmtypografischer Prinzipien auf Webtypografie relevant sind.

2.1. Typografie im Film

Typografie im Film beschreibt den gezielten Einsatz von Schrift innerhalb des bewegten Bildes. Sie erfüllt dabei nicht nur eine funktionale Rolle, etwa zur Vermittlung von Informationen wie Titelangaben oder Mitwirkendennamen, sondern kann ebenso als gestalterisches Mittel zur visuellen Inszenierung sowie zur strukturellen oder emotionalen Gestaltung filmischer Inhalte eingesetzt werden.¹

In der filmischen Typografie lassen sich zwei zentrale Ausprägungen unterscheiden. Die inszenierte Typografie, die vor allem im Vorspann eingesetzt wird, nutzt Schrift als eigenständiges gestalterisches Mittel. Sie ist in den filmischen Raum eingebunden und trägt zur narrativen, atmosphärischen oder symbolischen Inszenierung bei. Die informative Typografie hingegen, die meist im Abspann verwendet wird, dient primär der klaren und schnellen Vermittlung von Produktionsinformationen. Sie ist in der Gestaltung zurückhaltend und folgt funktionalen Kriterien wie Lesbarkeit und Struktur. Besonders im Vorspann kommt der Schrift eine inszenierende Rolle zu, da die dort gezeigten Inhalte

¹Vgl. Krautkrämer 2013, S. 17 f.

wie etwa Credits laut Krautkrämer als für das inhaltliche Verständnis des Films oft nicht im Vordergrund stehend gelten. Diese funktionale Offenheit begünstigt eine gestalterische Freiheit und erlaubt eine typografische Umsetzung, die über reine Informationsvermittlung hinausgeht.²

Die in dem Vorspann, auch Titelsequenz genannt, eingesetzte Typografie profitiert somit von einer ornamentalen Schriftgestaltung, welche die Narration eines Films unterstützen kann.³

Schrift wird im Film auch in diegetisch und nicht-diegetisch unterschieden. Diegetische Typografie beschreibt Schrift oder Text, welche innerhalb der erzählten Welt und somit des Films existiert und von Figuren wahrgenommen werden kann. Diese können in jeglichen Formen wie Schriftzüge auf Schildern, Büchern oder anderen Elementen stattfinden. Nicht-diegetische Typografie umfasst hingegen alle Schriftelelemente, welche nicht zu der erzählten Welt gehören und demnach nur an das Publikum gerichtet sind.⁴

Im Fokus dieser Arbeit stehen nicht-diegetische Schriften, wie sie in filmischen Titelsequenzen zum Einsatz kommen. Sie sind relevant, da sie unabhängig von der filmischen Handlung agieren und sich somit gezielt mit typografischen Gestaltungen auf Landing Pages vergleichen lassen. Die typografischen Besonderheiten im Web sowie der direkte Vergleich folgen in den nächsten Abschnitten.

Ein weiteres Konzept der Filmtypografie ist die Zeitlichkeit. Damit ist die zeitlich gesteuerte Bewegung von Schriftzeichen, die sowohl funktionale Zwecke wie Leserführung als auch expressive Ziele wie emotionale oder semantische Verstärkung erfüllen kann, gemeint.⁵ Die Wirkung typografischer Elemente im Film entsteht dabei stets im Zusammenspiel mit weiteren Gestaltungsmitteln wie Farbe, Animation, Musik oder Schnitt, die gemeinsam zur Bedeutungsbildung beitragen.⁶

2.1.1. Historische Entwicklung

Die Ursprünge filmischer Typografie lassen sich bis in die frühen Jahre des Kinos zurückverfolgen. Schon in den ersten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts wurden Schriftbilder genutzt, um Titel, Urheberangaben oder Erklärungen zu übermitteln. Eine besondere Rolle spielten Zwischentitel im Stummfilm. Diese wurden in Form von Dias vor Beginn der Projektion gezeigt, um Filmtitel zu präsentieren.⁷ Zwischentitel wurden auch für Untertitel verwendet, um Dialoge und Handlungen zu erklären, da Tonaufnahmen noch nicht zur Verfügung standen.⁸

²Vgl. Krautkrämer 2013, S. 192 f.

³Vgl. Krautkrämer 2013, S. 17 f.

⁴Vgl. Brinckmann 2007, S. 1; Vgl. Krautkrämer 2013, S. 194 f.

⁵Vgl. Worthington 1998, zitiert nach Brownie 2014, S. 3

⁶Vgl. Böhnke, Hüser, Stanizek 2006, zitiert nach Mild o.J.

⁷Vgl. Dupré la Tour, Amann 2012, S. 1

⁸Vgl. Barkowsky, Hüsemann, Wiese 2018

Mit der Einführung des Tonfilms in den späten 1920er-Jahren veränderte sich die Rolle von Typografie im Film grundlegend. Die Funktion der Zwischentitel entfiel, wobei die Bedeutung der Titelsequenz stieg. Zwischen den 1930er- und 1950er-Jahren etablierte sich ein weitgehend standardisiertes Erscheinungsbild filmischer Schriftgestaltung. Filmtypografie war in dieser Zeit formal stark konventionell geprägt. Produktionsfirmen griffen häufig auf vorgefertigte Schrifttafeln zurück, die nach dem Prinzip von Serientypografie gestaltet und als Teil der Studioästhetik verstanden wurden. Typografie war funktional, hierarchisch strukturiert und meist getrennt vom gestalterischen Narrativ des Films.⁹

Einen entscheidenden Umbruch markierte die Arbeit einzelner Gestalter ab den 1950er-Jahren. Ein Beispiel ist Saul Bass, welcher Typografie nicht nur als Informationsträger verstand, sondern als visuelle Sprache. Er benutzte nicht nur die gängige Technik der abgefilmten Glasplatten, sondern auch neue Methoden zu der Zeit wie den einfachen Papierschnitt, Studiofotografie oder Realfilm-Aufnahmen.¹⁰

Mit dem Übergang ins digitale Zeitalter hat sich die Verwendung von Schrift im Film gewandelt. Erst durch den Einsatz von Computern wurden neue Gestaltungsformen möglich. Digitale Effekte standen nun mehr Produktionen zur Verfügung und führten zu vielfältigeren Titelsequenzen. Auch das Fernsehen hatte Einfluss. Mit dem Start von MTV 1981 wurde ein schnelleres Schnitttempo populär, das sich auch auf Filme übertrug. Film und Fernsehen entwickelten sich dabei nicht unabhängig voneinander.¹¹ Heute ist typografische Gestaltung im Film sehr flexibel. Schrift kann animiert, räumlich gestaltet oder mit dem Bild verknüpft werden. Der gestalterische Spielraum reicht von dezenten Einblendungen bis zu aufwendigen grafischen Lösungen.¹²

2.1.2. Funktion von Typografie in Titelsequenzen

Berz¹³ beschreibt die Rolle der Titelsequenz als eine Vielzahl von Funktionen, die sich zwischen rechtlichen, gestalterischen, narrativen und rezeptionsbezogenen Aufgaben bewegen. Die Titelsequenz eines Films wird als eine Art Schwelle oder Übergangszone verstanden, die den Zuschauer aus der realen Welt ins Innere des Films führt. Sie erfüllt eine Paratextfunktion, was bedeutet, dass sie den Film einrahmt und seine Rezeption steuert. Diese Paratextualität erlaubt es der Titelsequenz, mehrere Aufgaben gleichzeitig zu übernehmen, ohne dabei klare Grenzen zwischen Innen und Außen zu haben.

Zum einen erklärt Berz¹⁴, dass aus der ökonomisch-rechtlichen Sicht Titelsequenzen in erster Linie den Film als eigenständiges Produkt kenntlich machen und rechtliche Aspekte wie Urheberrechte und Eigentumsverhältnisse sichtbar darstellen.

⁹Vgl. Krautkrämer 2013, S. 140 f.

¹⁰Vgl. Blöchl 2014, S.39

¹¹Vgl. Inceer 2007, zitiert nach Hamhaber 2022, S. 9

¹²Vgl. Hamhaber 2022, S. 9

¹³Vgl. Berz 2012, S.58 ff.

¹⁴Vgl. Berz 2012, S. 59 f.

Zum anderen argumentiert sie¹⁵, dass Titelsequenzen auch eine inhaltliche und rezptionsbezogene Rolle übernehmen. Sie bereiten den Zuschauer auf die Atmosphäre, das Genre und die Stimmung des Films vor und können durch typografische Gestaltung erste inhaltliche Hinweise geben. So kann sie beispielsweise wichtige Figuren, Orte oder Handlungsstränge andeuten oder bestimmte thematische Schwerpunkte setzen. Damit dient die Typografie im Vorspann als orientierendes Element, das den Zugang zur narrativen Welt des Films erleichtert.

2.1.3. Gestaltungsmittel und Strategien

Krautkrämer¹⁶ beschreibt, dass Schrift ein filmisches Gestaltungsmittel sein kann, unabhängig von der Integration in den Illustrationsraum eines Bildes. Ein zentrales Beispiel, das Krautkrämer erklärt, findet sich in der Zusammenarbeit von Jean-Luc Godard und Anne-Marie Miéville. In ihren Arbeiten wird Schrift nicht bloß über das Bild gelegt, sondern dort verschmilzt Schrift mit dem Bild, etwa durch handschriftliche Einblendungen, die direkt auf das abgefilmte Material geschrieben werden. Dadurch wird Typografie zu einem sichtbaren, performativen Element, das die Bildaussage kommentiert, verstärkt oder bricht.

Neben der Schrift existieren auch andere filmische Gestaltungsmittel. Berz¹⁷ stellt klar, dass Film ein audiovisuelles Medium ist und somit gestalterische Möglichkeiten auf visueller und auditiver Ebene stattfinden. Berz zählt mehrere Kategorien auf, darunter fallen die Kamera, Schnitt und Montage, Ton sowie musikalische Gestaltung und Farbgebung. Mithilfe der Kamera werden die Perspektive und die Kamerabewegungen ermöglicht. Diese sind relevant, „da die Kamera [...] als das Gerät [gilt], durch das die Zuschauer sehen“¹⁸. Schnitt und Montage stellen die Abfolge der gezeigten Sequenzen in einem Film dar und sind demnach grundlegend. Der Ton und die Musik bilden in einem Film die auditive Ebene und unterstützen die visuellen Elemente. Die Farbgebung ist in Verbindung mit Typografie und auch für die weitere Analyse ein wichtiges Element, da Farben Reize darstellen, welche die Aufmerksamkeit des Publikums erwecken können¹⁹. Ein weiteres Gestaltungsmittel ist die animierte und bewegte Typografie. Im Kontext dieser Arbeit spielt typografische Animation eine zentrale Rolle, da sich die Analyse und Übertragung der gestalterischen Prinzipien gezielt auf bewegte Schrift konzentriert, um deren Inszenierung im Web zu verbessern.

¹⁵Vgl. Berz 2012, S. 60 f.

¹⁶Vgl. Krautkrämer 2013, S. 302 ff.

¹⁷Vgl. Berz 2012, S. 15

¹⁸Vgl. Mikos, Film- und Fernsehanalyse, S. 191f. zitiert nach Berz 2012, S. 16

¹⁹Vgl. Mikunda 2002, Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung, S. 243 zitiert nach Berz 2012, S. 17

2.1.4. Saul Bass als Meilenstein

Saul Bass war ein einflussreicher US-amerikanischer Grafikdesigner, welcher vor allem durch seine Arbeit in der Filmbranche bekannt wurde. Er gestaltete Filmplakate, Werbematerial und Titelsequenzen für Hollywood-Produktionen von den 1940er- bis in die 1990er-Jahre. Seine Werke prägten das Erscheinungsbild von Filmen und Werbungen, wobei Bass besonders für seine Titelsequenzen bekannt wurde.²⁰ Bass arbeitete auch als Regisseur und gewann 1969 den Oscar für den besten Dokumentar-Kurzfilm *Why Man Creates*.²¹ Bass war zudem Mentor für viele junge Designer und trug zur Professionalisierung des Berufsbilds des Designers in der Filmproduktion bei. Seine Arbeiten können unter der Idee des *Bass-Brand* verstanden werden.²²

Blöchl²³ beschreibt die Werke von Saul Bass als eine außergewöhnliche stilistische Vielfalt, welche maßgeblich auf seine Zusammenarbeit mit unterschiedlichsten Regisseuren zurückzuführen ist. Durch diese Vielfalt ist es schwer einen einheitlichen oder formalen Stil zu definieren. Vielmehr lässt sich feststellen, dass Bass stets bestrebt war, eine visuelle Sprache zu finden, die dem jeweiligen Film inhaltlich wie atmosphärisch gerecht wird. Bass orientierte sich dabei nicht nur an reinen ästhetischen Gestaltungen, sondern an einer filmbezogenen Repräsentation. Dadurch erklärt Blöchl, dass die Titelsequenzen von Bass in einem starken Kontrast zueinander stehen. Als Beispiel stellt sie dar, wie der Film *Attack!* (1959) „mit Schwarz-Weiß-Fotografien kriegsmüder amerikanischer Soldaten“²⁴ beginnt, während der Film *The Facts of Life* (1960) einem Comic ähnlich wirkt.

Blöchl²⁵ stellt klar, dass Bass die Funktion eines Filmtitels nicht als bloßes funktionales Element zur Nennung von Mitwirkenden, sondern als integralen Bestandteil des Films selbst verstanden hat. In seinen eigenen Worten sei der Filmtitel eine *Ouverture*, welche die emotionale und atmosphärische Grundstimmung für einen Film einleiten soll.

Durch den gestalterischen Einfluss von Saul Bass haben sich Titelsequenzen im Film maßgeblich verändert. Aus reinen Informationsträgern wurden visuelle Eröffnungen mit konzeptioneller Tiefe und narrativer Funktion. Besonders die typografischen Elemente erhielten in diesem Kontext neue Bedeutungen. Er gilt heute als eine Schlüsselfigur in der Geschichte des Titeldesigns und ist daher auch für die vorliegende Analyse von zentraler Relevanz. Seine Arbeit bildet eine wesentliche Grundlage für das Verständnis filmischer Typografie in dem Kontext der Titelsequenz und bietet damit einen geeigneten Ausgangspunkt für die Analyse ihrer möglichen Übertragung ins Web.

²⁰Vgl. Horak 2014, S. 3

²¹Vgl. Horak 2014, S. 1

²²Vgl. Horak 2014, S. 4

²³Vgl. Blöchl 2014, S. 61

²⁴Blöchl 2014, S. 61

²⁵Vgl. Blöchl 2014, S. 54

2.2. Typografie im Web

Die Typografie im Web hat sich seit den Anfängen des Internets erheblich weiterentwickelt. In der anfänglichen Zeit der Webgestaltung wurden ausschließlich Systemschriften verwendet, da nur diese zur Verfügung standen. Mit der Einführung von Webfonts und Online-Diensten wie Google Fonts, Adobe Fonts oder anderen Anbietern wurde es Designern ermöglicht, nun jegliche Arten von Schriften zu verwenden. Dabei war es nicht mehr nötig die Schriften auf dem Gerät installiert zu haben, sondern man konnte diese serverseitig einbinden. Dadurch wurde es möglich, unabhängig von dem System des Nutzers verschiedene Schriftarten darzustellen.²⁶

Zu den Funktionen der Webtypografie zählen verschiedene Aspekte. Zuerst ist die Schrift auf einer Webseite dafür verantwortlich, Informationen zu vermitteln. Außerdem ist sie an dem ersten Eindruck beteiligt, welchen Nutzer von einer Webseite erhalten. Lindgaard²⁷, Fernandes, Dudek und Brown haben in ihrer Studie festgestellt, dass der erste Eindruck innerhalb von Millisekunden entsteht, wobei die Wahl der Schriftart, -größe und -anordnung dazu beitragen.

Ein weiterer Aspekt ist die Lesbarkeit. Liebig²⁸ argumentiert, dass eine gute Lesbarkeit durch einen Text erfolgt, wenn dieser mit einer „hohen Geschwindigkeit rezipierbar ist“ und wenn „das Textverständnis zumindest nicht behindert“ wird. Liebig²⁹ beschreibt unteranderem auch, dass Lesbarkeit die wichtigste Eigenschaft einer guten Schriftanordnung ist, wobei Schriftästhetik dabei eine „keinesfalls ignorierbare“ Rolle spielt. Durch diese Erklärung ist es demnach sinnvoll, alle Aspekte der Schriftästhetik und somit Formen der Manipulation von Typografie im Web zu betrachten. Lesbare Webtypografie beinhaltet also nicht nur die Auswahl geeigneter Schrift, sondern auch Schriftgrößen, Zeilenlängen und Kontraste. Diese und weitere Faktoren entscheiden darüber, ob Inhalte schnell und mühelos aufgenommen werden können. In Kombination mit dem zuvor genannten ersten Eindruck des Nutzers ist die Lesbarkeit ein entscheidender Faktor der Webtypografie. Typografie im Web trägt außerdem wesentlich zu der Markenidentität bei. Boulton³⁰ beschreibt, dass Typografie ein Kernbaustein für Marken ist. Dabei stellt er klar, dass Firmen wie Microsoft, Audi und die British Broadcasting Corporation durch ihre Typografie erkennbar werden. Schriften können somit, ähnlich wie Logos und Farbpaletten, spezifische Emotionen und Assoziationen hervorrufen. Durch konsistente Verwendung typografischer Gestaltungsmittel und Stile kann also die Wiedererkennbarkeit einer Marke gefördert werden. Schließlich lässt sich sagen, dass Typografie im Web eine Funktion trägt, die weit über Informationsverbreitung und Markenidentitäten reicht.

²⁶Vgl. Herrmann 2012

²⁷Vgl. Lindgaard et al. 2006

²⁸Vgl. Liebig 2006, S. 81 f.

²⁹Vgl. Liebig 2006, S. 82

³⁰Vgl. Boulton 2009, S.73

2.2.1. Technische Grundlagen

Die technische Umsetzung der typografischen Gestaltung im Web basiert auf einer Reihe etablierter Standards. Die Wahl und Einbindung von Schriftarten, ihre Formate und die Manipulation von Typografie durch CSS-Eigenschaften beeinflussen maßgeblich die Gestaltung von Schrift.

Ein zentrales Element der typografischen Gestaltung im Web ist die Nutzung von Webfonts. Diese Schriftarten können direkt über den Browser geladen und dargestellt werden, ohne zuvor auf dem Gerät installiert sein zu müssen. Aliño³¹ beschreibt, um Webfonts plattform- und browserübergreifend nutzbar zu machen, wurden im Laufe der Zeit verschiedene Fontformate entwickelt. Dazu zählen unter anderem Embedded OpenType (EOT) von Microsoft sowie TrueType und OpenType, die von den meisten modernen Browsern unterstützt werden. Die Vielfalt an Formaten führte jedoch lange zu Inkompabilitäten. Im Jahr 2010 gründete das W3C deshalb die sogenannte WebFonts Working Group, deren Ziel es war, ein einheitliches, interoperables Webfont-Format zu etablieren. Ergebnis dieser Bemühungen war die Einführung des Web Open Font Format (WOFF), das speziell für die Anforderungen des Webs entwickelt wurde. Es basiert auf OpenType- und TrueType-Fonts, wurde komprimiert, enthält Metadaten und wird heute von allen gängigen Browsern unterstützt.

Aliño³² zeigt auch wie die technische Einbindung von Webfonts über die CSS-Eigenschaft `@font-face` erfolgt. Er stellt klar, dass dabei zwei Haupt-Deskriptoren verwendet werden:



```
● ● ● Einbindung von Schriftarten

@font-face {
    font-family: BigCheese;
    src: local("BigCheese"), url(BigCheese.ttf) format("opentype");
}
```

Abbildung 2.1.: Darstellung der Schrifteinbindung nach Aliño (2010).

`font-family` definiert den internen Namen der Schrift innerhalb des Stylesheets, `src` beschreibt den Speicherort und das Format. Ist die Schrift lokal vorhanden, wird sie bevorzugt verwendet. Ansonsten lädt der Browser die Schrift von dem Server.

Um die eingebundene Schrift gestalterisch anzupassen, wird Cascading Style Sheets (CSS) verwendet. CSS ist eine Stylesheet-Sprache, die zur Definition von Layout- und Designaspekten von HTML-Dokumenten dient. Ein Bereich dabei ist die Gestaltung von

³¹Vgl. Aliño 2010, S. 9 f.

³²Vgl. Aliño 2010, S. 11 f.

Schrift und Text. Wyke-Smith³³ beschreibt, dass CSS eine Vielzahl von Eigenschaften bietet, um die Schriftgestaltung gezielt zu beeinflussen. Er erklärt, dass sich mit *font-size* die Schriftgröße festlegen lässt, mit *font-weight* die Strichstärke³⁴ bestimmt wird und mit *font-style*³⁵ der Stil der Schrift definiert werden kann. Über die Eigenschaft *font-variant* kann zudem auf typografische Varianten wie Kapitälchen zugegriffen werden. Diese Eigenschaften betreffen die Schrift selbst und bestimmen ihr grundlegendes Erscheinungsbild. Zusätzlich bietet CSS zahlreiche Möglichkeiten zur Gestaltung des Textlayouts innerhalb eines Textblocks. Dazu gehören unter anderem *letter-spacing* zur Steuerung des Abstands zwischen einzelnen Buchstaben sowie *word-spacing* für den Abstand zwischen Wörtern. Der Zeilenabstand kann über *line-height* angepasst werden, während *text-align* die horizontale Ausrichtung eines Textes definiert, etwa linksbündig, zentriert oder im Blocksatz. Die Eigenschaft *text-decoration* ermöglicht dekorative Stilmittel wie Unter- oder Durchstreichungen, *text-transform* verändert die Schreibweise des Textes³⁶ und *vertical-align* steuert die vertikale Ausrichtung in Bezug auf umliegende Inhalte.³⁷ Darüber hinaus können auch Farben über CSS definiert werden, beispielsweise mithilfe von *color* für die Textfarbe oder *background-color* für den Hintergrund³⁸. Ergänzend zu diesen grundlegenden Eigenschaften existieren weitere, teils tiefgreifendere Methoden zur typografischen Manipulation.

2.2.2. Gestalterische Prinzipien

Die typografische Gestaltung im Web findet auf mehreren Ebenen statt, die sich grob in Mikro- und Makrotypografie unterteilen lassen. Zur Mikrotypografie zählen alle Detailaspekte der Zeichen- und Wortgestaltung, wie etwa Laufweite, Zeilenhöhe oder Schriftschnitt.³⁹ Die Makrotypografie hingegen beschreibt die Anordnung von Textblöcken im Gesamtaufbau, etwa auf einer Webseite oder innerhalb einzelner Komponenten.⁴⁰ Beide typografischen Ebenen lassen sich gezielt über die in Kapitel 2.2.1 beschriebenen CSS-Eigenschaften gestalten und beeinflussen.

Diese gestalterischen Entscheidungen wirken sich unmittelbar auf die Lesbarkeit von Texten aus. Dabei ist zwischen den Begriffen *Readability* und *Legibility* zu unterscheiden. Liebig⁴¹ beschreibt *Legibility* als die grundsätzliche Sichtbarkeit bzw. Erfassbarkeit von Buchstaben, Wörtern und typografischen Konstellationen. Im Gegensatz dazu bezeichnet *Readability* den eigentlichen, inhaltserfassenden Leseprozess als ganzheitliche Verrichtung. Während frühere Studien vor allem auf die Erkennbarkeit von Schriftzeichen fokussierten, richtet sich die Aufmerksamkeit moderner Untersuchungen verstärkt auf den linearen,

³³Vgl. Wyke-Smith 2013, S. 108 ff.

³⁴Beispielsweise normal, fett oder zwischen Werten wie 100 und 900

³⁵Beispielsweise kursiv oder oblique

³⁶Zum Beispiel Großbuchstaben

³⁷Vgl. Wyke-Smith 2013, S. 117 ff.

³⁸Vgl. mdn web docs 2025

³⁹Vgl. Beinert 2024, Mikrotypografie

⁴⁰Vgl. Beinert 2024, Makrotypografie

⁴¹Vgl. Liebig 2006, S. 185 ff.

kognitiven Ablauf des Lesens. Dabei setzt *Readability* stets ein gewisses Maß an *Legibility* voraus, was umgekehrt jedoch nicht zwingend ist.

Ein weiterer wesentlicher Bestandteil typografischer Gestaltung ist die visuelle Hierarchie. Friedman⁴² erklärt, dass gute Typografie eine visuelle Hierarchie erstellt und für ein leichteres Verständnis der Texte sorgt, indem sie Akzente auf wesentliche Informationen setzt, diese lesefreundlich präsentiert und eine klare Inhaltsgliederung schafft. Er beschreibt auch, dass eine leicht erkennbare typografische Hierarchie eine intuitive Darstellung der Inhalte schafft und dem Besucher noch vor dem eigentlichen Lesen einen kurzen Überblick über die Schwerpunkte des Beitrags ermöglicht⁴³. Für die typografische Gestaltung bedeutet das, dass durch bewusste Variation von Schriftgrößen, Farben, Schriftarten oder Auszeichnungen Textebenen geschaffen werden können, welche den Nutzer durch den Inhalt führen. Dies unterstützt nicht nur die schnelle Erfassung relevanter Informationen, sondern wirkt auch visuell ordnend. Gerade im Kontext von Landing Pages ist eine klare Informationsführung entscheidend, um Aufmerksamkeit gezielt zu lenken und Inhalte wirkungsvoll zu inszenieren.

Ergänzt wird dies durch das Layout und den gezielten Einsatz von Weißraum. Der Umgang mit Weißraum ist ein gestalterisches Prinzip, das zur Wahrnehmung und Lesbarkeit von typografischen Inhalten beiträgt. Hoffmann⁴⁴ beschreibt Weißraum⁴⁵ als den Freiraum zwischen den Elementen eines Layouts, der nicht notwendigerweise weiß ist, sondern stets die Hintergrundfarbe annimmt. Die bewusste und ausgewogene Verwendung von Weißraum trägt zur Harmonie einer Komposition bei und erleichtert die Informationsaufnahme erheblich. Dabei wird zwischen Makro-Weißraum⁴⁶ und Mikro-Weißraum⁴⁷ unterschieden. Zusätzlich differenziert Hoffmann zwischen aktivem Weißraum, der das Auge gezielt lenkt, und passivem Weißraum, der innerhalb von Elementen die Abstände regelt.

Zusammengefasst ermöglichen die gestalterischen Prinzipien der Webtypografie eine gezielte Einflussnahme auf Wahrnehmung, Lesbarkeit und Informationsstruktur. Sie schaffen die Grundlage dafür, typografische Kommunikation nicht nur funktional, sondern auch gestalterisch wirksam umzusetzen.

2.2.3. Animation

Animation ist im digitalen Raum weit mehr als ein gestalterisches Mittel. Sie kann gezielt zur Unterstützung von Wahrnehmung, Orientierung und Entscheidungsprozessen eingesetzt werden. Wie Gonzalez⁴⁸ zeigt, ist die Wirkung animierter Benutzeroberflächen

⁴²Vgl. Friedman 2007, S. 147

⁴³Vgl. Friedman 2007, S. 152

⁴⁴Vgl. Hoffmann 2012, S. 74

⁴⁵Wird auch als „negativer Raum“ oder „Leerraum“ bezeichnet

⁴⁶Der Abstand zwischen größeren Elementen wie Textblöcken und Bildern

⁴⁷Raum zwischen kleineren Elementen wie Buchstaben

⁴⁸Vgl. Gonzalez 1996, S. 33 f.

eng mit deren grafischer Klarheit, Übergangsqualität und Interaktivität verknüpft. Diese Erkenntnisse lassen sich auch auf die Webtypografie übertragen.

Animierte Schrift, welche oft auch als kinetische Typografie bezeichnet wird, spielt dabei eine zentrale Rolle. Connolly⁴⁹ beschreibt sie als eine Technik, bei der Text durch Bewegung zum Leben erweckt wird, um die Kommunikation zu verstärken und Botschaften eindrücklicher zu vermitteln. Dabei lassen sich zwei grundsätzliche Funktionen der animierten Typografie unterscheiden. Barnhart⁵⁰ betont, dass das Bewegen und Verändern von Text eine Vielzahl an Wirkungen erzielen kann. Es kann gezielt Aufmerksamkeit lenken, Emotionen vermitteln, Assoziationen hervorrufen und einfachen Text in eine kraftvolle Botschaft verwandeln. Damit beschreibt Barnhart die expressive Funktion animierter Typografie. Wie jedoch bereits Gonzalez für Animation im Allgemeinen aufzeigt, kann kinetische Typografie ebenso funktionale Aufgaben übernehmen, wie etwa zur Unterstützung der Benutzerführung oder zur Hervorhebung wichtiger Informationen.

Für die Animation von Typografie im Web stehen verschiedene technische Ansätze zur Verfügung, die je nach Komplexität und Zielsetzung eingesetzt werden können. Die folgenden Methoden bilden die Grundlage für animierte Schrift im Browser und eröffnen vielfältige gestalterische Möglichkeiten. Dabei liegt der Fokus dieser Arbeit ausschließlich auf Webstandard-Technologien, also auf jenen Methoden, die vom Browser ohne zusätzliche Frameworks oder externe Bibliotheken nativ unterstützt werden.

Eine der grundlegendsten Techniken zur Schriftanimation ist die Verwendung von CSS. Weyl⁵¹ unterscheidet die Funktion von CSS in dem Kontext der Animation im Web zwischen *Transitions* und Animation mit *Keyframes*. Weyl⁵² erklärt, dass CSS *Transitions* Wertänderungen von CSS-Eigenschaften fließend über einen definierten Zeitraum hinweg ermöglichen. Dadurch lassen sich einfache Animationen wie Farbverläufe, Positionsänderungen oder Größenanpassungen erzeugen. Normalerweise wirken Style-Änderungen im Web sofort⁵³, da sie innerhalb von Millisekunden direkt gerendert werden. Mit *transition* kann man diese Änderungen jedoch zeitlich steuern und visuell erfahrbar machen.

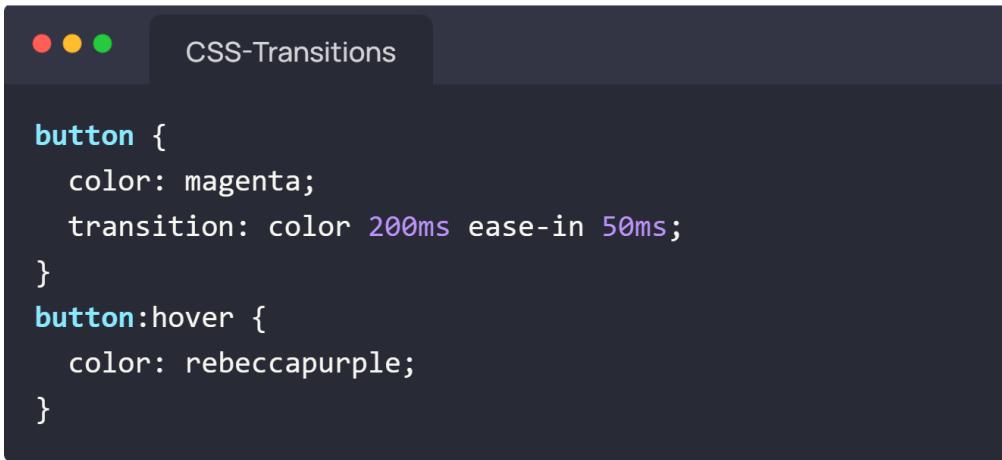
⁴⁹Vgl. Connolly 2024

⁵⁰Vgl. Barnhart 2024

⁵¹Vgl. Weyl 2016

⁵²Vgl. Weyl 2016, S. 7 ff.

⁵³Zum Beispiel ein Farbwechsel bei der Pseudo-Klasse Hover



```
button {
    color: magenta;
    transition: color 200ms ease-in 50ms;
}
button:hover {
    color: rebeccapurple;
}
```

Abbildung 2.2.: Darstellung der CSS-Transition nach Weyl (2016).

Wie im Beispiel gezeigt, ändert sich die Schriftfarbe eines Buttons bei der Benutzerinteraktion durch Hover sanft über einen Zeitraum von 200 Millisekunden, wobei die Animation mit einer Verzögerung von 50 Millisekunden einsetzt und einer weichen Einblendkurve folgt.

Zu den zentralen Eigenschaften der CSS-Eigenschaft *transition* gehören *transition-property*, die festlegt, welche CSS-Eigenschaft animiert wird, *transition-duration*, die die Dauer der Animation bestimmt, *transition-timing-function*, die die Bewegungscharakteristik definiert, sowie *transition-delay*, mit der eine Startverzögerung eingestellt werden kann. Transitions sind besonders geeignet, um typografische Zustandsänderungen⁵⁴ subtil, aber wirkungsvoll zu inszenieren.

Im Gegensatz zu CSS-Transitions, beschreibt Weyl⁵⁵, dass CSS-Animationen mit *keyframes* komplexere Abläufe ermöglichen. Sie bieten eine feinere Kontrolle über die zeitliche Entwicklung von Stiländerungen. Während *Transitions* automatisch durch eine Zustandsänderung ausgelöst werden⁵⁶, müssen Animationen explizit deklariert und einem Element zugewiesen werden. Eine CSS-Animation besteht aus zwei Schritten. Zuerst wird mit der *keyframes*-Regel eine benannte Abfolge von Zwischenzuständen definiert. Diese Zwischenzustände werden über Prozentangaben oder die Schlüsselwörter *from* und *to* festgelegt. Anschließend wird die definierte Animation über die CSS-Eigenschaft *animation-name* auf ein Element angewendet, wobei weitere Eigenschaften eine präzise Steuerung ermöglichen. Mit *animation-duration* wird die Gesamtlänge der Animation festgelegt, während *animation-delay* eine Startverzögerung definiert. Die Bewegungskurve lässt sich über *animation-timing-function* beeinflussen. Die Eigenschaft *animation-iteration-count* bestimmt, wie oft die Animation wiederholt wird, und *animation-direction* legt fest, ob sie nur vorwärts, rückwärts oder abwechselnd in beide Richtungen abgespielt wird. Über

⁵⁴Zum Beispiel wie Farbe, Größe, Schatten, Abstand

⁵⁵Vgl. Weyl 2016, S. 55 ff.

⁵⁶Beispielsweise durch Hover

animation-fill-mode kann gesteuert werden, ob und wie die Stile der Animation vor Beginn oder nach dem Ende bestehen bleiben.

```

CSS-Keyframes

@keyframes pulseText {
    0%, 100% {
        font-size: 2rem;
    }
    50% {
        font-size: 2.5rem;
    }
}

h1 {
    animation-name: pulseText;
    animation-duration: 2s;
    animation-iteration-count: infinite;
    animation-timing-function: ease-in-out;
}

```

Abbildung 2.3.: Darstellung der CSS-Keyframes als Beispiel.

In diesem Beispiel wird die Schriftgröße eines `<h1>`-Elements über die Zeit vergrößert und verkleinert. Durch die Wiederholung in einer Endlosschleife entsteht ein sanfter „Puls“-Effekt, der gezielt Aufmerksamkeit auf den Text lenken kann.

Sowohl CSS-Transitions als auch Keyframe-Animationen bieten Möglichkeiten, typografische Eigenschaften im Web gezielt zu animieren. Je nach Komplexität und gewünschter Wirkung lassen sich damit Schriftfarbe, Größe, Position oder weitere visuelle Merkmale dynamisch verändern und so vielfältige gestalterische Effekte erzielen.

CSS hat außerdem die Möglichkeit mithilfe von Pseudo-Elemente eine zusätzliche typografische Gestaltungsebenen einzuführen, ohne den eigentlichen HTML-Inhalt zu verändern. Für die Umsetzung animierter Typografie im Web sind die Pseudo-Elemente `::before` und `::after` relevant, da sie es ermöglichen, Inhalte vor oder nach einem HTML-Element einzufügen. Diese Inhalte lassen sich mithilfe von CSS formatieren, positionieren und animieren, wodurch beispielsweise ergänzende Texteffekte, typografische Schatten oder Einblendungen erzeugt werden können.⁵⁷

Neben rein deklarativen Methoden wie CSS-Transitions und Keyframe-Animationen

⁵⁷Vgl. mdn 2025, Pseudo-elements

bietet JavaScript eine imperative Möglichkeit, typografische Eigenschaften dynamisch zu verändern. Dabei kommt JavaScript vor allem dann zum Einsatz, wenn Animationen auf Ereignisse reagieren sollen, komplexe Zustandswechsel notwendig sind oder eine feinere Kontrolle über Abläufe gefragt ist. Typische Anwendungsfälle sind etwa Animationen, die durch Scrollen, Klicken oder andere Benutzerinteraktionen ausgelöst werden.

Um mit JavaScript Animationen zu erstellen, wird oft das Document Object Model (DOM) verwendet. Das DOM ist eine objektorientierte Programmierschnittstelle für HTML- und XML-Dokumente, welche die Struktur eines Dokuments als eine baumartige Sammlung von Knoten⁵⁸ darstellt. JavaScript nutzt das DOM, um gezielt auf diese Knoten zuzugreifen und sie zu manipulieren. Durch DOM-Manipulation können nicht nur Inhalte verändert, sondern auch Animationen gezielt ausgelöst oder kontrolliert werden, wie bei dem Eintreffen eines bestimmten Ereignisses oder nach dem Ende einer anderen Animation.⁵⁹

JavaScript bietet neben der Möglichkeit zur klassischen DOM-Manipulation auch eigene Web-Animationen. Eine Methode stellt dabei die *Element.animate*-Funktion dar, welche es erlaubt Animationen direkt per JavaScript zu definieren und auf ein Element anzuwenden, ohne dass zusätzliche CSS-Regeln notwendig sind. Diese Methode nimmt zwei Argumente entgegen. Es wird eine Liste von Keyframes sowie ein Timing-Objekt, das Dauer, Wiederholungen und andere Parameter der Animation definiert, benötigt.⁶⁰

⁵⁸Dabei entspricht jeder Knoten einem Teil der Webseite, z. B. einem Element, Attribut oder Textabschnitt

⁵⁹Vgl. mdn 2025, Introduction to the DOM

⁶⁰Vgl. mdn 2025, Element: animate() method



```

● ● ● JavaScript animate()-Funktion

const newspaperSpinning = [
  { transform: "rotate(0) scale(1)" },
  { transform: "rotate(360deg) scale(0)" },
];

const newspaperTiming = {
  duration: 2000,
  iterations: 1,
};

const newspaper = document.querySelector(".newspaper");

newspaper.addEventListener("click", () => {
  newspaper.animate(newspaperSpinning, newspaperTiming);
});

```

Abbildung 2.4.: Darstellung animate()-Funktion nach mdn web docs (2025).

In diesem Beispiel wird bei einem Klick auf das Element die definierte Rotation samt Skalierung abgespielt. Diese Form der Animation eignet sich besonders für typografische Interaktionen, die auf Nutzeraktionen reagieren sollen, wie etwa das Ein- oder Ausblenden von Überschriften, das Bewegen einzelner Buchstaben oder das Umwandeln von Textformen.

Obwohl JavaScript auch eigenständig Animationen erzeugen kann, erfolgt die visuelle Gestaltung typografischer Eigenschaften in der Regel durch CSS. JavaScript übernimmt hier meist die Rolle des Auslösers oder Controllers, während CSS die eigentlichen stilistischen Veränderungen umsetzt.

Eine weitere Methode für die Textanimation ist die Verwendung von Scalable Vector Graphics (SVG). SVG ist ein XML-basiertes Format zur Beschreibung zweidimensionaler Vektorgrafiken im Web. Im Gegensatz zu pixelbasierten Formaten wie PNG oder JPEG bestehen SVG-Dateien aus textbasierten Anweisungen, die Formen, Farben und Texte unabhängig von der Auflösung definieren. Dadurch lassen sich SVG-Grafiken ohne Qualitätsverlust beliebig skalieren. Als offener Webstandard wurde SVG vom W3C speziell für die Integration mit anderen Webtechnologien wie HTML, CSS und JavaScript entwickelt. SVG-Elemente sind Teil des DOM und können somit per Skript angesprochen, verändert und animiert werden. Aufgrund ihres strukturierten Aufbaus sind SVG-Dateien nicht nur durchsuch- und indexierbar, sondern auch leicht zu bearbeiten, etwa mit Texteditoren.

oder Vektorprogrammen.⁶¹

Das *path*-Element ist eines der vielseitigsten Werkzeuge innerhalb des SVG-Standards und ermöglicht die Darstellung komplexer Formen durch die Kombination gerader und gekrümmter Linien. Die Geometrie eines SVG-Pfads wird über das Attribut *d* festgelegt, das eine zusammenhängende Zeichenkette aus Befehlen und Koordinaten enthält. Jeder Buchstabe innerhalb dieser Zeichenkette steht für eine spezifische Zeichenoperation, wie etwa M für „move to“, L für „line to“ oder C für das Zeichnen kubischer Bézierkurven. Dabei geben Großbuchstaben stets absolute Koordinaten im Zeichenraum an, während Kleinbuchstaben relative Bewegungen vom jeweils aktuellen Punkt aus beschreiben.⁶² Demnach lässt sich sagen, dass SVG es ermöglicht, komplexe Formen flexibel und präzise darzustellen und sich somit auch zur Darstellung typografischer Inhalte eignet. Besonders relevant für die Anwendung animierter Typografie im Web sind zwei zentrale Methoden: SVG-Text⁶³ und Text als Pfade⁶⁴. Bei der Methode Text in einem SVG zu definieren, wird der Text direkt in der SVG-Datei über das *text*-Element eingebunden. Der Text bleibt dabei maschinenlesbar, zugänglich und durchsuchbar. Zudem kann er weiterhin über Webfonts, CSS oder JavaScript gestaltet und animiert werden.



The screenshot shows a dark-themed code editor window. In the top left corner, there are three small colored circles (red, yellow, green). The title bar of the window says "SVG-Text". The main area contains the following XML code:

```
<svg height="30" width="200" xmlns="http://www.w3.org/2000/svg">
  <text x="5" y="15" fill="red">I love SVG!</text>
</svg>
```

Abbildung 2.5.: Beispiel einer Definition von Text in einem SVG nach W3C (2025).

Bei der Methode eine Schrift als ein Pfad zu verwenden, muss der Text zuerst durch ein Design- und Vektorprogrammen⁶⁵ zu einem Pfadobjekt konvertiert werden. Dabei werden die Konturen jedes Buchstabens als Vektorpfade gespeichert. Der Text wird damit zu einer reinen Grafikform und kann äußerst präzise animiert werden.

SVGs lassen sich mithilfe von CSS und JavaScript animieren. Beide Methoden können auch kombiniert werden, was besonders für komplexe oder interaktive typografische Effekte sinnvoll ist. Die bereits zuvor beschriebenen CSS-Methoden wie Keyframe-Animationen und Transitions lassen sich auch im Umgang mit SVGs zur Gestaltung und Animation einsetzen. Darauf hinaus ermöglicht JavaScript eine noch präzisere Kontrolle, indem es direkten Zugriff auf das DOM bietet und so eine gezielte Manipulation einzelner SVG-Elemente erlaubt.

⁶¹mdn 2025, SVG: Scalable Vector Graphics

⁶²Vgl. mdn 2025, Pfade

⁶³Damit ist Live Text gemeint, welcher in dem SVG definiert wird

⁶⁴Pfadkonvertierung aus Grafikprogrammen

⁶⁵Zum Beispiel Adobe Illustrator

Schließlich existiert noch die Canvas API als eine HTML5-Technologie, welche sich über JavaScript pixelbasierte Inhalte direkt auf einer Zeichenfläche im Browser darstellen lässt. Dabei wird das sogenannte *canvas*-Element verwendet, das eine freie, rasterbasierte Fläche bereitstellt. Über JavaScript-Befehle wie *fillText* oder *strokeText* kann dort auch Text gerendert werden.⁶⁶

Typografische Animationen lassen sich grundsätzlich mit der Canvas API umsetzen, wobei Buchstaben einzeln transformiert, verzerrt, bewegt oder mit zeichnerischen Effekten versehen werden können. Aufgrund des direkten Zugriffs auf Pixel bietet diese Methode eine sehr hohe gestalterische Freiheit, etwa für künstlerische oder experimentelle Visualisierungen, die sich mit klassischen CSS- oder SVG-Ansätzen nur schwer realisieren lassen. Allerdings bringt die Canvas API im Kontext typografischer Gestaltung auch erhebliche Nachteile mit sich. Da der Inhalt der Zeichenfläche nicht auf DOM-Elementen basiert, ist er nicht semantisch erfassbar. Schrift, die auf einem Canvas dargestellt wird, ist aus Sicht des Browsers reiner Pixelinhalt. Auch die Nachbearbeitung, Interaktion und responsives Verhalten sind dadurch deutlich aufwendiger. Darüber hinaus müssen sämtliche Bewegungen und Zustandsänderungen manuell über JavaScript programmiert werden, was eine höhere technische Komplexität mit sich bringt.⁶⁷ Aus diesen Gründen wird die Canvas API in dieser Arbeit nicht weiter berücksichtigt.

2.2.4. Besonderheiten des Mediums Web

Das Web als Medium stellt spezifische Anforderungen an typografische Gestaltung, die sich deutlich von denen des Films unterscheiden. Aspekte wie Interaktivität, Responsivität und Barrierefreiheit beeinflussen maßgeblich die Umsetzung animierter Typografie und müssen bei der Übertragung filmischer Prinzipien berücksichtigt werden.

Schönhagen⁶⁸ beschreibt Interaktivität als eine zentrale Eigenschaft des Internets, da der Nutzer nicht mehr nur passiver Zuschauer, sondern aktiver Teil des Nutzungserlebnisses ist. Die Interaktion kann durch vielfältige Ein- und Ausgabegeräte wie Maus, Tastatur, Bildschirm sowie Audio- und Touchschnittstellen erfolgen. Elemente auf Webseiten können dann auf Aktionen wie Mausbewegungen, Klicks, Scrollen oder Berührungen reagieren. Diese Interaktionsformen werden durch die Nutzung mobiler und anderer Endgeräte, insbesondere von Smartphones mit Touch- und Bewegungssensoren, nochmals erweitert und individualisiert.

Interaktivität ist damit ein wesentliches Merkmal des Webs, das sich grundlegend von linearen Medienformen unterscheidet. Für die Umsetzung animierter Typografie im Web bedeutet dies, dass typografische Bewegungen nicht zwingend an eine feste zeitliche Abfolge gebunden sind. Stattdessen kann Animation durch Interaktion ausgelöst, gesteuert oder verändert werden. Der Nutzer entscheidet also mit, wann, wie und in welchem

⁶⁶Vgl. mdn 2025, Canvas API

⁶⁷Vgl. mdn 2025, Drawing text

⁶⁸Vgl. Schönhagen 2002

Umfang typografische Bewegung sichtbar wird. Dies ermöglicht ein dynamisches Zusammenspiel zwischen Inhalt und Verhalten der Typografie. Textelemente können etwa beim Scrollen, Hovern oder Klicken animiert erscheinen oder sich in Abhängigkeit von Benutzerhandlungen verändern. Obwohl solche Animationen nicht notwendigerweise einer festgelegten Zeitstruktur folgen, kann dennoch gezielt mit Zeitlichkeit gearbeitet werden. Durch Verzögerungen, Übergänge, gestaffelte Effekte oder Schleifen könnte also die Interaktion des Nutzer gezielt beeinflusst oder gelenkt werden. In Kombination mit den gestalerischen Aspekten könnten demnach die Aufmerksamkeit des Nutzers gesteuert, die Leserichtung und Reihenfolge bestimmt oder eine emotionale Wirkung erzielt werden.

Responsivität ist ein Konzept in der Gestaltung moderner Webseiten. Es bezeichnet die Fähigkeit von Webinhalten, sich flexibel an unterschiedliche Bildschirmgrößen, Auflösungen und Geräteanforderungen anzupassen. Ziel ist es, unabhängig vom Endgerät eine optimale Nutzererfahrung zu gewährleisten. Diese Anpassungsfähigkeit betrifft nicht nur Layout und Bildgrößen, sondern schließt auch typografische Gestaltung und Animationen mit ein.⁶⁹ Für typografische Inhalte bedeutet Responsivität, dass Schriftgrößen, Zeilenabstände, Kontraste oder Leselängen an das jeweilige Ausgabemedium angepasst werden müssen, um Lesbarkeit und Wirkung zu erhalten. Das gilt auch für animierte Typografie, welche auf großen Bildschirmen fließend und klar wirken kann und gleichzeitig ohne Anpassung auf kleineren Displays überladen, unruhig oder schlicht nicht mehr erfassbar erscheinen kann. Ein besonders verbreiteter Gestaltungsansatz ist hierbei das sogenannte Mobile First. Er geht davon aus, dass Designprozesse nicht von großen Desktop-Bildschirmen ausgehen, sondern zunächst für mobile Endgeräte optimiert werden. Inhalte und Gestaltung werden dann schrittweise für größere Bildschirme erweitert. Dieser Ansatz hat sich etabliert, weil ein erheblicher Anteil der Webnutzung über Smartphones und Tablets erfolgt.⁷⁰

Eine weitere Anforderung des Webs ist die Barrierefreiheit. Diese beschreibt das Prinzip, digitale Inhalte so zu gestalten, dass sie von möglichst allen Menschen unabhängig von körperlichen, sensorischen oder kognitiven Einschränkungen genutzt werden können. Ziel ist es, niemanden von der Teilhabe am digitalen Raum auszuschließen. Dies betrifft nicht nur Menschen mit Behinderungen, sondern schließt auch temporäre Einschränkungen (wie gebrochene Arme oder laute Umgebungen) mit ein.⁷¹ Für die technische und gestalterische Umsetzung barrierefreier Inhalte im Web dienen die Web Content Accessibility Guidelines (WCAG), die vom W3C herausgegeben werden, als international anerkannter Standard. Die WCAG bauen auf vier zentralen Prinzipien auf, nach denen Inhalte wahrnehmbar, bedienbar, verständlich und robust sein müssen.⁷² Diese Prinzipien geben vor, wie Webseiten und ihre Bestandteile wie typografische Elemente gestaltet sein müssen, damit sie von Menschen mit unterschiedlichen Einschränkungen wahrgenommen und genutzt werden können.

⁶⁹Vgl. mdn 2025, Responsive Design

⁷⁰Vgl. Wroblewski 2011, S. 1 ff.

⁷¹Vgl. W3C 2009, Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0

⁷²Vgl. Moser und Wieland 2024, WCAG Grundprinzipien

Die Umsetzung barrierefreier Animation stellt einige Herausforderungen dar. Ein Problem besteht darin, dass Nutzer oft keine Kontrolle über bewegte Inhalte haben. Bewegungen, die automatisch ablaufen, ohne dass der Nutzer sie bewusst startet, lassen sich nicht pausieren oder stoppen und können überfordern. Besonders im Bereich der Typografie, wo Texte etwa durch Wörterwechsel oder andere Effekte in Szene gesetzt werden, entsteht so eine ungewollte Barriere.

Ein weiteres Hindernis liegt in der semantischen Zugänglichkeit. Animierte Textelemente, deren Bedeutung sich durch Bewegung verändert, etwa durch das morphende Überblenden eines Wortes in ein anderes, bleiben für assistive Technologien⁷³ oft unverständlich. Wenn solche visuellen Effekte keine sinnvolle Alternative oder klare HTML-Struktur bieten, können Inhalte nicht mehr vollständig erfasst werden.

Hinzu kommt, dass viele Webseiten systemseitige Einstellungen wie die Reduzierung von Bewegung nicht berücksichtigen. Nutzer, die bewusst auf visuelle Animationen verzichten wollen oder müssen, erhalten so ein Erlebnis, das ihren Bedürfnissen nicht gerecht wird. Schließlich stellt auch die Lesbarkeit animierter Typografie eine Herausforderung dar. Bewegungen, die zu schnell, abrupt oder visuell überfordernd ablaufen, können den Informationsfluss unterbrechen oder erschweren. Gerade für Menschen mit kognitiven oder visuellen Einschränkungen kann dadurch der Zugang zu Inhalten beschränkt werden.

Diese Konzepte zeigen, dass das Medium Web zahlreiche Besonderheiten aufweist, die bei der Gestaltung typografischer Animationen berücksichtigt werden können. Diese Arbeit fokussiert sich jedoch bewusst auf die gestalterische Übertragung filmischer Typografieprinzipien ins Web, insbesondere im Hinblick auf visuelle Gestaltung und technische Umsetzung mit Webstandards. Aspekte wie Barrierefreiheit oder systematische Responsivität werden im Rahmen dieser Arbeit nicht weiter vertieft behandelt, sondern im Fazit kurz aufgegriffen und als potenzielle Erweiterung benannt.

⁷³Ein Beispiel sind Screenreader, welche Inhalte vorliest oder in Braille umwandelt

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

In diesem Kapitel werden drei ausgewählte Titelsequenzen analysiert, die exemplarisch für unterschiedliche Ansätze im gestalterischen Umgang mit Typografie in Filmtitelsequenzen von Bass stehen. Ziel ist es, gestalterische Merkmale sowie funktionale und inszenatorische Strategien zu identifizieren, die für eine mögliche Übertragung ins Medium Web relevant sein könnten.

Zu Beginn wird die Auswahl der Sequenzen begründet. Anschließend wird die Analysemethode vorgestellt. Im Anschluss folgt die detaillierte Untersuchung der einzelnen Sequenzen auf Basis dieser Methode. Abschließend werden die im Rahmen der Analysen abgeleiteten Gestaltungsprinzipien zusammengefasst und dargestellt.

3.1. Auswahl und Methode

Im Rahmen dieser Arbeit wurden drei Titelsequenzen ausgewählt, darunter ist *Psycho* (1960), *North by Northwest* (1959) und *It's a Mad Mad Mad World* (1963). Die Auswahl erfolgte mit dem Ziel, unterschiedliche typografische Strategien exemplarisch aufzuzeigen, sowohl in ihrer gestalterischen Ausprägung als auch in ihrer funktionalen Einbindung innerhalb der jeweiligen Sequenz.

Psycho nutzt eine reduzierte, spannungsgeladene Bewegung von Linien und Schrift. Die Typografie fungiert dabei nicht nur als Informationsträger, sondern übernimmt eine inszenatorische Rolle, die die emotionale Grundstimmung des Films visuell unterstreicht. *North by Northwest* integriert Typografie in eine architektonische Struktur. Die animierten Buchstaben fügen sich in ein perspektivisch verzerrtes Linienraster ein und erscheinen dadurch als grafisch-räumliches Gestaltungselement.

It's a Mad Mad Mad World verzichtet auf eine komplexe typografische Gestaltung, stellt jedoch die Bewegung der Schrift selbst in den Vordergrund. Typografie wird verformt, gestaucht, aufgeblasen und zum handelnden Element innerhalb eines animierten Szenarios gemacht.

Für die Analyse der ausgewählten Titelsequenzen wurde ein eigenes Analysetemplate entwickelt, das speziell auf die Fragestellungen dieser Arbeit zugeschnitten ist. Dieses Template erlaubt eine systematische Untersuchung der gestalterischen, funktionalen und inszenatorischen Merkmale der Sequenzen. Es gliedert sich in mehrere zentrale Aspekte, die als Grundlage für die vergleichende Betrachtung und die Ableitung von Prinzipien

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

dienen. Dabei liegt der Fokus des Templates auf der Typografie, den allgemeinen Informationen zur Sequenz, der grafischen Gestaltung, der Animation sowie auf Farbe und Ton.

Analysepunkt	Beschreibung
Allgemeine Angaben	Enthält grundlegende Informationen zur Titelsequenz wie Filmtitel, Erscheinungsjahr, Regie, Genre und zentrales Thema des Films. Zudem werden die Länge der Sequenz sowie Saul Bass' Beteiligung benannt. Ziel ist eine erste Einordnung der Sequenz im filmischen und gestalterischen Kontext.
Funktion und Kontext	Beschreibt die visuelle Gestaltung der Titelsequenz sowie deren funktionale Rolle: Leitet sie Atmosphäre und Thema ein oder steht sie visuell für sich? Es wird analysiert, ob und wie die Typografie mit Inhalten des Films verknüpft ist und welchen narrativen oder stilistischen Beitrag sie leistet.
Typografische Gestaltung	Untersucht die typografische Ausprägung: verwendete Schriftarten, Schriftschnitte, Größenverhältnisse, Groß- und Kleinschreibung sowie die Positionierung im Bildraum. Dabei wird analysiert, ob eine gestalterische Hierarchie erkennbar ist und welche Typografie-Strategie verfolgt wird.
Bewegung und Animation	Analysiert die Bewegungsmuster der Typografie: Wie erscheinen oder verschwinden Texte? Gibt es Transformationen wie Verformungen oder Rotationen? Rhythmus und Timing der Animation sowie mögliche Interaktionen mit anderen grafischen Elementen stehen im Fokus.
Grafische Gestaltung und Komposition	Fokussiert auf den Einsatz zusätzlicher Gestaltungselemente wie Linien, Flächen oder Texturen. Es wird der Bildaufbau betrachtet, wie etwa Raster, Dynamik oder Perspektive sowie das Zusammenspiel von Typografie und grafischen Formen. Ziel ist eine gestalterische Gesamtbetrachtung.

Tabelle 3.1.: Analysetemplate Teil 1

Analysepunkt	Beschreibung
Farbe, Kontrast und Licht	Untersuchung der Farbgestaltung: Farbpalette, Kontraste, Licht und Schatten sowie deren Wirkung auf Stimmung und Wahrnehmung. Die Analyse berücksichtigt, ob Farben bewusst inhaltlich eingesetzt werden und wie sie typografisch und grafisch integriert sind.
Musik und Ton	Erfasst die klangliche Gestaltung, den Komponisten und verwendete Musik oder Geräusche sowie deren Wirkung.
Rezeption und Wirkung in der Filmkritik	Hier wird analysiert, wie die Sequenz in filmhistorischer oder gestalterischer Literatur besprochen wird. Falls keine Quellen vorhanden sind, erfolgt eine kurze eigene Einschätzung zur Wirkung.
Erste abgeleitete Prinzipien	Identifiziert erste gestalterische oder funktionale Prinzipien der Sequenz: Welche Strategien im Umgang mit Typografie sind erkennbar, was macht sie besonders? Es wird überlegt, welche dieser Konzepte sich auf das Web übertragen lassen und wo Abstraktionen möglich sind.

Tabelle 3.2.: Analysetemplate Teil 2

3.2. Analyse der Titelsequenzen

3.2.1. Psycho

Allgemeine Angaben

Der Spielfilm *Psycho* wurde 1960 unter der Regie von Alfred Hitchcock veröffentlicht und zählt zum Genre des Psychothrillers. Thematisch behandelt der Film Aspekte wie Identitätsverlust, psychische Störungen und Schuld. Die Handlung beginnt mit der Sekretärin Marion Crane, die eine hohe Geldsumme unterschlägt und auf der Flucht in einem abgelegenen Motel unterkommt. Dort trifft sie auf den Motelbesitzer Norman Bates, der vorgibt, mit seiner Mutter zu leben. Nach einem unerwarteten Mord an Marion entwickelt sich die Handlung in eine andere Richtung. Ein Privatdetektiv, Marions Schwester und deren Freund nehmen die Spur auf. Im Verlauf der Ermittlungen wird deutlich, dass Norman Bates unter einer dissoziativen Identitätsstörung leidet und die Persönlichkeit seiner verstorbenen Mutter übernommen hat.

Die Titelsequenz hat eine Länge von rund zwei Minuten und wurde von Saul Bass gestaltet.



Abbildung 3.1.: Titelschrift *Psycho*. Eigener Screenshot nach *Psycho* (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.

Funktion und Kontext der Titelsequenz

Die Titelsequenz von Psycho besteht ausschließlich aus horizontal und vertikal verschobenen, grauen Linien, die sich auf schwarzem Hintergrund bewegen. Diese grafischen Elemente strukturieren die Bildfläche, zerschneiden die Schriftzüge, lassen diese fragmentarisch erscheinen und sich durch Bewegung zusammensetzen (siehe Abbildung A.2 im Anhang). Die Bewegungen erfolgen streng gerichtet, entweder vertikal oder horizontal. Die typografischen Elemente erscheinen dabei nicht vollständig auf einmal, sondern werden durch die grafische Bewegung sichtbar gemacht. Besonders prägnant ist die Darstellung des Filmtitels *Psycho*, der in drei horizontale Segmente aufgeteilt ist, welche sich gegeneinander verschieben und anschließend wieder zusammenfügen.

Die Sequenz dient der Etablierung einer kontrollierten, spannungsgeladenen Atmosphäre und leitet zentrale Themen des Films, wie Unsicherheit, psychische Zerrissenheit und Desorientierung, formal ein. Dabei ist die Gestaltung nicht rein dekorativ, sondern eng an die inhaltliche Ebene des Films geknüpft. Die fragmentierte Typografie spiegelt die psychische Instabilität der Hauptfigur wider und übernimmt somit eine narrative Funktion. Die Titelsequenz fungiert nicht als ergänzendes Element, sondern als integraler Bestandteil des filmischen Spannungsaufbaus.

Typografische Gestaltung

In der Titelsequenz wird ausschließlich eine seriflose Groteskschrift verwendet, die durch ihre sachliche und funktionale Gestaltung eine neutrale Grundstimmung vermittelt. Die gesamte Typografie erscheint in Versalien, wobei die Schriftgröße variiert. Es besteht eine klare hierarchische Gliederung, wobei Namen von Mitwirkenden visuell dominant

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

sind, während begleitende Funktionsbezeichnungen wie *STARRING*, *WITH* oder *MUSIC BY* in deutlich kleinerer Schrift erscheinen.

Die Positionierung der Schrift erfolgt entweder zentriert, verschoben entlang horizontaler oder vertikaler Achsen oder in Kombination dieser Richtungen. Trotz der zentralen Rolle der Typografie innerhalb der Sequenz wird ihre Stabilität visuell durch die dynamische Interaktion mit den grafischen Linien gestört. Diese Linien zerschneiden die Buchstaben, verschieben sie temporär oder setzen sie fragmentarisch neu zusammen. Dadurch entsteht eine visuelle Spannung zwischen der strukturellen Ordnung der Schrift und der destabilisierenden Wirkung der begleitenden grafischen Elemente.(siehe Abbildung A.3 im Anhang)

Bewegung und Animation

Die Bewegung der typografischen Elemente erfolgt ausschließlich entlang horizontaler oder vertikaler Achsen. Einzelne Buchstaben oder ganze Namen erscheinen fragmentiert, fahren ins Bild und werden dabei von grauen Linien unterbrochen, verschoben oder zerschnitten. Es kommen weder Rotationen noch Skalierungen zum Einsatz. Die gesamte Sequenz ist vollständig animiert und zeichnet sich durch eine geometrisch-strenge und präzise Bewegung aus(siehe Abbildung A.4 und 4.5 im Anhang).

Eine besondere visuelle Abweichung stellt der Filmtitel *Psycho* dar. Er zerbricht in drei horizontale Segmente, die sich ruckartig entlang der Horizontalen-Achse verschieben und so die fragmentierende Dynamik der gesamten Sequenz betonen(siehe Abbildung A.1 im Anhang).

Der Rhythmus der Bewegung bleibt über die gesamte Laufzeit konstant. Lediglich der Titel erhält durch eine verlängerte Einblendungsdauer ein visuelles Gewicht.

Eine gezielte Interaktion erfolgt ausschließlich zwischen der Typografie und den grauen Linien. Diese lassen Buchstaben erscheinen oder verschwinden, überdecken oder transportieren sie innerhalb des Bildraums. Am Ende der Sequenz entfalten sich die Linien aus einer zentralen horizontalen Achse, wachsen zunächst nach oben und unten aus dem Weißraum heraus und ziehen sich anschließend wieder in sich zurück. Dieser Abschluss rundet die animierte Bewegung formal ab und führt sie zurück in einen neutralen Zustand.

Grafische Gestaltung und Komposition

Die Titelsequenz nutzt ausschließlich grafische Grundelemente wie Linien, Typografie und Weißraum. Auf illustrative oder figürliche Darstellungen wird vollständig verzichtet. Auch Texturen kommen nicht zum Einsatz, was der Bildsprache eine klare, flächige und reduzierte Ästhetik verleiht.

Die Komposition ist überwiegend horizontal orientiert. Bildaufteilungen erfolgen entweder symmetrisch oder werden durch die gezielte Verschiebung einzelner Elemente aufgebrochen. Die Textelemente erscheinen in visuell kontrollierten Anordnungen und folgen einem geometrischen Gestaltungsprinzip.

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

Klassische Filmschnitte sind nicht vorhanden, stattdessen entsteht Rhythmus durch die grafische Reihung der Linien und Texte, die sich kontinuierlich ins Bild hinein- und wieder hinausbewegen. Gegen Ende der Sequenz erfolgt ein weicher Übergang zum Realbild des Films, indem die grafischen Linien langsam verblassen.

Typografie und Grafik stehen in einem engen, funktionalen Verhältnis. Die grauen Linien dienen nicht nur als dekoratives Element, sondern agieren unmittelbar mit der Schrift. Sie verdecken, trennen oder lassen Buchstaben erscheinen. Dadurch wird die grafische Gestaltung integraler Bestandteil der typografischen Komposition und des Gesamtaufbaus der Sequenz.

Farbe, Kontrast und Licht

Die Farbgestaltung der Titelsequenz ist vollständig monochromatisch. Es kommen ausschließlich Schwarz, Weiß und verschiedene Graustufen zum Einsatz. Diese reduzierte Farbpalette erzeugt eine klare Hell-Dunkel-Dramaturgie und verweist visuell auf das Genre des Schwarzweiß-Thrillers. Durch den Verzicht auf Farbe entsteht eine sachliche, spannungsgeladene Atmosphäre, die stilistisch mit dem psychologischen Thema des Films korrespondiert.

Schatten und Tiefenwirkung fehlen in der gesamten Sequenz. Die grafischen Elemente wirken flach und zweidimensional, wodurch ein bewusst abstrahiertes Erscheinungsbild entsteht. Erst mit dem Übergang zum eigentlichen Filmbild, das eine Stadtszene zeigt, treten Licht- und Tiefeninformationen in Erscheinung.

Die Kontraste innerhalb der Titelsequenz sind stark ausgeprägt. Harte Übergänge zwischen Schwarz und Weiß sowie der Einsatz von mittleren Grautönen strukturieren die Bildfläche präzise.

Musik und Ton

Die Musik der Titelsequenz stammt von Bernard Herrmann und besteht ausschließlich aus Streichinstrumenten. Charakteristisch sind kurze, abgehackte Töne, die in einem schnellen, rhythmisch-aggressiven Muster gespielt werden. Die Komposition verwendet dabei dissonante Harmonien, wodurch eine angespannte und nervöse Grundstimmung erzeugt wird.

Die Musik beginnt exakt mit der ersten Bewegung der grafischen Linien und begleitet die Sequenz ohne Unterbrechung. Es gibt keine zusätzlichen Soundeffekte, wodurch die komplette auditive Wirkung ausschließlich durch die Musik in Kombination mit der visuellen Bewegung entsteht.

Eine direkte Synchronisation zwischen Musik und Typografie ist weitgehend nicht vorhanden. Eine Ausnahme bildet der Filmtitel *Psycho*, dessen verzerrte Aufspaltung visuell auf die musikalischen Akzente abgestimmt ist. Diese gezielte Verbindung verstärkt die dramatische Wirkung des Titels und fungiert als zentrales inszenatorisches Element.

Die Musik spielt eine tragende Rolle in der Erzeugung von Spannung und Unruhe.

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

Durch ihre Intensität und rhythmische Struktur trägt sie maßgeblich zur Atmosphäre der Titelsequenz bei und fungiert als auditives Pendant zur fragmentierten, mechanischen Typografie.

Rezeption und Wirkung in der Filmkritik

Saul Bass' minimalistischer Ansatz mit sich bewegenden Balken ist laut Radatz¹ sein bekanntestes Werk. Diese visuelle Reduktion schafft eine "parallel visuelle Spannung", die den Zuschauer subtil auf die Konflikte und die "zersplitterte" Psyche im Film vorbereitet, indem sie zum "Lesen zwischen den Zeilen" anregt.

Peron-Ames² hebt hervor, wie die Animation des "Auseinanderbrechens und Wiederzusammensetzens von Text" in Verbindung mit Herrmanns "schneller und abrupter" Musik eine "harte und zerrissene, fast panische Seherfahrung" etabliert. Diese auditive und visuelle Disharmonie wird als direkte Vorausdeutung der Gewalttaten und der psychologischen Zerrissenheit des Films interpretiert, wodurch sofort eine intensive Atmosphäre von Spannung und Verwirrung erzeugt wird.

Erste abgeleitete Prinzipien

- Strenge Reduktion
 - Die Titelsequenz geht auf höchstem Abstraktionsniveau vor. Farben, Formen und Bewegung sind auf das Minimum beschränkt und erzeugen dadurch maximale Wirkung.
- Funktionale Fragmentierung
 - Die Typografie wird fragmentiert und durch grafische Elemente gesteuert.
- Typografie als grafisches Ereignis
 - Die Titelschrift wird nicht als bloßer Leseträger eingesetzt, sondern als formales Designelement, das sich bewegt und fragmentiert. Sie wird hier nicht nur als Lesetext wahrgenommen, sondern auch als Ereignis.
- Übertragbare Web-Prinzipien
 - Fragmentierung von Textbestandteilen als visuelles Stilmittel
 - Grafische Elemente Bewegen die Schrift
 - Verwendung gezielter Ein-/Ausblendungen für dramatische Effekte

¹Vgl. Radatz 2011

²Vgl. Peron-Ames 2022

3.2.2. It's a Mad Mad Mad World

Allgemeine Angaben

Der Film *It's a Mad Mad Mad Mad World* wurde 1963 unter der Regie von Stanley Kramer veröffentlicht und gehört dem Genre der Abenteuerkomödie an. Die Handlung beginnt mit einem Autounfall in der kalifornischen Wüste, bei dem ein sterbender Mann einer zufällig anwesenden Gruppe von Fremden von einem versteckten Geldschatz berichtet. Daraufhin setzt ein chaotischer Wettkampf ein, bei dem mehrere Gruppen, bestehend aus Ehepaaren, Geschäftsleuten und Einzelpersonen, versuchen, den Schatz als Erste zu erreichen. Im Verlauf der Handlung entwickelt sich eine Reihe absurder Ereignisse, darunter Verfolgungsjagden, gegenseitige Beträgerien und eskalierende Zwischenfälle. Währenddessen verfolgt ein Polizist im Hintergrund unauffällig das Geschehen. Am Ende treffen alle Beteiligten aufeinander, der Schatz wird zwar gefunden, jedoch verhindert die Gier und Unfähigkeit der Suchenden, dass jemand als klarer Gewinner hervorgeht. Die Titelsequenz hat eine Länge von 4 Minuten und 13 Sekunden und wurde ausschließlich von Saul Bass konzipiert und gestaltet.

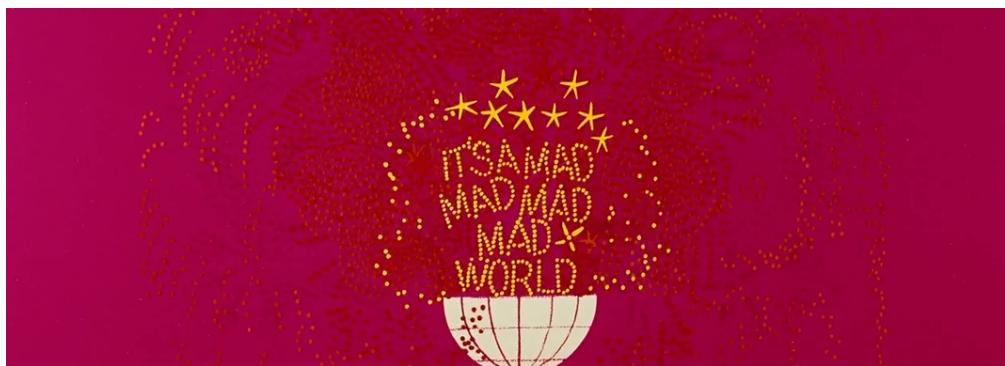


Abbildung 3.2.: Titelschrift von *It's a Mad Mad Mad Mad World*. Eigener Screenshot nach *It's a Mad Mad Mad Mad World* (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.

Funktion und Kontext der Titelsequenz

Die Titelsequenz des Films zeigt eine Vielzahl animierter Karikaturen, kleiner Szenen und bewegter Schrift. Sie beginnt damit, dass eine Karikatur einen Globus ins Bild trägt und ihn in der Mitte des Bildes abstellt. Danach wird der Globus aufgesägt, wieder zugenagelt und wie eine Konservendose geöffnet. Im weiteren Verlauf wird er herumgeworfen, explodiert, wieder zusammengesetzt und in immer neuen, absurd Varianten verändert. In einer Szene legt ihn eine Huhn-Karikatur wie ein Ei, das anschließend aufbricht, woraufhin eine Figur mit einem Körper aus Schrift herausfliegt. Später nimmt der Globus ganze Textblöcke in sich auf, wird mit einem Reißverschluss geöffnet oder

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

als Kirigami zerschnitten, sodass Menschenfiguren sichtbar werden. Am Ende öffnet eine Karikatur mithilfe einer Leiter eine Seite des Globus, aus der dann viele weitere Figuren herausstürmen und aus dem Bild laufen(siehe Abbildung B.1 im Anhang).

Das Ziel der Titelsequenz ist es, das Publikum direkt auf die Stimmung des Films einzustellen. Schon in den ersten Minuten wird deutlich, dass es sich um eine turbulente, laute und sehr körperbetonte Komödie handelt. Die Sequenz nutzt schnelle Abläufe, übertriebene Animationen und ständiges Durcheinander, um zu zeigen, dass es in diesem Film wild und unübersichtlich zugeht. Die Themen Chaos, Bewegung und Übertreibung werden hier schon visuell vorbereitet und finden sich später im Film selbst wieder.

Die Typografie übernimmt in dieser Inszenierung eine besondere Rolle. Sie wird nicht nur als bloßer Informationsträger eingesetzt, sondern ist integraler Bestandteil des grafischen Konzepts. Buchstaben fallen um, drehen sich, hüpfen oder verschwinden im Chaos der Szenen. Dadurch wird die Schrift selbst zur Figur im Bild und Teil des slapstickartigen³ Humors, der den ganzen Film prägt.

Typografische Gestaltung

Typografisch setzt die Titelsequenz ausschließlich auf eine seriflose Schriftart. Die Schrift wirkt neutral und geometrisch, ohne auffällige Eigenheiten, und dient auch als Fläche, auf der Bewegungen und visuelle Gags stattfinden. Es wird nur eine Schriftart verwendet, die in ihrer Gestaltung klar und sachlich bleibt. Die komplette Typografie ist in Großbuchstaben gesetzt. Bis auf wenige Ausnahmen, wie bestimmte Namen, die etwas größer erscheinen als andere, sind alle Texte in einer ähnlichen Größe gestaltet. Dadurch entsteht kaum eine klare Hierarchie. Die Titelinformationen wirken eher gleichrangig und gleichwertig. Die Positionierung der Schrift im Bild folgt dabei keinem festen Schema. Manche Mitwirkendennamen erscheinen mittig im Bild, andere werden seitlich eingebendet oder bewegen sich diagonal über die Fläche. Die Schrift ist in Bewegung, oft Teil animierter Abläufe, und dadurch eng mit der Bildhandlung verbunden. Statt als festes Gestaltungselement im Hintergrund wird die Typografie hier selbst zur Spielfigur. Eine besondere Ausnahme bildet der Filmtitel selbst. Er besteht aus kleinen Punkten, was ihn deutlich von den übrigen typografischen Elementen abhebt und visuell besonders hervorstechen lässt.(siehe Abbildung 3.2)

Bewegung und Animation

Die Bewegungen der Typografie in der Titelsequenz sind vielfältig und lebendig. Wörter und Textblöcke fallen von oben herab, zerspringen, werden über den Bildschirm geschleudert, zerquetscht oder auseinandergezogen. Oft sind grafische Elemente wie Karikaturhände oder Flugzeuge dafür verantwortlich, dass sich die Schrift bewegt. Die grafischen Elemente greifen aktiv in das Geschehen ein und ziehen die Typografie mit

³Gemeint ist das Konzept Slapstick, welches sich in Komödien durch körperliche, visuelle Komik auszeichnet

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

sich oder drücken sie weg. Dabei kommt es vor allem zur Bewegung ganzer Wörter oder Textzeilen. Einzelne Buchstaben bleiben hingegen unbewegt und treten nie allein oder isoliert animiert auf.

Die Art der Animation ist meist sprunghaft und übertrieben, mit schnellem Timing und starken Richtungswechseln. Auffällig ist, dass nach jeder Aktion immer ein kurzer Moment der Ruhe folgt. Dadurch entsteht ein gleichmäßiger Rhythmus, der sich durch die gesamte Sequenz zieht, auch wenn einzelne Bewegungen mal mehr, mal weniger Zeit beanspruchen. Die Abfolge bleibt trotzdem stimmig und in sich geschlossen.

Hervorzuheben ist die enge Verbindung von Schrift und Grafik. Die Typografie steht nicht isoliert im Bild, sondern wird ständig in das animierte Geschehen eingebunden. Sie wird angesprochen, verfolgt oder durch Explosionen mitgerissen und ist dadurch immer ein aktiver Bestandteil des Geschehens (siehe Abbildung B.4 im Anhang).

Grafische Gestaltung und Komposition

Die grafische Gestaltung der Titelsequenz ist stark reduziert und klar auf eine karikaturhafte Bildsprache ausgelegt. Es dominieren einfache, farbliche Flächen, schwarze Linien, grob vereinfachte Formen und überzeichnete Figuren mit deutlicher Mimik und Körpersprache. Texturen kommen nicht zum Einsatz.

Perspektivische Tiefe wird nicht angewandt. Alles findet auf einer flachen Ebene statt, ohne realistische Raumwirkung oder Staffelung. Der Bildraum ist meist offen und bleibt an vielen Stellen leer. Visuell ist die Komposition auf dem Bild durch die Platzierung und Bewegung der Elemente nicht statisch. Die meiste Gestaltung spielt sich zentral im Bild ab, wobei oft diagonale Linien, sich überlappende Formen oder serielle Anordnungen genutzt werden, um Dynamik und Richtung zu erzeugen.

Der Ablauf der Sequenz ist durch häufige Schnitte, Reihungen und kurze Mini-Szenen geprägt. Jede Szene erzählt eine kleine, in sich abgeschlossene Geschichte, bevor fließend zur nächsten übergegangen wird. Dabei kommen harte Farbübergänge zum Einsatz, die jedoch durch sanfte grafische Überblendungen oder gleitende Animationen visuell verbunden werden. Die Typografie ist entweder deutlich hervorgehoben oder bewusst in das grafische Geschehen eingebettet.

Insgesamt steht die Schrift nicht isoliert im Bild, sondern ist grafisch voll integriert. Sie wirkt wie ein aktiver Teil der Handlung und ist eng mit den Illustrationen verknüpft. Typografie und Grafik bilden eine Einheit, die gemeinsam den überdrehten, spielerischen Ton des Films einführt.

Farbe, Kontrast und Licht

Die Farbgestaltung der Titelsequenz ist klar, reduziert und visuell auffällig. Saul Bass verwendet eine Palette aus kräftigen, leuchtenden Farben wie Rot, Grün, Violett, Weiß und Schwarz. Die Flächenfarben sind vollflächig, ohne Abstufungen oder Verläufe, was den flachen, plakativen Charakter der gesamten Animation unterstützt.

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

Aus farbpsychologischer Sicht tragen die gewählten Farbtöne aktiv zur Atmosphäre bei. Rot steht für Energie, Aufregung und starke Emotionen wie Liebe oder Aggression. Grün wird mit Ruhe, Ausgeglichenheit und Harmonie assoziiert, während Violett häufig geheimnisvoll, spirituell oder auch elegant wirkt. Die Kombination dieser starken Signalfarben spiegelt sowohl den überdrehten Humor als auch das visuelle Chaos des Films wider.⁴ Tiefe und Schatten werden in der Gestaltung konsequent vermieden. Die gesamte Animation bleibt auf einer flachen Bildebene ohne realistische Raumtiefe. Ein Mittel zur Betonung der typografischen Elemente sind starke Hell-Dunkel-Kontraste. Helle Schriftzüge stehen meist vor dunklen Hintergründen.

Musik und Ton

Die Musik der Titelsequenz stammt von dem Komponisten Ernest Gold. Sie ist verspielt, dynamisch und orchestral angelegt. Charakteristisch sind schnelle musikalische Läufe, plötzliche Pausen sowie komödiantisch überzeichnete Crescendi⁵, die den überdrehten Ton der Animation akustisch einrahmen. Die Instrumentierung ist dabei klassisch, aber mit einem hohen Maß an Rhythmus und Tempo.

Die typografische Bewegung ist präzise auf die Musik abgestimmt. Textelemente erscheinen im Takt, springen im Rhythmus oder werden durch musikalische Akzente hervorgehoben. Diese enge Synchronisation sorgt dafür, dass Musik und Schrift wie eine Einheit wirken. Die visuelle Komik wird durch die Musik unterstützt und oft sogar gesteigert.

In ihrer Funktion übernimmt die Musik nicht nur die Rolle eines Hintergrundklangs, sondern sie bildet das rhythmische Rückgrat der gesamten Sequenz. Sie verleiht den Animationen Struktur und betont die komikaften Elemente sowohl der Grafik als auch der Typografie. Durch diese enge Verbindung entsteht ein stimmiger Gesamteindruck, welcher den Ton und die Stimmung des Films in der Sequenz wirkungsvoll unterstützt und vorbereitet.

Rezeption und Wirkung in der Filmkritik

Laut Gilligan⁶ konnte Bass in dieser über vier Minuten langen Sequenz seine verspielte und witzige Seite zeigen, die in ernsteren Kollaborationen weniger zum Vorschein kam. Er nutzte einen minimalistischen, aber dynamischen Ansatz mit einem animierten Globus und schlichten Farben, um den “albernen Geist” und das Chaos des Films einzufangen. Die Transformationen des Globus und humorvolle Elemente wie die neu arrangierte Namensnennung der Darsteller spiegeln die Kollision der Egos wider. Die Wirkung dieser Gestaltung liegt Gilligan zufolge darin, den “Rummelplatz-Geist der kommenden Handlung” durch die “jahrmarktähnliche Musik” zu verstärken und den Film bereits im Vorspann in seinen grundlegenden Charakterzügen einzuleiten. Trotz des Alters des

⁴Vgl. Schorradt 2016

⁵Es ist das allmähliche Anwachsen der Tonstärke gemeint

⁶Vgl. Gilligan 2005

Films selbst hebe sich “der Geist des ansteckenden Spaßes, den Bass in die Titelsequenz einfließen lässt, immer noch ab”.

Saffari⁷ betont, dass Bass mit diesem Werk die visuellen Wortspiele perfekt einsetzte. Die Sequenz wird gelobt für ihre Fähigkeit, das Publikum mit “Raffinesse, scheinbarer Mühelosigkeit und Freude” in die richtige Stimmung zu versetzen und das filmische Handwerk von Bass zu demonstrieren, dessen Einfluss bis heute sichtbar ist.

Die Wirkung dieser Sequenz liegt laut Radatz⁸ darin, den Ton des Films maßgeblich durch Farbe, Stimmung und Charakter zu setzen. Sie fungiert als “Grundierung” für Stanley Kramers “leichtfüßigen Ausflug in die Themen Gier und Täuschung, indem Bass die dramatischen Obertöne des Films durch vereinfachte Gags “herunterspielt” und somit Kramers Herangehensweise spiegelt. Die innovativen Animationstechniken, die einen “eigenen, unverwechselbaren Puls” erzeugen, tragen dazu bei, der Sequenz eine “glaubwürdige ironische Raffinesse” zu verleihen, die den chaotischen Film ergänzt.

Erste abgeleitete Prinzipien

- Typografie als physisches Objekt
 - Die Schrift folgt einem physikalischen Verhalten. Sie fällt, springt, wird gezogen oder gequetscht. Sie verhält sich wie ein Körper im Raum mit Impuls, Gewicht und Reaktion.
- Typografie im Dialog mit Grafik
 - Typografische Elemente werden nicht isoliert behandelt, sondern agieren direkt mit grafischen Figuren. Sie werden geschubst, getragen oder mitgezogen. Die Schrift ist Mitspieler im Bildgeschehen.
- Rhythmische Inszenierung
 - Bewegung und Musik sind streng aufeinander abgestimmt. Die Typografie springt, stoppt oder verändert sich exakt im Takt der Musik. Dabei entstehen schnelle Impulse und kurze Pausen, die als visuelle Betonung dienen.
- Typografische Reduzierung
 - Die Gestaltung ist flach, plakativ und karikaturhaft. Schrift wird humorvoll eingesetzt und trotzdem reduziert gestaltet.
- Verlust der typografischen Hierarchie
 - Die typografische Gestaltung verzichtet fast vollständig auf gestalterische Hierarchie. Alle Namen erscheinen in ähnlicher Größe und gleichwertig. Bewegung und Kontext übernehmen die Gewichtung.

⁷Vgl. Saffari 2018

⁸Vgl. Radatz 2012

- Übertragbare Web-Prinzipien
 - Physikalische Animation von Typografie
 - Verknüpfung von Schrift und Interaktion
 - Rhythmus als Gestaltungsgesetz. Typografie bewegt sich im Takt
 - Typografie als Teil einer Szene. Schrift erscheint als Figur, nicht bloß als Information
 - Verzicht auf starre typografische Hierarchie

3.2.3. North By Northwest

Allgemeine Angaben

North by Northwest ist ein Spielfilm aus dem Jahr 1959 unter der Regie von Alfred Hitchcock. Der Film gehört dem Genre des Spionagethrillers an und kombiniert Elemente aus Abenteuer- und Krimifilm. Die Handlung beginnt mit Roger Thornhill, einem erfolgreichen Werbemanager, der in New York versehentlich für einen Geheimagenten gehalten wird. Er wird entführt, kann fliehen und gerät in eine Kette von Verfolgungsjagden quer durch die USA. Dabei trifft er auf die geheimnisvolle Eve Kendall, die offenbar selbst in die Verschwörung verwickelt ist. Thornhill versucht, seine Unschuld zu beweisen, während er immer tiefer in einen Spionagefall gezogen wird. Höhepunkt ist eine ikonische Szene auf dem Mount Rushmore. Am Ende stellt sich heraus, dass Eve eine Agentin ist und Thornhill unfreiwillig Teil einer Geheimoperation wurde, um einen feindlichen Spionagering auffliegen zu lassen.

Die Titelsequenz hat eine Länge von 2 Minuten und 13 Sekunden und wurde ausschließlich von Saul Bass entworfen.

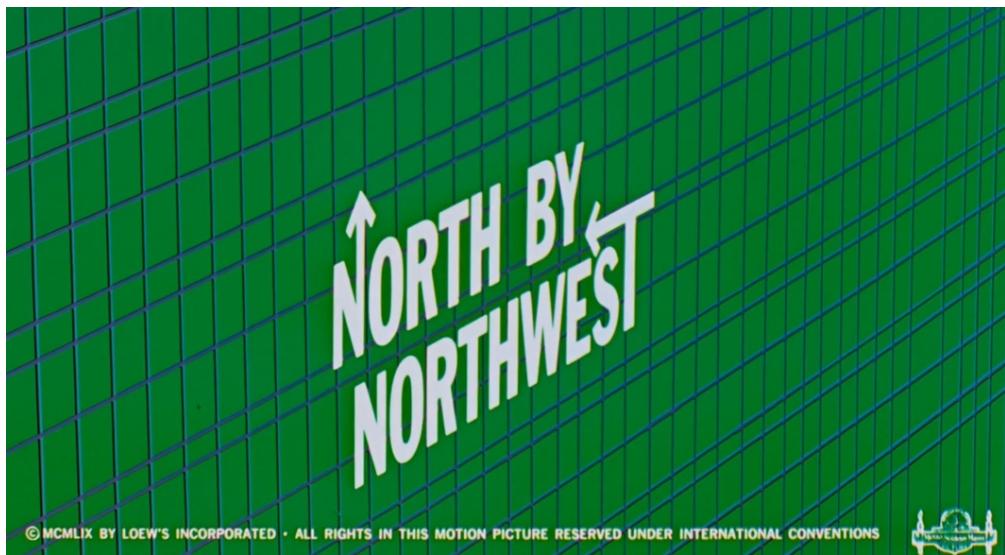


Abbildung 3.3.: Titelschrift von *North by Northwest*. Eigener Screenshot nach *North by Northwest* (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.

Funktion und Kontext der Titelsequenz

Die Titelsequenz von *North by Northwest* beginnt mit einer abstrakten, geometrischen Darstellung. Dünne, sich kreuzende Linien strukturieren die Bildfläche zu einem schräg einsehbaren Raster. Die Linien verlaufen in einem Winkel, der eine räumliche Tiefe suggeriert, wobei die linke Seite des Bildschirms dem Betrachter näher zu sein scheint als die rechte (siehe Abbildung C.1 im Anhang). Innerhalb dieses klaren Rasters erscheinen die Filmtitel in einer streng horizontalen Bewegung von oben oder unten und stoppen jeweils mittig im Bild. Die Schrift folgt dabei derselben perspektivischen Neigung wie das Gitter und wirkt so fest im grafischen Raum verankert (siehe Abbildung C.2 im Anhang). Zwischen den Texteinblendungen erscheinen regelmäßig weiße Rechtecke unterschiedlicher Größe, die sich ebenfalls geradlinig über den Bildschirm bewegen, aber stets außerhalb des zentralen Bereichs bleiben. (siehe Abbildung C.3 im Anhang) Diese Elemente verstärken den konstruierten, systematischen Eindruck der Sequenz. Erst mit fortschreitender Dauer löst sich das grafische System auf. Das Gitter entpuppt sich als Reflexion auf einer Glasfassade. Die Schrift bewegt sich weiterhin im selben Rhythmus und an denselben Stellen, während im Hintergrund eine reale Hochhausfront mit spiegelnden Fenstern zu sehen ist, in denen sich Passanten und Fahrzeuge abzeichnen.

Anschließend folgen weitere Einstellungen urbaner Szenen durch die Kamera, wodurch Straßenzüge, Gebäude, geöffnete Türen und Menschen zu sehen sind. Auch die Perspektive der Typografie verändert sich entsprechend der neuen Kameraperspektive. Sie steht nun frontal zur Kamera, ohne verzerrt zu sein.

Die Titelsequenz erfüllt mehrere narrative und gestalterische Funktionen. Zum einen führt

sie direkt in das urbane Setting des Films ein. Zum anderen verweist sie subtil auf zentrale Themen des Films wie Täuschung, Identitätsverwechslung und die Austauschbarkeit von Personen. Die Fassaden werden gespiegelt, verborgen und verzerrt, wie es auch in der Handlung geschieht, in der der Protagonist in eine Welt aus Lügen und Rollenspielen gezogen wird.

Auch typografisch ist die Sequenz bemerkenswert. Die Schrift steht in einem engen Bezug zum Bildraum. Sie ist exakt ins grafische System integriert, bewegt sich rhythmisch, gleichmäßig und präzise. Diese enge Verknüpfung von Typografie, Bewegung und Raum etabliert einen visuell geordneten Auftakt, der im Kontrast zur späteren Dynamik und Desorientierung der Filmhandlung steht.

Typografische Gestaltung

Die Schrift ist klar, sachlich und serifentlos und entspricht einer Groteskschrift. Dabei kommt in der ganzen Sequenz nur eine Schriftart zum Einsatz. Alle Textelemente erscheinen in Großbuchstaben, mit einer auffälligen Ausnahme. Das Wort *in*, das im Zusammenhang mit Alfred Hitchcocks Namen erscheint, wird in Kleinbuchstaben gesetzt. Es bleibt jedoch das einzige kleingeschriebene Wort innerhalb der gesamten Sequenz.

Ein besonders markantes gestalterisches Detail in *North by Northwest* sind die in die Typografie integrierten Pfeile. So werden im Filmtitel die Lettern des Wortes “NORTH” von einem Pfeil nach oben und die des Wortes “NORTHWEST” von einem Pfeil nach links durchstoßen oder eingefasst. Sie verweisen auf die Orientierungslosigkeit und die konstante Bewegung des Protagonisten, welcher im Verlauf des Films ständig auf der Flucht ist und dessen Richtung und Ziel unklar bleiben (siehe Abbildung 3.3).

Die Schriftgrößen variieren, wobei die Namen der Hauptdarsteller in der größten Schriftgröße gezeigt werden, während die weiteren Mitwirkenden deutlich kleiner dargestellt sind. Begleitende Begriffe wie *by* oder *starring* erscheinen in besonders kleiner Schrift. Insgesamt nimmt die Schriftgröße im Verlauf der Titelsequenz ab, da die wichtigsten Rollen zuerst genannt werden und die nachfolgenden Einblendungen weniger hervorgehoben werden.

Eine klassische Hierarchie im Sinne eines typografischen Rasters ist nicht zu erkennen, abgesehen von wichtigen Namen, welche größer und prominenter erscheinen. Begleittexte sind kleiner gehalten und unterstrichen somit den Fokus auf die Namen der Hauptakteure.

Die Positionierung der Schrift variiert leicht, bleibt jedoch stets innerhalb der von den Linien des Rasters vorgegebenen Struktur. Erst gegen Ende der Sequenz, wenn die Kamera in eine Frontalperspektive übergeht, werden die Schriftzüge mittig im Bild platziert, oft jedoch näher am unteren Bildrand.

Bewegung und Animation

Die Bewegung der Typografie erfolgt in Form von einfachen Ein- und Ausblendungen. Die Schriftzüge erscheinen ohne spektakuläre Effekte im Bild. Sie bewegen sich vertikal von oben oder unten in gerader Linie in das Bildzentrum, verweilen dort kurz und verlassen es anschließend wieder in die ursprüngliche oder entgegengesetzte Richtung. Es gibt keine auffälligen Animationen wie Drehungen, Skalierungen oder Verzerrungen.

Der Bewegungsrhythmus ist ruhig, gleichmäßig und folgt einer inneren Ordnung, die durch das geometrische Raster vorgegeben ist. Alle Textelemente bewegen sich im gleichen Tempo und mit gleichbleibendem Timing.

Eine direkte Interaktion mit anderen grafischen Elementen findet nicht statt, abgesehen von der Einbindung der Typografie in das strukturierende Linienraster zu Beginn der Sequenz.

Grafische Gestaltung und Komposition

Die grafische Gestaltung der Sequenz ist stark vom zentralen Gestaltungsmittel des Rasters geprägt. Dünne Linien kreuzen sich im rechten Winkel und strukturieren die Bildfläche klar und präzise. Diese Linien verlaufen in einer perspektivischen Neigung, wodurch der linke Bildrand näher am Publikum zu liegen scheint als der rechte.

Der Bildaufbau folgt einer strengen Geometrie, die an Architekturpläne oder typografische Layouts erinnert. Das Raster bestimmt den gesamten Raum, in dem sich die Typografie bewegt und positioniert wird. Zu Beginn bleibt das Bild vollständig abstrakt, wobei Tiefe ausschließlich durch diagonale Linienführung und perspektivische Anordnung angedeutet wird.

Schnitttechnisch kommen ausschließlich sanfte Überblendungen zum Einsatz. Besonders markant ist der Übergang vom abstrakten Linienraster zur realen Glasfassade, der fließend erfolgt. Die Kamera bleibt dabei zunächst unbewegt, während der Hintergrund sich langsam von einem grafischen Raster zu einer realistischen Stadtszenerie verändert (siehe Abbildung C.4 im Anhang).

Das Verhältnis von Typografie und Grafik ist eng aufeinander abgestimmt. Die Typografie ist klar in das Raster eingebunden. Das Raster dient dabei als visuelle Bühne und definiert den strukturellen Rahmen, innerhalb dessen sich die Textelemente geordnet bewegen.

Farbe, Kontrast und Licht

Die Farbpalette der Titelsequenz ist kalt und reduziert gehalten. Zu Beginn dominieren Blau-, Grün- und Weißtöne, die der grafischen Abstraktion eine sachliche Anmutung verleihen. Mit der Überblendung in das reale Filmmaterial verschwindet das Farbschema der Liniengrafik, während die Schrift weiterhin in Weiß erscheint. In den späteren urbanen Szenen treten natürliche Farben wie Fassaden, Kleidung oder Fahrzeuge in den Vordergrund, bleiben jedoch ebenfalls zurückhaltend und dezent.

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

Die Farbgebung unterstützt eine Atmosphäre, die zur *Corporate-Ästhetik* der Großstadt passt. Schatten und Licht spielen dabei eine untergeordnete Rolle, wobei eine dramatische Lichtregie fehlt. Die visuelle Sprache bleibt über die gesamte Titelsequenz hinweg nüchtern und sachlich.

Kontraste werden gezielt eingesetzt, um die Lesbarkeit der Schrift sicherzustellen und die Flächen optisch zu strukturieren. Sie wirken funktional und klar, ohne jegliche gestalterische Ablenkung.

Musik und Ton

Der Komponist der Titelsequenz ist Bernard Herrmann. Er wählte einen rhythmisch komplexen, fast tänzerischen Marsch, welcher temporeich und unruhig wirkt. Diese musikalische Energie belebt die visuelle Ordnung und bringt Bewegung in die Sequenz. Zwischen der typografischen Bewegung und der Musik entsteht ein Wechselspiel. Die Musik begleitet die Schrift nicht direkt, sondern wirkt als eigenständiger Taktgeber, der Spannung und Dynamik erzeugt.

Durch dieses Zusammenspiel entsteht ein mehrschichtiges audiovisuelles Erlebnis, das die visuelle Gestaltung klanglich ergänzt.

Rezeption und Wirkung in der Filmkritik

Radatz⁹ interpretiert das Wort “by” im Filmtitel als Scheideweg und Schnittpunkt, ein zentrales Thema, das Bass in der Titelsequenz aufgreift. Die sich kreuzenden Linien auf grünem Hintergrund etablieren dieses Motiv sofort und gliedern die Schrift. Die Sequenz ist in drei Ebenen unterteilt, die von “kalter Abstraktion” über eine Gebäudefassade bis hin zu den Menschenmassen der Stadt reichen. Diese Progression parallelisiert Thornhills Entwicklung und seine Identitätsfindung. Bernard Herrmanns Musik verstärkt dabei das Gefühl zunehmender Dringlichkeit. Die Wirkung dieser Sequenz liegt laut Radatz in ihrer Rolle als “grafisch raffinierter” Vorreiter der kinetischen Typografie, bei der Text in Bewegung und in die Umgebung integriert wird. Sie schafft eine unmittelbare thematische und atmosphärische Einstimmung des Publikums auf die komplexen Motive des Films. Jung¹⁰ analysiert Bass’ Verwendung von Linien und Fadenkreuzen, die Richtungen anzeigen und die ungewisse Reise des Protagonisten symbolisieren. Die Wirkung besteht darin, dass die Sequenz die Hauptthemen des Films (die unsichere Reise und das Konzept von Fassade und Plausibilität) perfekt integriert. Das Verschmelzen der Linien mit einem Wolkenkratzer führt das Thema der Verwechslungsidentität im urbanen Kontext ein und macht das “unwahrscheinliche” Geschehen glaubwürdig.

Gilligan¹¹ hebt hervor, wie die kreuz und quer verlaufenden Linien der Titelsequenz an Eisenbahnschienen erinnern und sich dann in die Form eines Wolkenkratzers verwandeln.

⁹Vgl. Radatz 2012

¹⁰Vgl. Jung 2017

¹¹Vgl. Gilligan 2005

Filmtitel und Namen bewegen sich wie Aufzüge, während die Linien nahtlos in reale Aufnahmen eines Gebäudes übergehen. Herrmanns Musik schwollt an, während die Szenen in die belebten Straßen Manhattans wechseln. Gilligan zufolge liegt die Wirkung der Sequenz in dem starken Kontrast zwischen der anonymen Stadtlandschaft des Vorspanns und den späteren ikonischen, kargen Filmszenen. Diese Anonymität „nimmt die wechselnden Identitäten“ der Hauptfiguren vorweg. Das Eröffnungssegment „gibt dem Publikum einen Vorgeschmack auf die Fahrt, die sie erwartet“, und unterstreicht die rasante Natur des Thrillers.

Erste abgeleitete Prinzipien

- Raster als Ordnungsprinzip
 - Die Typografie ist streng an ein geometrisches Raster gebunden, das als übergeordnetes System die Platzierung und Bewegung der Schrift steuert. Dies vermittelt technische Präzision und visuelle Klarheit.
- Typografie als narratives Element
 - Die Schrift wird nicht nur zur Informationsvermittlung genutzt, sondern gezielt mit zusätzlichen visuellen Elementen wie Pfeilen versehen.
- Verbindung von Grafik und Architektur
 - Die Typografie verschmilzt mit architektonischen Strukturen und Linien, wodurch ein räumliches und dynamisches Gesamtbild entsteht. Die Schrift wird Teil eines größeren, greifbaren Systems.
- Typografie als strukturierendes Element
 - Schrift erfüllt nicht nur eine informative Funktion, sondern ordnet den Raum und setzt rhythmische Bewegungen innerhalb eines mechanisch-logischen Systems um
- Bewegung entlang klarer Achsen
 - Die Schrift bewegt sich ausschließlich horizontal und vertikal entlang des Rasters, ohne organische, freie Bewegungen.
- Übertragbare Web-Prinzipien
 - Typografie als Teil eines architektonischen, rasterbasierten Layoutsystems zur klaren Strukturierung von Inhalt und Bewegung.
 - Einsatz von fließenden Übergängen zwischen abstrakten grafischen Elementen und realitätsnahen Bildinhalten
 - Rhythmischi gesteuerte Typografie-Bewegungen als Gestaltungsmittel für geordnete Animationen.

- Reduktion und Gleichbehandlung von Schriftgrößen zur Hervorhebung wichtiger Inhalte ohne übermäßige Hierarchie.
- Integration von richtungsweisenden oder symbolischen Grafiken (z.B. Pfeile, Linien, Icons) direkt in die Schriftgestaltung oder deren Animation.

3.3. Abgeleitete Prinzipien

Die Titelsequenzen von Saul Bass offenbaren eine Reihe wiederkehrender gestalterischer Konzepte, die über rein dekorative Zwecke hinausgehen. Die Typografie fungiert bei Bass nicht bloß als Träger von Informationen, sondern wird bewusst als symbolisches Element eingesetzt, das die emotionale und thematische Atmosphäre eines Films visuell mitträgt. Auffällig ist dabei die konsequente Reduktion der typografischen Mittel. Bass verwendet nahezu ausschließlich seriflose Schriften in Versalien, wobei auf stilistische Ausschmückungen verzichtet wird. Diese Reduktion lenkt den Fokus auf die Funktion und Wirkung der Schrift selbst und erlaubt es, die typografischen Elemente in klar definierte Bewegungsabläufe einzubinden.

In Sequenzen wie *Psycho* wird deutlich, dass Bass Typografie fragmentiert und in Bewegung setzt, um emotionale Zustände sichtbar zu machen. Die zerschnittenen Buchstaben spiegeln visuell die psychische Zerrissenheit der Hauptfigur wider. Damit erhält die Schrift eine narrative Funktion, welche innere Konflikte visualisiert, anstatt nur Namen und Titel zu transportieren. Auch in *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World* zeigt sich ein vergleichbarer narrativer Einsatz der Typografie, wo die Schrift spielerisch als aktiver Bestandteil des grafischen Raums fungiert. Die animierten Buchstaben interagieren dort mit gezeichneten Objekten und Figuren und erzeugen eine humorvolle, überdrehte Stimmung, die der Tonalität des Films entspricht. Diese Inszenierung macht deutlich, dass Typografie bei Bass nicht isoliert behandelt wird, sondern immer Teil einer übergeordneten Bild- und Raumlogik ist.

Formal basiert die Gestaltung auf einer klaren Reduktion auf geometrische Grundformen. Linien, Kreise und Rechtecke dominieren den Bildaufbau, wobei sich die Typografie häufig entlang imaginärer oder realer Rasterlinien bewegt, wie exemplarisch in *North by Northwest*. Diese grafische Strenge verleiht der Bewegung der Schriftzüge eine kontrollierte, fast mechanische Präzision, die wiederum als gestalterisches Mittel zur Vermittlung von Ordnung und Rationalität gelesen werden kann. Tiefe oder perspektivische Schattierungen fehlen dabei gänzlich. Die Bildsprache bleibt flächig, grafisch und abstrahiert. Licht und Schatten spielen kaum eine Rolle, vielmehr entsteht Dynamik ausschließlich durch Bewegung, Wiederholung und Variation.

Farbe wird bei Saul Bass nie zufällig eingesetzt, sondern erfüllt stets eine klare gestalterische und erzählerische Funktion. In *Psycho* beschränkt sich die Farbpalette auf Graustufen, Schwarz und Weiß, was die kühle, spannungsgeladene Atmosphäre visuell unterstützt und den Fokus auf Bewegung und Fragmentierung lenkt. In *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World* hingegen erzeugen kräftige Farben wie Rot, Grün und Violett

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

einen humorvollen, überdrehten Eindruck, der die satirische Tonalität des Films aufgreift. *North by Northwest* nutzt dezente Blau- und Grüntöne, die mit der grafischen Ordnung der Sequenz harmonieren. So verstärkt Farbe bei Bass stets die jeweilige Bildsprache und Stimmung, ohne sich in den Vordergrund zu drängen.

Ein weiteres Prinzip bei Bass ist der Rhythmus. Die Bewegungen der Schrift sind meist gleichförmig getaktet, wodurch ein visueller Puls entsteht, der entweder synchron zur Musik verläuft oder mit ihr in ein Wechselspiel tritt. In *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World* synchronisieren sich typografische Aktionen präzise mit musikalischen Akzenten, was eine dichte audiovisuelle Einheit schafft. In anderen Sequenzen wiederum wirkt die Musik wie ein eigenständiger Impulsgeber, der Spannung und Tempo vorgibt, ohne dass die Schriftbewegung unmittelbar darauf reagiert.

Zudem ist das Verhältnis zwischen Typografie und dem restlichen Bildraum stets genau durchdacht. Typografie bewegt sich nie zufällig, sondern innerhalb klar definierter Strukturen, wie in *North by Northwest* entlang eines grafischen Rasters oder in direkter Interaktion mit anderen Gestaltungselementen wie in *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World*. Die Schrift wird so integraler Bestandteil des visuellen Systems, in dem sie sich bewegt, und verliert dadurch ihre Trennung vom Hintergrund.

Zusammenfassend lassen sich folgende Gestaltungsprinzipien aus den Titelsequenzen von Saul Bass ableiten:

- **Typografie als bedeutungstragendes Element:** Schrift übernimmt eine narrative Funktion und transportiert Stimmungen und Themen. Auch durch Integration von visuellen Indikatoren (z.B. Pfeilen) oder spezifische Animationen werden filmische Themen symbolisch aufgegriffen.
- **Reduktion auf geometrische und seriflose Formen:** Die Gestaltung bleibt flächig, sachlich und klar.
- **Bewegung im System:** Typografische Animationen folgen klaren, meist rasterbasierten Bahnen und vermitteln Struktur.
- **Fragmentierung als Ausdrucksmittel:** In bestimmten Sequenzen (z.B. Psycho) wird die Zerlegung der Schrift gezielt zur Visualisierung innerer Konflikte eingesetzt.
- **Synchronität oder bewusstes Spiel mit Musik:** Bild- und Tonebene arbeiten entweder eng zusammen oder stehen spannungsvoll nebeneinander.
- **Interaktion mit grafischem Raum:** Die Schrift ist nicht isoliert, sondern Teil eines kohärenten visuellen Systems.
- **Abstraktion als Einstieg, Realität als Überblendung:** Gestaltung beginnt oft mit grafischen Formen und mündet in filmische Wirklichkeit
- **Typografie im Dialog mit Grafik:** Schrift agiert mit grafischen Elementen, wird bewegt, gestützt oder beeinflusst

3. Analyse der typografischen Prinzipien nach Bass

- **Verzicht auf typografische Hierarchie:** Alle Textinformationen erscheinen gleichwertig, wobei Gewichtung durch Bewegung und Kontext entsteht und nicht durch Größe oder Stil.
- **Gezielte Farbdramaturgie und Kontraste:** Farbgebung variiert je nach Film, wobei von strenger Monochromie bis zu gezielt eingesetzten Farbkontrasten etwas dabei ist, was die emotionale und visuelle Tonalität der Titelsequenz unterstützt

4. Vergleich: Film- vs. Webtypografie

In diesem Kapitel werden die typografischen Gestaltungsmittel von Film und Web vergleichend betrachtet. Dabei stehen sowohl gestalterische Parallelen im Bereich visueller Kommunikation, narrativer Funktion sowie dem gezielten Einsatz von Bewegung und Rhythmus im Fokus, als auch die Unterschiede hinsichtlich Funktion, Wahrnehmung und medialer Bedingungen. Abschließend wird der erste Eindruck als verbindendes Konzept dargestellt.

4.1. Gestalterische Gemeinsamkeiten

Typografie in Film und Web teilen viele gestalterische Gemeinsamkeiten. Beide Medien nutzen Schrift nicht bloß zur Informationsvermittlung, sondern schaffen damit, passend zum jeweiligen Kontext, eine spezifische atmosphärische, narrative oder emotionale Wirkung.

Grundlegende Prinzipien der visuellen Kommunikation sind in beiden Medien essenziell. Dazu zählen die Anordnung von Elementen, die Wiederholung von Formen und Motiven, der gezielte Einsatz von Kontrasten sowie die Herstellung visueller Beziehungen zwischen gestalterischen Komponenten. Saul Bass nutzte diese Prinzipien gezielt, um Spannung, Ordnung und Aufmerksamkeit in seinen Titelsequenzen zu erzeugen. Im Webdesign lassen sich diese Strategien in ähnlicher Weise beobachten, etwa durch strukturierte Layouts, die bewusste Platzierung von Headlines oder die Verwendung von wiederkehrenden visuellen Motiven zur Markenbildung. Ein Beispiel hierfür ist die Titelsequenz von *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World*, wo animierte und bewegte Typografie gezielt Humor erzeugt. Im Web wird dieses Konzept ähnlich durch Markenidentitäten umgesetzt. Unternehmen nutzen die Gestaltung und Animation von Schrift, um ein konkretes Design zu etablieren, das untrennbar mit ihrer Marke verbunden wird. Beide Ansätze erzeugen somit eine Art *Storytelling*-Funktion, die das Publikum auf den Film vorbereitet oder die Nutzer im Web leitet.

Ein zentrales Element bei Bass ist die funktionale Ästhetik. Seine Entwürfe folgen dem Prinzip der Reduktion auf das Wesentliche. Formen und Farben sind nie rein dekorativ, sondern dienen der inhaltlichen Verdichtung und atmosphärischen Einstimmung. Dieses Denken lässt sich direkt auf modernes Webdesign übertragen, wo bewusst eingesetzte Farbpaletten, typografische Gewichtung und visuelle Hierarchie nicht nur die Benutzerführung unterstützen, sondern auch emotionale und markenspezifische Wirkung entfalten. Ähnlich wie in Bass' Sequenzen führt eine gezielte Farbdramaturgie im Web zu Klarheit, Wiedererkennung und einem kohärenten Nutzererlebnis.

Darüber hinaus lässt sich auch die narrative und emotionale Funktion von Typografie als verbindendes Element herausstellen. Bass animierte Schrift nicht nur aus gestalterischem Interesse, sondern um Stimmungen zu transportieren oder auf psychologische Zustände hinzuweisen. In der Titelsequenz zu *Psycho* fragmentieren sich die Buchstaben, um die innere Zerrissenheit der Figur visuell darzustellen. Dieses Prinzip lässt sich im Web beispielsweise durch Scroll- oder Hover-Animationen übertragen, bei denen Schrift gezielt auf Nutzerinteraktionen reagiert, um so subtil eine Geschichte zu erzählen oder die Markenidentität zu betonen.

Bewegung und Rhythmus spielen sowohl im Film als auch im Web eine tragende Rolle. Die dynamische Inszenierung von Schrift schafft Aufmerksamkeit, lenkt den Blick und unterstützt die inhaltliche Struktur. Bei Bass sind typografische Bewegungen oft mit Musik synchronisiert und erzeugen dadurch einen visuellen Puls. Im Web wird ein ähnlicher Effekt durch das Timing von Animationen erreicht, etwa durch gezielt abgestimmte Übergänge oder zeitlich versetzte Bewegungen einzelner Elemente. Auch wenn die Medien unterschiedliche technische Voraussetzungen haben, bleibt die Wirkung vergleichbar. Bewegung intensiviert die Wahrnehmung, verleiht der Gestaltung Rhythmus und Tiefe und trägt entscheidend zur Gesamtwirkung bei.

Schließlich lassen sich auch strukturelle Parallelen feststellen, etwa im Umgang mit Weißraum, der sowohl bei Bass als auch im Webdesign bewusst zur Gliederung und zur Erhöhung der Lesbarkeit eingesetzt wird. Ebenso zeigen sich Analogien in der Komposition, beispielsweise in der symmetrischen oder asymmetrischen Anordnung von typografischen Elementen im Raum.

4.2. Unterschiede in Funktion, Medium und Wahrnehmung

Obwohl filmische und Web-Typografie gestalterische Gemeinsamkeiten aufweisen, existieren signifikante Unterschiede in ihrer Funktion, den Medieneigenschaften und der damit verbundenen Wahrnehmung.

Funktional dient die Titelsequenz im Film primär als Einführung in Filmthema und -stimmung sowie der Vorstellung der Mitwirkenden. Die Typografie agiert hier als eigenständiges Element, das dazu beiträgt, eine spezifische Atmosphäre für den Film zu schaffen, Themen einzuleiten und das Genre zu definieren. Sie stimmt das Publikum auf das bevorstehende Filmerlebnis ein. Im Gegensatz dazu fungiert Typografie im Web hauptsächlich als Mittel zur Informationsvermittlung, Navigation, Markenbildung und Benutzerführung. Sie muss dabei klar, effizient und zugänglich gestaltet sein, während sie gleichzeitig ästhetisch ansprechend bleibt.

Die unterschiedlichen Medien bedingen auch eine andere Handhabung der Schrift. Im Film liegt eine lineare Erzählung vor, die eine passive Rezeption des Publikums mit sich bringt. Der Aspekt der Zeitlichkeit im Film bedeutet eine klar festgelegte Dauer, in der die Typografie für einen einmaligen und nicht-interaktiven Auftritt konzipiert ist. Im Web hingegen gibt es keine lineare Zeitlichkeit, stattdessen ermöglicht es eine interaktive Nutzung. Die Rezeptionsdauer der Nutzer ist variabel und kann kurz oder lang sein,

je nach individueller Interaktion. Während der Film einen immersiven Ansatz verfolgt, liegt der Fokus im Web auf Benutzerfreundlichkeit, Barrierefreiheit und Responsivität. Webtypografie muss sich an verschiedene Geräte, Nutzerbedürfnisse und Nutzungssituationen anpassen. Filmtypografie hingegen wird für eine einzige Situation konzipiert: die Präsentation im Vorspann, und das typischerweise auf eine feste Bildschirmgröße.

Der Punkt der Interaktivität ist dabei von zentraler Bedeutung. Im Web ist Schrift darauf ausgelegt, mit dem Nutzer zu interagieren. Sie kann auf Nutzereingaben reagieren, sich anpassen und als klickbares oder animiertes Element fungieren. Dies erweitert die gestalterischen Möglichkeiten enorm, stellt jedoch auch hohe Anforderungen an die Benutzerfreundlichkeit. Im Film findet keinerlei Nutzerinteraktion mit der Schrift statt. Die Animation ist vorprogrammiert und unumkehrbar in ihrem Ablauf.

Die Wahrnehmung von Typografie unterscheidet sich in Film und Web erheblich durch ihre Rezeptionskontakte und die damit verbundenen kognitiven Anforderungen. Im Film erfolgt die Wahrnehmung der Titelsequenz in einem kontrollierten, immersiven Umfeld mit hoher Aufmerksamkeitsfokussierung. Die Rezeption ist linear und zeitlich festgelegt, wobei der Fokus auf einer einmaligen, emotional-ästhetischen Erfahrung liegt. Dies ermöglicht komplexere Gestaltungen und subtile visuelle Informationen, da eine sofortige, funktionale Informationsentnahme nicht primär ist. Im Web hingegen findet die Wahrnehmung in einer heterogenen Umgebung statt, geprägt von variierenden Geräten und Situationen. Die Erwartungshaltung ist auf schnelle Informationsaufnahme und effiziente Navigation ausgerichtet. Daher muss Webtypografie, auch animiert, sofort erfassbar und gut lesbar sein. Visuelle Komplexität muss hier zugunsten von Performance und Benutzerfreundlichkeit auf allen Geräten sorgfältig abgewogen werden. Anders als filmische Typografie, die den Blick führt, muss Webtypografie eine aktive, suchende oder scannende Wahrnehmung des Nutzers bedienen.

4.3. Der erste Eindruck: Titelsequenz vs. Landing Page

Der erste Eindruck ist sowohl im Film als auch im Web von entscheidender Bedeutung. Sowohl die Titelsequenz eines Films als auch die Landing Page einer Website dienen als initialer Berührungspunkt und sie sollen in wenigen Sekunden Aufmerksamkeit erzeugen, Erwartungen wecken und zentrale Inhalte vermitteln.

Im Film übernimmt die Titelsequenz diese Funktion. Sie stimmt das Publikum auf Genre, Tonalität und Erzählweise ein, noch bevor die eigentliche Handlung beginnt. Saul Bass setzte dabei Typografie als zentrales gestalterisches Mittel ein. Durch Bewegung, Fragmentierung, Farbdramaturgie und reduzierte Komposition erzeugte er eine visuelle Atmosphäre, die den Film auf inhaltlicher wie emotionaler Ebene einleitete.

Auch im Web erfüllt die Landing Page eine vergleichbare Aufgabe. Sie ist häufig der erste Kontaktspunkt eines Nutzers mit einer Marke, einem Produkt oder einem Service. Ihr Ziel ist es, den Besuchenden unmittelbar zu binden, Interesse zu wecken und zu einer gewünschten Handlung zu führen. Typografie erfüllt im Web nicht nur eine funktionale, sondern auch eine identitätsstiftende Rolle. Durch Hierarchien in Schriftgröße, Gewichtung

4. Vergleich: Film- vs. Webtypografie

und Animation lenkt sie die Aufmerksamkeit gezielt und vermittelt Kernbotschaften auf visuell prägnante Weise. Animierte Typografie kann dabei einen starken ersten Eindruck erzeugen und die Markenidentität dynamisch unterstreichen.

Trotz der unterschiedlichen medialen Bedingungen verfolgen beide Formate ein gemeinsames Ziel: Sie nutzen typografische Gestaltung, um eine sofortige Verbindung herzustellen und die Essenz der nachfolgenden Inhalte zu kommunizieren.

5. Übertragung filmischer Prinzipien in das Web

Dieses Kapitel bildet die Brücke zwischen der Analyse der filmtypografischen Prinzipien und der praktischen Umsetzung im Prototyp. Es wird gezeigt, welche Herausforderungen bei der Übertragung auftreten, welche Prinzipien sich besonders für die Umsetzung eignen und wie diese mit den ausgewählten Webstandardtechnologien umgesetzt werden können.

5.1. Herausforderungen und Chancen bei der Umsetzung

Die zentrale Herausforderung bei der Übertragung filmischer Typografie in das Web liegt in der Transformation eines linearen, passiven Erlebnisses in eine interaktive, dynamische und nutzerzentrierte Form. Technische Einschränkungen der verfügbaren Webstandardmethoden, Anforderungen an Lesbarkeit und Barrierefreiheit sowie der stark variierende Nutzungskontext des Webs machen eine direkte Übernahme vieler gestalterischer Konzepte problematisch.

Trotzdem eröffnet gerade der Ansatz Saul Bass', Typografie narrativ und emotional aufzuladen, vielversprechende Potenziale für den Webkontext. Besonders im Bereich Branding, bei der gezielten Erzeugung von Stimmung sowie zur Steigerung des Nutzerengagements¹ kann bewegte Typografie neue Wege eröffnen. Ziel ist es, Typografie nicht nur als Informationsträger, sondern als erlebbares Gestaltungselement zu nutzen, um sich gestalterisch von Standarddesigns und etablierten gestalterischen Methoden abzuheben und Inhalte wirkungsvoller zu transportieren.

Insbesondere Prinzipien wie Reduktion, Rhythmus und Spannung lassen sich sinnvoll auf das Web übertragen. Angesichts der gestiegenen gestalterischen Möglichkeiten heutiger Webtechnologien zeigt sich ein klarer Trend hin zu minimalistischen, strukturierten Designs, die Informationen klar präsentieren und dennoch Raum für experimentelle, animierte Typografie bieten.

5.2. Auswahl geeigneter Prinzipien zur Adaption

Aus den vorhergehenden Analysen lassen sich mehrere Prinzipien identifizieren, die sich besonders für eine gestalterische und technische Übertragung ins Web eignen. Die Aus-

¹Nutzerengagement bezeichnet den Grad der aktiven Auseinandersetzung der Nutzer mit einer Website, etwa durch Verweildauer, Scrollverhalten oder Interaktion mit Inhalten.

wahl basiert auf drei Kriterien. Der visuellen Prägnanz und gestalterischen Attraktivität, der technischen Umsetzbarkeit mit gängigen Webstandardmethoden sowie der Relevanz für den spezifischen Kontext von Landing Pages. Ein Prinzip ist die Typografie als bedeutungstragendes Element. Sie geht über ihre Funktion als Informationsträger hinaus und ermöglicht es, emotionale oder narrative Inhalte zu transportieren. Dieses Prinzip hat ein Potenzial, welches besonders im Bereich des Markenauftritts und der atmosphärischen Gestaltung auf Landing Pages wirkungsvoll genutzt werden kann. Dabei spielt auch die Reduktion auf geometrische und seriflose Formen eine besondere Rolle. Sie sorgt nicht nur für Klarheit und Modernität, sondern ist aufgrund ihrer Bildschirmlesbarkeit und Skalierbarkeit für die Umsetzung im Web geeignet.

Ein weiteres übertragbares Konzept ist die Bewegung im System. Sie erzeugt rhythmische Strukturen und visuelle Spannung, die sich mithilfe von CSS- oder JavaScript-Animationen umsetzen lassen, ohne die Nutzerführung zu beeinträchtigen. Auch die Interaktion mit dem grafischen Raum bietet im Web zahlreiche Möglichkeiten. Typografie kann dort durch Scroll- oder Hovereffekte gezielt in räumliche Zusammenhänge eingebettet werden, was die visuelle Tiefe und narrative Struktur unterstützt. Eng damit verbunden ist der Dialog von Typografie und Grafik, welches durch Layering, SVG-Kompositionen oder animierte Übergänge im Web gestalterisch anspruchsvoll realisiert werden kann.

Hinzu kommt die gezielte Farbdramaturgie, die durch bewusste Kontraste oder stimmungsvolle Farbverläufe eine emotionale Wirkung entfaltet. Im Web können Farben dank CSS-Variablen angepasst werden. Auch das Prinzip der Abstraktion als Einstieg, der sich in eine realistischere Darstellung überblendet, bietet im digitalen Kontext Potenzial, wie etwa durch Scroll-Animationen, bei denen abstrakte Formen einem konkreten Inhalt weichen. Schließlich kann auch die Fragmentierung von Text oder grafischen Elementen als Ausdrucksmittel genutzt werden, um Spannung aufzubauen oder Aufmerksamkeit zu lenken.

Nicht alle filmtypografischen Prinzipien lassen sich jedoch problemlos ins Web übertragen. Der bewusste Verzicht auf typografische Hierarchien steht im Widerspruch zu den Anforderungen an Struktur und Orientierung im digitalen Raum. Auch der Einsatz synchronisierter Musik, wie sie in Titelsequenzen oft dramaturgisch eingesetzt wird, ist im Web nur begrenzt sinnvoll, da akustische Inhalte häufig deaktiviert sind oder gar nicht erwartet werden.

Stattdessen rückt in dieser Arbeit ein alternatives Konzept in den Fokus: die Synchronität durch Interaktion. An die Stelle von Musik tritt hier das Verhalten des Nutzers selbst, wie durch Scrollen, Klicken oder zeitbasiertes Verweilen. Die dadurch entstehende Dynamik erlaubt es, Inhalte dramaturgisch zu inszenieren, ohne auf lineare Tonspuren zurückzugreifen.

5.3. Webstandardtechnologien

Wie bereits in Kapitel 2.2.3 beschrieben, stehen für die Gestaltung von animierter Typografie im Web verschiedene Standardtechnologien zur Verfügung, insbesondere CSS,

SVG und JavaScript. In diesem Abschnitt werden diese Technologien in Bezug auf die zuvor ausgewählten Prinzipien reflektiert. Ziel ist es, zu zeigen, welche Mittel sich für welche gestalterische Idee besonders eignen.

Für die eigentliche Gestaltung der Typografie ist die Webfonts-Technologie in Kombination mit CSS ausreichend, um eine Vielfalt an gestalterischen Anpassungen vorzunehmen. Rhythmische Bewegungen lassen sich mit CSS realisieren. Durch Keyframes, zeitliche Verzögerungen und Kurven zur Bewegungssteuerung können Bewegungsmuster erzeugt werden, die visuell an Bass' Schnitt-Rhythmus erinnern. Bei komplexeren Abläufen oder interaktiven Elementen stößt CSS jedoch an seine Grenzen, weshalb JavaScript als Ergänzung nötig werden kann.

Die reduzierte Formensprache und geometrische Flächenteilung lassen sich mit CSS und SVG umsetzen. CSS bietet dabei Möglichkeiten, mit Konzepten wie Raster zu arbeiten, welche konkrete Flächen aufteilt und Kontrolle über Formen und Flächen bietet. SVG unterstützt durch exakte Kontrolle über Formen und Pfade und kann somit auch hilfreich sein.

Für symbolhafte oder narrative Typografie, die sich kontextbezogen oder interaktiv verändert, ist der Einsatz von JavaScript möglich. Es ermöglicht, Texte abhängig vom Scrollverhalten oder Benutzerinteraktionen dynamisch zu verändern, wie durch das Ein- oder Ausblenden, Transformationen oder Zustandswechsel. Damit lassen sich erzählerische Effekte erzielen, die an filmische Übergänge oder dramaturgische Spannungsbögen erinnern.

6. Prototyp: Saul Bass inspirierte Webtypografie

In diesem Kapitel wird die Entwicklung des Prototyps vorgestellt, der sich gestalterisch und technisch an den typografischen Prinzipien von Saul Bass orientiert. Nach einer Erläuterung der Zielsetzung folgt die Beschreibung des konzeptionellen Entstehungsprozesses. Anschließend werden der Designprozess sowie die technische und gestalterische Umsetzung im Detail betrachtet.

6.1. Konzept und Zielsetzung

Ziel des Prototyps ist es, das gestalterische Potenzial filmisch inspirierter Typografie im digitalen Raum sichtbar zu machen und eine neue Perspektive auf typografische Gestaltung im Web zu eröffnen. Um dies konkret umzusetzen, soll exemplarisch gezeigt werden, wie sich analysierte Prinzipien der filmischen Typografie Saul Bass' mit Webstandardtechnologien auf Landing Pages übertragen lassen. Dabei liegt der Fokus nicht nur auf der gestalterischen Anmutung, sondern auch auf der strukturellen und funktionalen Integration in eine webtypische Umgebung.

Um dieses Ziel zu erreichen, wurde ein gestalterisches und technisches Konzept entwickelt, das sich an der Struktur einer filmischen Titelsequenz orientiert. Der Prototyp besteht aus einer Landing Page, die visuell an den grafischen Stil von Saul Bass angelehnt ist. Diese Seite dient als Einstiegspunkt und verweist auf drei eigenständige Unterseiten. Jede dieser Seiten demonstriert drei unterschiedlichen gestalterischen Umsetzungen, die als ein Proof of Concept dienen. Durch die Trennung in kompakte Beispiele können verschiedene Prinzipien isoliert dargestellt und ihre jeweilige Wirkung gezielt nachvollzogen werden. Gleichzeitig bleibt die Umsetzung modular und übersichtlich, was die analytische Betrachtung der einzelnen Gestaltungsansätze erleichtern kann. Die drei Unterseiten orientieren sich jeweils an einer der ausgewählten Titelsequenzen und übertragen deren charakteristische Prinzipien auf eine webtypografische Darstellung. Besonderes Augenmerk liegt bei dem kompletten Prototyp auf der sinnvollen Anwendung typografischer Hierarchien und der Orientierung im digitalen Raum, um die Verbindung zwischen filmischer Inszenierung und funktionaler Benutzerführung im Web zu verdeutlichen.

6.2. Designprozess

Der Designprozess des Prototyps orientierte sich an einem klaren gestalterischen Konzept, das von Beginn an typografisch geprägt war. Die konzeptionelle Herangehensweise

erfolgte primär über die Entwicklung von Mockups, die mit dem Designwerkzeug Figma¹ erstellt wurden. Auf klassische Methoden wie Wireframes oder Flowcharts wurde bewusst verzichtet, da bereits zu Projektbeginn eine klare Vorstellung über die Struktur und visuelle Wirkung der Landing Page sowie der drei zugehörigen Unterseiten bestand.

Visuell wurde eine reduzierte Gestaltung im Stil Saul Bass' angestrebt. Die grundlegende Idee bestand darin, ein möglichst minimalistisches Design zu entwickeln, das sich nahezu ausschließlich auf Typografie stützt. Auf bildhafte oder illustrative Elemente wurde weitgehend verzichtet, um die Schriftgestaltung konsequent in den Vordergrund zu rücken. Diese Entscheidung folgt dem übergeordneten Ziel der Arbeit, typografische Prinzipien aus dem Filmkontext in den digitalen Raum zu übertragen und deren Wirkung möglichst unverfälscht zu präsentieren.

Der Designprozess verlief nicht in klassischen iterativen Phasen, sondern entwickelte sich dynamisch entlang der erstellten Mockups. Da Struktur, Inhalt und Stil von Anfang an weitgehend definiert waren, diente die grafische Ausarbeitung in Figma primär der visuellen Konkretisierung und weniger der explorativen Konzeptentwicklung. Diese zielgerichtete Vorgehensweise ermöglichte eine fokussierte Umsetzung der gestalterischen Prinzipien.

Eine zentrale Idee bestand darin, Texte in Anlehnung an Filmcredits zu gestalten. Dadurch sollte nicht nur eine visuelle Nähe zu klassischen Titelsequenzen hergestellt, sondern auch der inhaltliche Bezug zur filmischen Typografie und zur übergeordneten Fragestellung der Arbeit gestärkt werden. Die Anordnung und Gestaltung dieser Textflächen orientieren sich bewusst an filmischen Konventionen, die in das Medium Web übertragen wurden. So wurden beispielsweise begleitende Funktionsbezeichnungen wie *STARLING*, *INSPIRED BY* oder *MADE WITH* explizit identisch zu den Titelsequenzen von Bass inszeniert.

Zur Konzeption der Animationen wurden zwei unterschiedliche Ansätze verfolgt. Einerseits dienten die analysierten Titelsequenzen von Saul Bass als direkte gestalterische Vorlage, um bestimmte Bewegungsmuster, Übergänge oder Spannungsverläufe adaptieren zu können. Andererseits wurden ergänzende Inspirationsquellen aus zeitgenössischem Webdesign einbezogen, insbesondere Plattformen wie Awwwards² oder CodePen³. Diese zweigleisige Recherche ermöglichte eine gestalterisch vielfältige, zugleich aber kontextbezogene Umsetzung der Animationen. Im folgenden Kapitel werden die konkreten Inspirationsquellen, die außerhalb der Titelsequenzen liegen, vorgestellt und in den Kontext des Prototyps eingeordnet.

Eine bewusste Entscheidung innerhalb des Designprozesses bestand darin, den Prototyp ausschließlich für eine Desktop-Ansicht mit einer Bildschirmauflösung von 1920×1080 Pixel zu konzipieren. Das Thema der Responsivität wurde im Rahmen dieser Arbeit explizit ausgeklammert, da es den Umfang der gestalterisch-technischen Untersuchung deutlich erweitert hätte. Der Fokus liegt stattdessen auf der Übertragung typografischer

¹Design-Tool zur Erstellung von Benutzeroberflächen, Prototypen und Kollaborationen in Echtzeit. www.figma.com

²Awwwards ist eine Online-Plattform, die herausragende Webseiten für Design, Kreativität und Innovation auszeichnet und präsentiert. <https://www.awwwards.com/>

³CodePen ist eine Online-Entwicklungsumgebung und Community-Plattform, auf der Entwickler HTML-, CSS- und JavaScript-Code in Echtzeit erstellen, teilen und testen können. <https://codepen.io/>

Prinzipien aus dem Filmkontext in das Web sowie auf deren Umsetzung mit Webstandardtechnologien. Die Entscheidung für eine feste Desktop-Größe erlaubt zudem eine visuelle Inszenierung, die sich an filmischer Gestaltung orientiert, wie sie typischerweise auf großformatigen Displays zur Geltung kommt. Sie entspricht außerdem der gestalterischen Arbeitsumgebung, in der der Prototyp entwickelt wurde.

6.3. Technische Umsetzung

Für die technische Umsetzung des Prototyps wurden ausschließlich die ausgewählten Webstandardmethoden verwendet. HTML diente der semantischen Strukturierung der Inhalte, CSS wurde für das visuelle Design und die grundlegenden Animationen eingesetzt, JavaScript ermöglichte interaktive Elemente und dynamische Bewegungen, und SVG kam für skalierbare grafische Elemente sowie typografische Pfade zum Einsatz.

Die Entwicklung erfolgte in der lokalen Entwicklungsumgebung Visual Studio Code⁴. Der Chrome-Browser diente während der gesamten Entwicklungszeit als Testumgebung, insbesondere mithilfe der integrierten Developertools, um Probleme zu erkennen und die Interaktionen zu testen.

Zur Versionskontrolle wurde Git eingesetzt, um Änderungen am Code kontinuierlich zu dokumentieren und über GitHub zu verwalten. Die Veröffentlichung des Prototyps erfolgte über GitHub Pages, wodurch die Webseite online abrufbar ist.

Die Seitenstruktur gliedert sich in eine Landing Page (index.html) und drei thematisch zugeordnete Unterseiten, die in einem eigenen Ordner organisiert sind. Alle visuellen Assets (Bilder, SVGs, Schriften, CSS-Styles, Skripte) befinden sich im Verzeichnis /assets. Die Stylesheets sind in einem /styles-Verzeichnis untergebracht, wobei jede Seite über einen eigenen Ordner verfügt. Ebenso sind alle Skripte im Verzeichnis /script organisiert und teilweise in Unterordnern nach Seiten aufgeteilt. Zusätzlich existieren zentrale CSS- und JavaScript-Dateien, die von allen Seiten gemeinsam verwendet werden, etwa zur Basisgestaltung und für wiederkehrende Funktionen.

Für die Animationen der Texte und Inhalte wurden verschiedene Techniken aus CSS, SVG und JavaScript angewendet. JavaScript kam insbesondere für Scroll-Events zum Einsatz, um das Verhalten von Inhalten abhängig von der Scrollposition zu steuern. Diese Technik wurde vor allem für Textabschnitte auf allen Seiten verwendet.

Zusätzlich wurde JavaScript genutzt, um passive Animationen wie die Titelüberschriften zu realisieren. Dabei animiert die Funktion animateLine jeden einzelnen Buchstaben mit einer zeitlichen Verzögerung, wodurch ein gestaffelter Effekt entsteht. Darüber hinaus wurden Mousemove-Events genutzt, um interaktive Bewegungen umzusetzen, wie beispielsweise im ersten Proof of Concept der Unterseite Ordnung und Struktur, wo sich Wörter dynamisch auf Mausbewegungen hin ausrichten.

Auch zur Steuerung von CSS-Animationen wurde JavaScript eingesetzt, wie beispielsweise, um CSS-Klassen dynamisch zu Elementen hinzuzufügen, wodurch eine Animation

⁴Visual Studio Code ist ein kostenloser, plattformübergreifender Quellcode-Editor.

ausgelöst wird. Die eigentlichen Animationen wurden meist mit @keyframes realisiert. Je nach Ziel wurden Attribute wie *transform*, *opacity* oder *letter-spacing* in verschiedenen Phasen verändert. Ein Beispiel hierfür ist die erste Karte auf der Landing Page mit dem Titel Symbolik und Absurdität. Hier wird das Wort „Madness“ Buchstabe für Buchstabe unterschiedlich animiert.

CSS-Transitions kamen nur für einfache Farbveränderungen zum Einsatz, da komplexere Bewegungen präziser über @keyframes gesteuert werden konnten. SVG wurde überwiegend für skalierbare Bildinhalte verwendet. Zusätzlich diente es zur Umsetzung einer Animation von Text entlang eines Pfads. Im zweiten Proof of Concept der Seite Symbolik und Absurdität wurde Text entlang eines wellenförmigen SVG-Pfads animiert, sodass eine visuelle Bewegung entsteht.

Zusätzlich zu den filmischen Referenzen wurden zwei weitere Inspirationsquellen aus dem Webdesign eingebunden. Die erste ist ein Beispiel von Florin Pop⁵, das die Animation einzelner Buchstaben beim Klick auslöst. Diese Methode wurde im ersten Proof of Concept auf der Seite Symbolik und Absurdität übernommen. Die zweite stammt von ChenXin-nth⁶ und zeigt, wie Textblöcke sich in Richtung der Maus neigen. Diese wurde auf der Seite Ordnung und Struktur im ersten Proof of Concept adaptiert.

6.4. Gestalterische Umsetzung

Die visuelle Gestaltung der Webseite orientiert sich konsequent am Stil von Saul Bass. Dabei wurde insbesondere auf eine reduzierte Formensprache, seriflose Typografie und eine klare, spannungsgeladene Anordnung der Elemente geachtet. Durch bewusste Beschränkung auf typografische Mittel und einfache grafische Formen soll die gestalterische Wirkung maximiert und der Bezug zur filmischen Gestaltung von Bass hergestellt werden. Als primäre Schriftart kommt „Inter“ zum Einsatz, eine moderne, seriflose Schrift mit neutraler Anmutung. Sie wurde gewählt, um die Klarheit und Struktur der typografischen Gestaltung zu unterstützen und gleichzeitig die Lesbarkeit im digitalen Raum sicherzustellen. Die Schriftart Inter zeichnet sich durch ein reduziertes, sachliches Schriftbild aus, das sich mit grafischen Formen kombinieren lässt. Dieses reduzierte Schriftbild lässt sich auch in Bass’ Arbeiten beobachten. Für Überschriften und zentrale Titel wurde „Anton SC“ eingesetzt. Diese Display-Schrift zeichnet sich durch geometrische Linien und einer hohen Strichstärke aus. Sie eignet sich zur Übertragung der Wirkung von Bass’schen Titelsequenzen ins Web, da sie eine ähnliche Gewichtung und visuelle Dominanz erzeugt wie die von Bass verwendeten Headline-Schriften auf den Plakaten zu den Filmen.

Die gesamte Webseite folgt dem gestalterischen Prinzip des sogenannten Big Type Designs. Darunter versteht man eine Layoutstrategie, bei der großflächige typografische Elemente das zentrale Gestaltungsmittel bilden und andere visuelle Mittel bewusst in den Hintergrund treten. Big Type betont die Typografie nicht nur inhaltlich, sondern macht

⁵<https://codepen.io/FlorinPop17>

⁶<https://codepen.io/chenxinnn/>

sie zur tragenden Struktur des Designs. Diese Herangehensweise steht im Einklang mit Bass' Idee, Schrift nicht als Beiwerk, sondern als aktives Gestaltungselement einzusetzen, das in Bewegung, Größe und Positionierung visuell kommuniziert.

Farblich wurde die Gestaltung bewusst reduziert gehalten. Die Grundfarben bestehen aus Schwarz, Weiß und verschiedenen Grautönen, ergänzt durch gezielt eingesetzte Signalfarben, wie Rot, Orange und Violett, welche die einzelnen typografischen Elemente betonen. Diese Zurückhaltung im Farbspektrum verstärkt den Fokus auf die Schrift und erinnert an Bass' reduzierte Farbpaletten, bei denen starke Kontraste häufig als dramatisches Mittel genutzt wurden. Durch den gezielten Einsatz von Weißraum wird die Typografie zusätzlich hervorgehoben und erhält den notwendigen visuellen Raum zur Entfaltung. Im Gegensatz zu Saul Bass, dessen Titelsequenzen oft auf eine durchgehende typografische Gestaltung ohne explizite Hierarchien setzen, wurde im Prototyp bewusst mit klar definierten typografischen Hierarchien gearbeitet. Diese zeigen sich in der gezielten Variation von Schriftgrößen, Gewichtungen und Positionierungen und dienen der besseren Orientierung der Nutzer im digitalen Raum. Da auf klassische Navigationselemente wie Menüs oder Buttons weitgehend verzichtet wurde, übernimmt die Landing Page selbst die Funktion eines strukturellen Navigationssystems. Sie ist als scrollbare Abfolge konzipiert, die in ihrer Dramaturgie und visuellen Führung an eine filmische Titelsequenz erinnert und somit eine direkte Parallele zwischen filmischer Inszenierung und digitaler Benutzerführung herstellt.

Die Animationen und der Erscheinungsrhythmus der Texte sind zentraler Bestandteil des gestalterischen Konzepts. Sie erzeugen gezielt Spannung und Bewegung, setzen visuelle Akzente oder rhythmisieren den Informationsfluss. Beispiele hierfür sind zeitlich versetzte Buchstabanimationen, die einen gestaffelten Effekt erzeugen, sowie das fragmentierte Einblenden von Text, das an filmische Schnitttechniken erinnert. Auf diese Weise wird Typografie nicht nur funktional eingesetzt, sondern als aktives gestalterisches Mittel genutzt, das den Charakter der jeweiligen Seite visuell und atmosphärisch prägt.

Jede Unterseite des Prototyps übersetzt die filmischen Prinzipien Saul Bass' in eine eigene, animierte Webtypografie. Die Seite Symbolik und Absurdität bezieht sich auf die überzeichnete und humorvoll-chaotische Ästhetik der Titelsequenz *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World*. Im ersten Proof of Concept werden einzelne Buchstaben eines Wortes durch einen Klick animiert. Jede Animation folgt dabei einem eigenen absurdem Bewegungsmuster. Dieses Prinzip setzt die Idee der Typografie als bedeutungstragendes Element um, indem es die visuelle Eigenwirkung einzelner Zeichen bewusst übersteigert und inszeniert. Die Interaktion mit dem Nutzer verstärkt diesen Effekt zusätzlich und erzeugt eine komikhafte Wirkung. Das zweite Beispiel zeigt eine typografisch-grafische Verschmelzung. Ein wellenförmig animierter Text bewegt sich entlang eines SVG-Pfads über den Bildschirm und bildet gemeinsam mit einer Drachenillustration eine symbolische Einheit. Hier steht die Typografie nicht nur als Informationsträger im Fokus, sondern tritt in einen direkten Dialog mit grafischen Elementen. Diese Umsetzung ist eine Anspielung auf Bass' Umgang mit Schrift als gestaltetes, oft symbolisch aufgeladenes Objekt. Im dritten Konzept wird die komikhafte Inszenierung durch kontinuierliche Bewegung aufgegriffen. Textzeilen bewegen sich in fließender Wellenform, begleitet von animierten Tintenfischgrafiken. Diese

erzeugen gemeinsam einen maritimen Kontext, der nicht explizit benannt wird, aber über die Bewegung und Bild-Symbolik erlebbar wird. Auch hier wird Typografie als bedeutungstragendes, atmosphärisch wirksames Gestaltungselement eingesetzt.

Die zweite Unterseite Ordnung und Struktur widmet sich Prinzipien wie systematischer Bewegung, visueller Klarheit und struktureller Ordnung. Im ersten Proof of Concept folgt ein Textblock subtil der Mausbewegung, wobei sich die Schrift unter einem konstanten Winkel verschiebt. Diese Umsetzung erzeugt die Illusion eines unsichtbaren Rasters und greift damit das Prinzip der „Bewegung im System“ auf. Die Bewegung bleibt dabei stets geordnet, kontrolliert und berechenbar. Der zweite Ansatz integriert Interaktion mit dem grafischen Raum. Textelemente erscheinen erst durch das Anklicken geometrischer Flächen. Die Schrift tritt hier in eine Beziehung zur Fläche und reagiert auf Nutzerinteraktion. Ein Prinzip, das an Bass' Integration von Typografie in grafische Strukturen erinnert. Die Funktionalität wird dabei selbst zum Teil der gestalterischen Logik. Das dritte Konzept ist eine explizite Adaption der Titelsequenz von *North by Northwest*. Texte bewegen sich entlang eines schrägen, sichtbaren Rasters, begleitet von grafischen Linien, die das Bewegungsschema betonen. Die Gestaltung basiert auf serifloser, geometrisch klarer Typografie, wodurch eine visuelle Sprache entsteht, die sich eng an Bass' filmischer Ästhetik orientiert und das Prinzip „Reduktion auf Form und Ordnung“ konkret ins Web überträgt.

Die Seite Spannung und Zersetzung thematisiert das Prinzip der Fragmentierung als gestalterisches Ausdrucksmittel. Im ersten Proof of Concept ist ein Schriftzug in zwei Hälften geteilt, wobei sich die obere Hälfte unabhängig bewegt. Die Fragmentierung erfolgt hier ohne Nutzerinteraktion und erzeugt eine subtile Irritation, die die filmische Wirkung von Bass' Originalsequenz reflektiert. Im zweiten Beispiel wird die Fragmentierung interaktiv aufgeladen. Beim Hover-Effekt spaltet sich die Schrift horizontal, wodurch ein zuvor verborgener Text in der Mitte sichtbar wird. Die Animation entsteht durch Mausinteraktion und verdeutlicht, wie fragmentierte Typografie als Mittel zur Informationsthüllung genutzt werden kann. Die Geste der Teilung verweist dabei nicht nur auf Spannung und Zersetzung, sondern auch auf ein gestalterisches Spiel mit Sichtbarkeit und Kontrolle. Das dritte Konzept stellt eine Adaption der Titelsequenz dar. Linien durchqueren den Bildschirm und schneiden dabei einen dreigeteilten Text, der erst sichtbar wird, nachdem die Linien das Bild verlassen haben. Die Animation wird vom Nutzer per Button ausgelöst, wodurch ein bewusster Spannungsaufbau initiiert wird. Diese Umsetzung verbindet die Prinzipien „Typografie im Dialog mit Grafik“ und „Fragmentierung als Inszenierungsmittel“ zu einer digital erfahrbaren, dramaturgisch gesteuerten Sequenz.

7. Reflexion

In diesem Kapitel werden Entscheidungen, Methoden sowie der Entstehungsprozess und das Ergebnis dieser Arbeit kritisch reflektiert. Ziel ist es, Stärken und Schwächen der Herangehensweise offenzulegen, Potenziale für Verbesserungen aufzuzeigen und neue Perspektiven für zukünftige Entwicklungen anzuregen. Die Reflexion beginnt mit einem Rückblick auf konzeptionelle Grundlagen und thematische Abgrenzungen. Anschließend wird die Analyse der Titelsequenzen sowie die daraus abgeleiteten Prinzipien beurteilt. Ein weiterer Abschnitt widmet sich der Übertragung der filmtypografischen Prinzipien in das Web und den gestalterischen wie technischen Herausforderungen dabei. Daraufhin wird der Prototyp in seiner gestalterischen, strukturellen und technischen Umsetzung reflektiert. Abschließend folgen Überlegungen zu möglichen Weiterentwicklungen des Projekts sowie weiterführende thematische Ausblicke.

7.1. Grundlagen

In dieser Arbeit wurden ausschließlich analog produzierte Titelsequenzen von Saul Bass betrachtet. Dabei lag der Fokus auf der gestalterischen Analyse der finalen Sequenzen, nicht jedoch auf den konkreten Produktionsprozessen oder den technischen Methoden, mit denen Bass diese umgesetzt hat. Eine intensivere Auseinandersetzung mit der Entstehung dieser analogen Werke, wie etwa mit eingesetzten Animationstechniken, Materialien oder Filmschnittprozessen, könnten potenziell weitere Einsichten ermöglicht werden.

Auch auf der medialen Seite des Webs wurden bestimmte zentrale Aspekte nur oberflächlich behandelt. So blieben insbesondere die Themen Responsivität und Barrierefreiheit weitgehend unberücksichtigt. Beide Aspekte sind jedoch integraler Bestandteil moderner Webgestaltung. Die fehlende Responsivität schränkt die Zugänglichkeit des Prototyps auf mobilen Endgeräten erheblich ein. Dies ist ein Problem, da der überwiegende Teil heutiger Webnutzung über Smartphones erfolgt. Auch die Barrierefreiheit wurde nicht aktiv berücksichtigt, wodurch insbesondere Nutzer mit Einschränkungen möglicherweise keinen Zugang zu den typografischen Animationen und deren Wirkung erhalten.

7.2. Analyse

Die Auswahl der Titelsequenzen war im Hinblick auf gestalterische Vielfalt und unterschiedliche Herangehensweisen Saul Bass' grundsätzlich sinnvoll. Jede der drei Sequenzen

repräsentiert einen eigenen stilistischen Ansatz und zeigt verschiedene Methoden typografischer Animation. Dennoch erwies sich die Anzahl der analysierten Beispiele im Nachhinein als zu gering. Eine breitere Auswahl hätte nicht nur ein differenzierteres Bild der gestalterischen Prinzipien ermöglicht, sondern auch deren Übertragbarkeit ins Web fundierter untermauert.

Zudem wäre es hilfreich gewesen, auch digitale Interpretationen oder Remakes von Bass' Titelsequenzen einzubeziehen, wie etwa von Designern, die seine Techniken in digitalen Medien nachbilden. Daran hätten sich sowohl technische Hürden als auch kreative Lösungen ablesen lassen, die für eine Übertragung mit heutigen Webstandards relevant gewesen sein könnten.

Die eingesetzte Analysemethode in Form eines selbst entwickelten Templates ermöglichte eine strukturierte, aber eher beschreibende Herangehensweise. Die darin enthaltenen Fragen boten eine Grundlage, hätten jedoch inhaltlich noch tiefgründiger formuliert und stärker auf gestalterische Wirkmechanismen ausgerichtet sein können.

Auch die Ableitung der typografischen Prinzipien hätte durch eine detailliertere Analyse und eine größere Anzahl an Sequenzen präziser ausfallen können. Dies hätte nicht nur die konzeptionelle Arbeit erleichtert, sondern auch das Risiko von Fehlinterpretationen oder ungenauen Übertragungen reduziert. Insgesamt wäre somit eine klarere Verbindung zwischen filmischer Gestaltung und webbasierten Umsetzungsmöglichkeiten möglich gewesen.

7.3. Übertragung

Ein Ziel war es, typische Inszenierungsstrategien aus Titelsequenzen in eine webtypografische Form zu überführen. Dabei wurde deutlich, dass viele visuelle Prinzipien¹, grundsätzlich mit CSS, JavaScript und SVG technisch realisierbar sind. Allerdings erwies sich insbesondere das präzise Animations-Timing als zeitintensiver Aspekt. Die Gestaltung komplexer Bewegungsabfolgen mit CSS-@keyframes erforderte eine detaillierte manuelle Planung, da keine visuelle Vorschau oder dynamische Steuerung zur Verfügung stand. Insbesondere gestaffelte Buchstabenanimationen oder Übergänge mit mehreren Phasen mussten iterativ getestet und angepasst werden, was den gestalterischen Freiraum teilweise einschränkte.

Ein weiteres Feld, das im Verlauf der Umsetzung an Komplexität gewann, war die Verwendung von SVG-Dateien. Um möglichst feingranulare Kontrolle über animierbare Elemente zu erhalten, wurden SVGs direkt als Inline-Code in das HTML-Dokument eingebettet. Diese Vorgehensweise ermöglichte präzise Steuerung einzelner Pfade, erhöhte jedoch auch den technischen Wartungsaufwand. Die Dateigrößen und Struktur mussten über externe Optimierungstools wie SVGOMG² reduziert werden, um die Lesbarkeit im

¹wie etwa die Betonung einzelner Buchstaben, der Einsatz von Hierarchien oder die fragmentierte Darstellung von Text

²SVGOMG ist ein webbasiertes Tool zur Optimierung von SVG-Dateien, das unnötigen Code entfernt und so die Dateigröße reduziert, um die Performance und Wartbarkeit von SVGs im Web zu verbessern.

Code aufrechtzuerhalten.

Nicht alle ursprünglich angedachten Ideen konnten im gegebenen Rahmen realisiert werden. Die intensive visuelle Interaktion zwischen Typografie und Grafik, wie sie insbesondere in der Titelsequenz von *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World* zu finden ist, wäre theoretisch mit Webstandards möglich gewesen. Aufgrund des begrenzten Zeitrahmens sowie der notwendigen Einarbeitung in komplexere Interaktionstechniken wurde auf eine vollständige Umsetzung solcher Konzepte verzichtet. Stattdessen lag der Fokus auf prinzipiellen, nachvollziehbaren Übertragungen, die das Potenzial filmischer Typografie im Web exemplarisch darstellen.

Die Entscheidung, ausschließlich Webstandardmethoden wie HTML, CSS, JavaScript und SVG zu verwenden, war ein bewusst gesetzter Rahmen, um zu untersuchen, wie filmische Prinzipien der Typografie im Web realisierbar sind. Diese Beschränkung erlaubte es, die Umsetzung möglichst nah an den technischen Möglichkeiten moderner Browser und ohne externe Hilfsmittel durchzuführen. Allerdings zeigte sich im Verlauf der Umsetzung, dass diese Wahl auch erhebliche Herausforderungen mit sich bringt. Da sämtliche Animationen manuell erstellt und in Timing, Verlauf und Kombination präzise aufeinander abgestimmt werden mussten, entstand ein hoher Arbeitsaufwand. Dieser wuchs mit der Komplexität der animierten Sequenzen und erforderte zahlreiche Anpassungen, die sowohl konzeptionell als auch technisch auftraten.

7.4. Prototyp

Der Designprozess verlief insgesamt wie geplant und führte zu einem funktionierenden Prototyp, der Aspekte filmischer Typografie bereits erlebbar macht. Dennoch zeigte sich im Nachhinein, dass die gestalterische Planung noch stärker hätte strukturiert werden können. Insbesondere der Verzicht auf Wireframes oder andere Entwurfsmethoden führte dazu, dass viele gestalterische und technische Entscheidungen während der Umsetzung improvisiert werden mussten. Dies hatte zur Folge, dass sich die Entwicklung einzelner Animationen verzögerte. Ohne klar definierte Vorgaben entstanden wiederholt kleinere Anpassungsschleifen, die sich in ihrer Gesamtheit zu einem erheblichen Mehraufwand summierten. Während die gestalterischen Konzepte über den gesamten Prozess hinweg klar formuliert und konsistent umgesetzt wurden, erwies sich insbesondere die technische Seite als zeitintensiv und anfällig für Ineffizienz.

Ein positiver Aspekt des Prototyps ist die bewusste Anlehnung an filmische Credits durch die Verwendung von Funktionsbezeichnungen³. Diese Gestaltung erzeugt eine starke Nähe zur Ästhetik von Filmabspännen und unterstreicht die inhaltliche Verbindung zum Medium Film. Dadurch wird deutlich, dass sich nicht nur einzelne Prinzipien der Titelsequenzgestaltung, sondern auch deren Struktur und Dramaturgie auf Webformate übertragen lassen.

Auch die Einbindung von Inspirationsquellen aus dem Web erwies sich zunächst als

<https://svgomg.net/>

³Hiermit sind Begriffe wie INSPIRED BY oder STARRING gemeint

hilfreich, insbesondere für die Umsetzung konkreter Animationsideen. Dennoch wurde im Rückblick deutlich, dass diese Beispiele stilistisch nicht direkt im Sinne von Saul Bass stehen. Sie passen zwar zu den abgeleiteten Prinzipien, stammen jedoch aus einer digitalen Designkultur, die sich visuell deutlich von Bass' Stil unterscheidet.

Ein wesentlicher Schwachpunkt des Prototyps ist seine eingeschränkte Nutzbarkeit im realen Anwendungskontext. Da auf die Umsetzung von Responsivität bewusst verzichtet wurde, ist die Webseite nur in einer spezifischen Bildschirmauflösung (1920×1080 Pixel) vollständig erlebbar. Zwar wird diese Einschränkung in der ReadMe-Datei detailliert erklärt, dennoch stellt dies eine deutliche Hürde für Nutzer dar. Eine nutzerfreundlichere Umsetzung hätte hier eine responsiv gestaltete Lösung erfordert, um die Inhalte auf verschiedenen Geräten barrierefrei erfahrbare zu machen.

Auch gestalterisch bleibt der Prototyp hinter einer konsequenten Übertragung der filmischen Prinzipien Saul Bass' ins Web zurück. Zwar wurden Designentscheidungen, wie reduzierte Farbpaletten, serifenlose Typografie und klare Text-Hierarchien, überzeugend umgesetzt, was die Orientierung im digitalen Raum unterstützt. Dennoch bleibt die Gestaltung insgesamt stark webtypisch und formal. Im Gegensatz dazu zeichnen sich Bass' Titelsequenzen dadurch aus, dass sie stets stark kontextgebunden sind. Seine Titelsequenzen sind sowohl inhaltlich als auch atmosphärisch. Sie greifen Themen, Motive und Stimmungen des jeweiligen Films auf und übersetzen diese in eine visuelle Sprache. Diese inhaltliche Tiefe fehlt dem aktuellen Prototyp weitgehend. Die Animationen stehen für sich und veranschaulichen zwar bestimmte Prinzipien, sie sind jedoch nicht in einen übergeordneten thematischen oder narrativen Kontext eingebettet. Für eine umfassendere Übertragung von Bass' Prinzipien ins Web wäre es notwendig, eine Webseite zu entwickeln, die einen spezifischen Inhalt, eine Thematik oder ein Produkt zum Ausgangspunkt nimmt. Auf dieser Basis könnte dann eine typografisch-animierte Gestaltung entstehen, die nicht nur Prinzipien illustriert, sondern diese gezielt zur Inszenierung einsetzt. Eine solche Anwendung würde die Ausdruckskraft typografischer Webgestaltung deutlich erhöhen und die Relevanz der entwickelten Prinzipien im realen Einsatzkontext sichtbar machen. Dadurch ließe sich auch die Forschungsfrage fundierter und anwendungsbezogener beantworten.

7.5. Potenzielle Weiterentwicklung

Eine erste Möglichkeit wäre, den Prototypen um konkrete inhaltliche Kontexte zu erweitern. Während die aktuelle Version als beispielhafte Demonstration typografischer Prinzipien funktioniert, könnten zukünftige Versionen stärker mit thematischen oder narrativen Inhalten verknüpft werden. Denkbar wäre etwa, die Unterseiten nicht nur nach Prinzipien zu gestalten, sondern sie konkreten fiktiven oder realen Projekten zuzuordnen, um so eine tiefere inhaltliche Einbettung zu ermöglichen. Dadurch könnte die typografische Inszenierung nicht nur formal, sondern auch semantisch intensiver wirken und die Gestaltungsprinzipien von Bass noch eindrucksvoller übertragen werden.

Auch technisch gibt es Potenzial zur Weiterentwicklung. Besonders die Implementierung

eines responsiven Designs stellt eine weitere Herausforderung dar, um den Prototypen für verschiedene Bildschirmgrößen und Geräte nutzbar zu machen. Bisher wurde der Prototyp ausschließlich für eine Desktopauflösung optimiert. In einer realen Webumgebung, in der mobile Nutzung eine dominante Rolle spielt, ist dies jedoch nicht ausreichend. Die Anpassung des Layouts, der Schriftgrößen sowie der Animationen an verschiedene Viewports wäre ein wesentlicher Schritt hin zu einer breit einsetzbaren Anwendung. Darüber hinaus bietet sich eine empirische Weiterentwicklung in Form von Nutzerstudien an. Um die tatsächliche Wirkung der typografischen Animationen im Web zu evaluieren, könnten verschiedene Varianten des Prototyps getestet und von Nutzern bewertet werden. Dabei könnten folgende Fragen relevant sein: Wie wird die typografische Inszenierung wahrgenommen? Wird der filmische Charakter der Animationen erkannt? Welche Prinzipien wirken besonders prägnant oder überzeugend? Eine solche Evaluation würde nicht nur Rückschlüsse auf die Wahrnehmung von Typografie im digitalen Raum zulassen, sondern auch die Übertragbarkeit filmischer Gestaltungsmittel empirisch stützen oder kritisch hinterfragen.

7.6. Weiterführende Themen

Wie im Verlauf dieser Arbeit deutlich wurde, bot die ausschließliche Verwendung von Webstandardmethoden wie HTML, CSS, JavaScript und SVG zwar eine transparente und systemnahe Grundlage für die Umsetzung der filmtypografischen Prinzipien, erwies sich in der praktischen Anwendung jedoch als äußerst aufwendig und in manchen Fällen auch unflexibel. Besonders bei komplexen Bewegungsabläufen, zeitlich präzisen Animationen oder interaktiven Übergängen stießen die reinen Webstandards in Bezug auf den Entwicklungsaufwand an ihre Grenzen. Jede einzelne Animation musste individuell geplant, zeitlich abgestimmt und oft manuell angepasst werden, was eine hohe technische Präzision und viel Zeit erforderte. Ein sinnvoller Ausblick für weiterführende Arbeiten besteht daher in der Einbindung spezialisierter Animations-Frameworks oder Libraries, die gezielt für die Entwicklung von Webanimationen konzipiert wurden. Die Integration solcher Frameworks würde nicht nur den Entwicklungsprozess beschleunigen, sondern auch neue kreative Spielräume eröffnen. Für zukünftige Arbeiten wäre es deshalb naheliegend, eine systematische Recherche durchzuführen, welche Tools sich besonders für typografische Webanimationen eignen und inwiefern sie die zuvor definierten Gestaltungsprinzipien sinnvoll unterstützen oder erweitern können.

Eine zusätzliche, vertiefende Perspektive könnte die technische und gestalterische Analyse der analogen oder digitalen Produktionsprozesse von Bass' Titelsequenzen sein. Wenn klarer nachvollzogen werden kann, welche gestalterischen Überlegungen, Abläufe und technischen Einschränkungen Bass in seinen Arbeiten hatte, lassen sich daraus gezieltere Kriterien ableiten, welche digitalen Tools im Web diese Prinzipien heute bestmöglich abbilden könnten.

8. Fazit

Die Zielsetzung dieser Arbeit bestand darin, gestalterische Prinzipien der bewegten Typografie in den Titelsequenzen von Saul Bass systematisch herauszuarbeiten und ihre Übertragbarkeit auf Webtypografie zu untersuchen. Mithilfe eines eigens entwickelten Analysetemplates sollten zentrale Merkmale dieser Sequenzen erfasst, abstrahiert und in Form übergeordneter Prinzipien formuliert werden. Diese Prinzipien sollten anschließend in einem webbasierten Prototyp visualisiert werden, um das gestalterische Potenzial filmisch inspirierter Typografie im digitalen Raum sichtbar zu machen und neue Perspektiven für typografische Gestaltung im Web zu eröffnen. Für die Umsetzung des Prototyps wurde die technische Grundlage bewusst auf Webstandardtechnologien beschränkt. Die Gestaltung und Animation erfolgten ausschließlich mit HTML, CSS, SVG und JavaScript, um die Übertragbarkeit filmischer Gestaltungsmittel auf eine möglichst zugängliche, standardisierte und barrierearme technische Basis zu prüfen.

Die übergeordnete Zielsetzung wurde erreicht. Der entwickelte Prototyp demonstriert anhand modularer Proof-of-Concepts exemplarisch, wie sich verschiedene Prinzipien aus den Titelsequenzen von Saul Bass auf Webtypografie übertragen lassen. Die Umsetzung greift dabei reduzierte Kompositionen, seriflose Schriftarten und gezielte Bewegung auf. Die Übertragung typografischer Prinzipien filmischer Titelsequenzen auf das Web ist grundsätzlich möglich und kann mit etablierten Webtechnologien realisiert werden.

Im Verlauf der Umsetzung traten jedoch auch Herausforderungen auf. Eine zentrale Schwierigkeit lag in der fehlenden konzeptionellen Vorplanung. Zwar kamen Mockups zum Einsatz, doch fehlten übergeordnete Designkonzepte oder Wireframes, um eine stringente gestalterische Linie im Vorfeld festzulegen. Dadurch entstand ein iterativer Entwicklungsprozess, der in Teilen von technischen Anpassungen getragen wurde und den Gesamtverlauf verzögerte. Eine frühzeitige textuelle und strukturelle Planung hätte den Ablauf effizienter gestalten können.

Trotz dieser Herausforderungen weist die Arbeit mehrere Stärken auf. Besonders hervorzuheben ist die strukturierte Analyse der Titelsequenzen. Das entwickelte Template ermöglichte eine gezielte und vergleichbare Untersuchung gestalterischer Merkmale, wodurch klar formulierte Prinzipien abgeleitet werden konnten. Die methodische Herangehensweise ist fundiert und nachvollziehbar. Auch die Auseinandersetzung mit Webstandardtechnologien ist als Stärke zu bewerten. Sie schuf bereits vor der praktischen Umsetzung ein solides Verständnis der technischen Rahmenbedingungen und ermöglichte deren gezielte Anwendung im Prototyp.

Jedoch zeigt sich eine Schwäche in der begrenzten Auswahl analysierter Sequenzen. Eine breitere Basis hätte weitere Prinzipien aufdecken und zusätzliche Aspekte der Typografie nach Saul Bass erfassen können. Auch blieb der entwickelte Prototyp in seiner Wirkung

formal und kontextlos. Im Gegensatz zu Bass' Titelsequenzen, die stets eng mit Inhalt und Atmosphäre des Films verknüpft sind, stehen die animierten Beispiele der Webseite isoliert nebeneinander. Erst durch eine klare Kontextualisierung, beispielsweise anhand eines konkreten Produkts, Themas oder einer narrativen Struktur, ließe sich das volle Potenzial der entwickelten Prinzipien entfalten. Ausdruckskraft, Relevanz und Anwendbarkeit könnten dadurch deutlich gesteigert und die Forschungsfrage noch fundierter beantwortet werden.

Der Mehrwert dieser Arbeit liegt in der praktischen Demonstration, dass typografische Gestaltung im Web nicht nur funktional, sondern auch inszenatorisch gedacht werden kann. Sie zeigt, wie sich Prinzipien filmischer Typografie mit den Mitteln des Webs adaptieren lassen und eröffnet damit sowohl für Gestalter als auch für Entwickler neue Perspektiven im kreativen Umgang mit digitaler Schrift.

Abschließend lässt sich sagen, dass diese Arbeit nicht nur einen konkreten Beitrag zur Verbindung von Film- und Webtypografie leistet, sondern auch als Ausgangspunkt für eine weiterführende Auseinandersetzung mit animierter Schrift im Web dienen kann. Die Arbeit macht deutlich, dass Typografie, wenn sie gezielt und bewusst eingesetzt wird, ein wesentliches gestalterisches Mittel zur Erzeugung von Aufmerksamkeit, Atmosphäre und Bedeutung darstellt. Insbesondere im dynamischen und interaktiven Umfeld des Webs besteht ein Potenzial darin, typografische Prinzipien nicht nur technisch zu adaptieren, sondern auch gestalterisch weiterzuentwickeln und auf neue Anwendungsbereiche zu übertragen.

Literaturverzeichnis

- [Aliño 2010] ALIÑO, Aaron A.: *Advancements in Web Typography (WebFonts and WOFF)*. <https://digitalcommons.calpoly.edu/grcsp/38/>. Version: 2010. – Abgerufen am 26.05.2025
- [Amann u. la Tour 2012] AMANN, Caroline ; TOUR, Claire D.: *Zwischentitel*. Universität Hamburg, Institut für Germanistik, 2012. <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/12778>. <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/12778>. – Abgerufen am 23.05.2025
- [Barkowsky u. a. 2018] BARKOWSKY, Katharina ; HÜSEMANN, Kerstin ; WIESE, Heidi: *Zwischentitel*. <https://murnau.neue-wege-des-lernens.de/murnau/zwischentitel/index.html>. Version: 2018. – Abgerufen am 23.05.2025
- [Barnhart 2024] BARNHART, Ben: *Kinetic typography: the what, why, and how*. <https://www.linearity.io/blog/kinetic-typography/>. Version: 2024. – Abgerufen am 27.05.2025
- [Beinert 2024a] BEINERT, Wolfgang: *Makrotypografie*. <https://www.typolexikon.de/makrotypografie/>. Version: 2024. – Abgerufen am 26.05.2025
- [Beinert 2024b] BEINERT, Wolfgang: *Mikrotypografie*. <https://www.typolexikon.de/mikrotypografie/>. Version: 2024. – Abgerufen am 26.05.2025
- [Berz 2012] BERZ, Elena: *Catch me if you can Strukturen bekannter Filmvorspanne und ihre Wirkungen auf den Rezipienten*. Version: 2012. <http://www.filmvorspanne.de/>. – Abgerufen am 24.05.2025
- [Blöchl 2014] BLÖCHL, Verena: *Filmtitelgestaltung. Bewegte Typografie und Grafikdesign im Film an Beispielen Saul Bass'*. Version: 2014. <https://ubdata.univie.ac.at/AC12135168>. – Abgerufen am 23.05.2025
- [Boulton 2009] BOULTON, Mark: *A Practical Guide to Designing for the Web*. Mark Boulton Design Ltd., 2009. – ISBN 978–0–9561740–1–7
- [Brinckmann 2007] BRINCKMANN, Christine N.: Diegetisches und nondiegetisches Licht. 16 (2007), Nr. 2, 91. <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/276>. – DOI 10.25969/mediarep/276. – Abgerufen am 23.05.2025
- [Brownie 2014] BROWNIE, Barbara: *Transforming Type New Directions in Kinetic Typography*. Bloomsbury Publishing, 2014. – ISBN 9780857855336

- [Buhse 2014] BUHSE, Eric: *DER VORSPANN ALS BEDEUTUNGSTRÄGER. Zu einer zentralen Strategie zeitgenössischer Fernsehserien.* Büchner, 2014. – ISBN 978-3-941310-56-8
- [Connolly 2024] CONNOLLY, Michelle: *Kinetic Typography: Bringing Words to Life Through Motion Design.* <https://educationalvoice.co.uk/kinetic-typography/>. Version: 2024. – Abgerufen am 27.05.2025
- [contributors 2025a] CONTRIBUTORS, MDN: *Canvas API.* https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Canvas_API. Version: 2025. – Abgerufen am 27.05.2025
- [contributors 2025b] CONTRIBUTORS, MDN: *color.* <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/color>. Version: 2025. – Abgerufen am 26.05.2025
- [contributors 2025c] CONTRIBUTORS, MDN: *Drawing text.* https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Canvas_API/Tutorial/Drawing_text. Version: 2025. – Abgerufen am 27.05.2025
- [contributors 2025d] CONTRIBUTORS, MDN: *Element: animate() method.* <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Element/animate>. Version: 2025. – Abgerufen am 27.05.2025
- [contributors 2025e] CONTRIBUTORS, MDN: *Introduction to the DOM.* https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/API/Document_Object_Model/Introduction. Version: 2025. – Abgerufen am 27.05.2025
- [contributors 2025f] CONTRIBUTORS, MDN: *Pfade.* https://developer.mozilla.org/de/docs/Web/SVG/Tutorials/SVG_from_scratch/Paths. Version: 2025. – Abgerufen am 27.05.2025
- [contributors 2025g] CONTRIBUTORS, MDN: *Pseudo-elements.* <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/CSS/Pseudo-elements>. Version: 2025. – Abgerufen am 27.05.2025
- [contributors 2025h] CONTRIBUTORS, MDN: *Responsive Design.* https://developer.mozilla.org/de/docs/Learn_web_development/Core/CSS_layout/Responsive_Design. Version: 2025. – Abgerufen am 28.05.2025
- [contributors 2025i] CONTRIBUTORS, MDN: *SVG: Scalable Vector Graphics.* <https://developer.mozilla.org/de/docs/Web/SVG>. Version: 2025. – Abgerufen am 27.05.2025
- [Friedman 2007] FRIEDMAN, Vitaly: *Praxisbuch Web 2.0 Moderne Webseiten programmieren und gestalten.* Galileo Computing, 2007. – ISBN 9783836210874
- [Gilligan 2005a] GILLIGAN, Beth: *It's a Mad Mad Mad Mad World: The Title Credits.* http://notcoming.com/saulbass/caps_madmadworld.php. Version: 2005. – Abgerufen am 13.06.2025

- [Gilligan 2005b] GILLIGAN, Beth: *North by Northwest: The Title Credits*. http://www.notcoming.com/saulbass/caps_nxnw.php. Version: 2005. – Abgerufen am 13.06.2025
- [Gonzalez 1996] GONZALEZ, Cleotilde: Does animation in user interfaces improve decision making? (1996). <http://dx.doi.org/10.1145/238386.238396>. – DOI 10.1145/238386.238396. – Abgerufen am 27.05.2025
- [Hamhaber 2022] HAMHABER, Leonhard: *Die Struktur von Titelsequenzen – Qualitative Inhaltsanalyse der Titelsequenzen verschiedener Animationsserien mit abgeschlossener Handlung*. Version: 2022. <https://monami.hs-mittweida.de/frontdoor/index/index/start/0/rows/10/sortfield/score/sortorder/desc/searchtype/simple/query/Die+Struktur+von+Titelsequenzen/docId/13840>. – Abgerufen am 24.05.2025
- [Herrmann 2012] HERRMANN, Ralf: *Die große Webfont-Serie (Teil 1)*. <https://www.typografie.info/3/artikel.htm/wissen/webfont-serie-teil1/>. Version: 2012. – Abgerufen am 25.05.2025
- [Hoffmann 2012] HOFFMANN, Manuela: *Modernes Webdesign Gestaltungsprinzipien, Webstandards, Praxis*. Galileo Design, 2012. – ISBN 978-3836217965
- [Horak 2014] HORAK, Jan-Christopher: *SAUL BASS. Anatomy Of Film Design*. University Press of Kentucky, 2014. – ISBN 978-0-8131-4718-5
- [Jung 2017] JUNG, Stefan: *The Visual Peak: Saul Bass as Hitchcock's 'Pictorial Consultant'*. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-319-60008-6_9. Version: 2017. – Abgerufen am 13.06.2025
- [Krautkrämer 2013] KRAUTKRÄMER, Florian: *Schrift im Film*. LIT Verlag, 2013. – ISBN 978-3-643-12013-7
- [Larsen 2018] LARSEN, Rob: *Mastering SVG: Ace web animations, visualizations, and vector graphics with HTML, CSS, and JavaScript*. Packt, 2018. – ISBN 978-1-78862-674-3
- [Liebig 2006] LIEBIG, Martin: *Browser-Typografie Untersuchungen zur Lesbarkeit von Schrift im World Wide Web*. Version: 2006. <https://www.fachportal-paedagogik.de/literatur/vollanzeige.html?FId=3044354>. – Abgerufen am 25.05.2025
- [Lindgaard u. a. 2006] LINDGAARD, Gitte ; FERNANDES, Gary ; DUDEK, Cathy ; BROWN, Judith: Attention web designers: You have 50 milliseconds to make a good first impression! (2006). <http://dx.doi.org/10.1080/01449290500330448>. – DOI 10.1080/01449290500330448. – Abgerufen am 25.05.2025
- [Maier 2020] MAIER, Wolfgang: "Vertigo", "Psycho", "Älien"- und Cat Content. <https://www.br-klassik.de/themen/klassik-entdecken/filmmusik/saul-bass-100-jahre-vorspann-graphiken-soundtracks-listicle-100.html>. Version: 2020. – Abgerufen am 19.05.2025

- [Marcotte 2011] MARCOTTE, Ethan: *RESPONSIVE WEB DESIGN*. Jeffrey Zeldman, 2011. – ISBN 978-0-9844425-7-7
- [Mild oJ] MILD, Michael: *Zur Analyse von Schrift im Film*. <https://filmanalyse.at/gastbeitraege/schrift/#easy-footnote-bottom-4-3959>. Version: o.J.. – Abgerufen am 23.05.2025
- [Moser u. Wieland 2024] MOSER, Christian ; WIELAND, Beat: *Einführung in die WCAG*. <https://einfach-barrierefrei.net/umsetzen/grundlagen/uebersicht-wcag.html>. Version: 2024. – Abgerufen am 28.05.2025
- [Pamental 2014] PAMENTAL, Jason: *Responsive Typography USING TYPE WELL ON THE WEB*. O'Reilly Media, Inc, 2014. – ISBN 978-1-491-90709-2
- [Peron-Ames 2022] PERON-AMES, Iris: *Building an Atmosphere: Technical and Cinematic Elements in Psycho*. https://scienceleadership.org/blog/building-an-atmosphere--technical_and_cinematic_elements_in_psych0. Version: 2022. – Abgerufen am 13.06.2025
- [Radatz 2011] RADATZ, Ben: *Psycho (1960)*. <https://www.artofthetitle.com/title/psycho/>. Version: 2011. – Abgerufen am 13.06.2025
- [Radatz 2012a] RADATZ, Ben: *It's a Mad Mad Mad Mad World (1963)*. <https://www.artofthetitle.com/title/its-a-mad-mad-mad-mad-world/>. Version: 2012. – Abgerufen am 13.06.2025
- [Radatz 2012b] RADATZ, Ben: *North by Northwest (1959)*. <https://www.artofthetitle.com/title/north-by-northwest/>. Version: 2012. – Abgerufen am 19.05.2025
- [Saffari 2018] SAFFARI, Hilda: *The Most Iconic Movie Title Sequences of All Time. And Why They Work*. <https://blog.frame.io/2018/06/04/iconic-movie-title-sequences/>. Version: 2018. – Abgerufen am 13.06.2025
- [Schorradt 2016] SCHORRADT, Maike: *Leben in Farbe Lebensräume gestalten mit Farbe, Form und Material*. https://www.colour.education/wp-content/uploads/2018/05/Leben-in-Farbe_Maike-Schorradt_kleiner.pdf. Version: 2016. – Abgerufen am 13.06.2025
- [Schönhagen 2002] SCHÖNHAGEN, Philomen: *Interaktivität: Charakteristikum computerbasierter Medien bzw. computervermittelter Kommunikation?* Universitätsverlag Leipzig, 2002. – 369–396 S. – ISBN 3-936522-06-5
- [W3C 2009] W3C: *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0*. <https://www.w3.org/Translations/WCAG20-de/#time-limits>. Version: 2009. – Abgerufen am 28.05.2025
- [Weyl 2016] WEYL, Estelle: *Transitions and Animations in CSS*. O'Reilly Media, Inc, 2016. – ISBN 978-1-491-92988-9

[Wroblewski 2011] WROBLEWSKI, Luke: *MOBILE FIRST*. Jeffrey Zeldman, 2011. – ISBN 978-1-937557-02-7

[Wyke-Smith 2013] WYKE-SMITH, Charles: *Stylin' with CSS: A Designer's Guide Third Edition*. 2013. – ISBN 978-0-321-85847-4

Anhang

A. Visuelles Material aus Psycho (1960)



Abbildung A.1.: Fragmentierte Typografie in der Titelsequenz von *Psycho*. Eigener Screenshot nach *Psycho* (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung A.2.: Bewegte Typografie durch Linien von *Psycho*. Eigener Screenshot nach *Psycho* (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung A.3.: Mitwirkendenname von *Psycho*. Eigener Screenshot nach *Psycho* (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung A.4.: Fragmentierung der Typografie durch Linien von *Psycho*. Eigener Screenshot nach *Psycho* (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung A.5.: Fragmentierung der Typografie durch Linien von *Psycho*. Eigener Screenshot nach *Psycho* (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung A.6.: Mitwirkendenname von *Psycho*. Eigener Screenshot nach *Psycho* (Regie: Alfred Hitchcock, 1960), verfügbar auf Art of the Title.

B. Visuelles Material aus *It's a Mad Mad Mad Mad World* (1963)

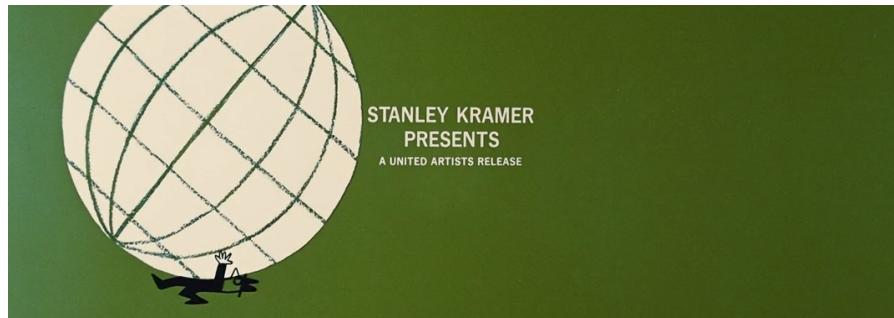


Abbildung B.1.: Durch eine Karikatur getragener Globus von *It's a Mad Mad Mad Mad World*. Eigener Screenshot nach *It's a Mad Mad Mad Mad World* (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung B.2.: Der Globus mit einer Karikaturhand und einem Mitwirkendennamen von *It's a Mad Mad Mad Mad World*. Eigener Screenshot nach *It's a Mad Mad Mad Mad World* (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung B.3.: Präsentation von Mitwirkenden durch eine Hand aus dem Globus von *It's a Mad Mad Mad Mad World*. Eigener Screenshot nach *It's a Mad Mad Mad Mad World* (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.

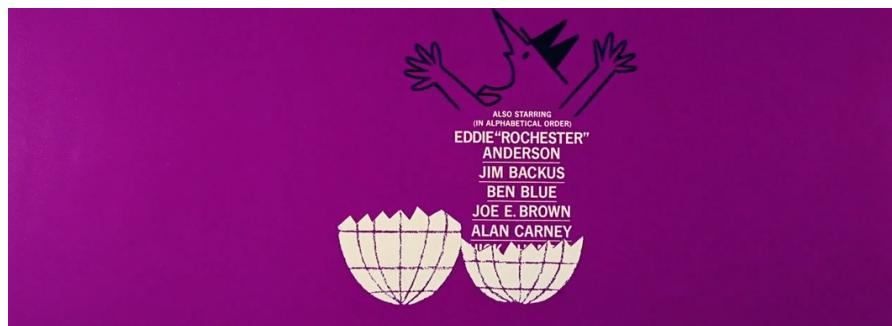


Abbildung B.4.: Typografie als Bestandteil der Grafik von *It's a Mad Mad Mad Mad World*. Eigener Screenshot nach *It's a Mad Mad Mad Mad World* (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.

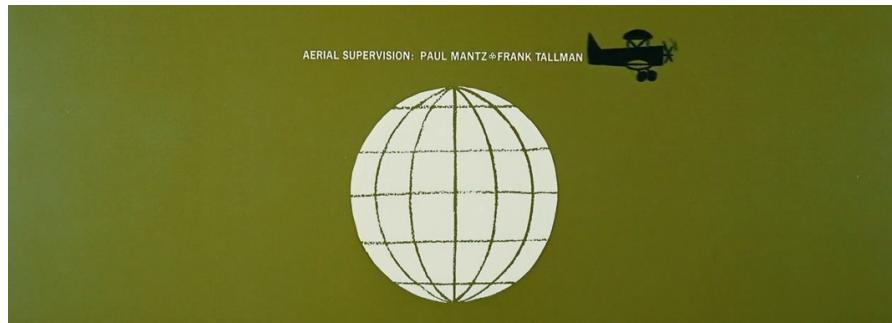


Abbildung B.5.: Typografie wird von einem Flugzeug bewegt von *It's a Mad Mad Mad Mad World*. Eigener Screenshot nach *It's a Mad Mad Mad Mad World* (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung B.6.: Typografie als Bestandteil der Grafik von *It's a Mad Mad Mad Mad World*. Eigener Screenshot nach *It's a Mad Mad Mad Mad World* (Regie: Stanley Kramer, 1963), verfügbar auf Art of the Title.

C. Visuelles Material aus North by Northwest (1959)

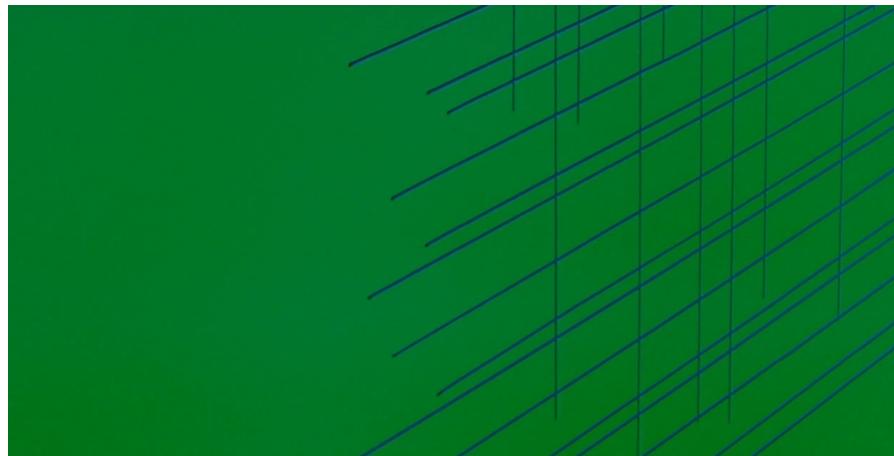


Abbildung C.1.: Grafische Linien auf einer Fläche von *North by Northwest*. Eigener Screenshot nach *North by Northwest* (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.

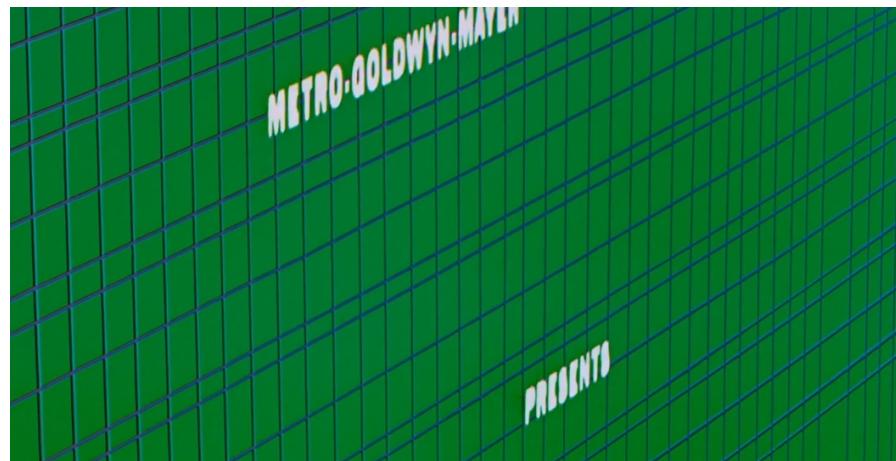


Abbildung C.2.: Bewegung von Text innerhalb des Rasters von *North by Northwest*. Eigener Screenshot nach *North by Northwest* (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.

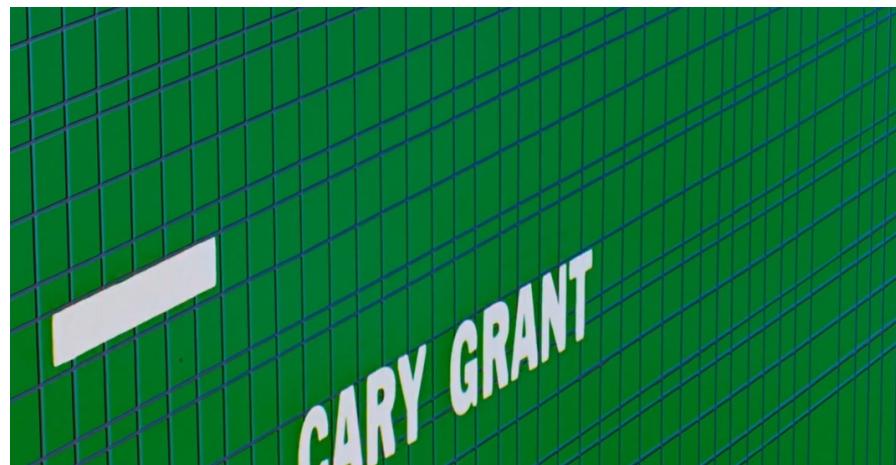


Abbildung C.3.: Grafische Elemente und Schrift von *North by Northwest*. Eigener Screenshot nach *North by Northwest* (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung C.4.: Wechsel zu Realbild im Hintergrund von *North by Northwest*. Eigener Screenshot nach *North by Northwest* (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung C.5.: Wechsel der Kameraperspektive und der typografischen Perspektive von *North by Northwest*. Eigener Screenshot nach *North by Northwest* (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.



Abbildung C.6.: Wechsel der Kameraperspektive von *North by Northwest*. Eigener Screen-shot nach *North by Northwest* (Regie: Alfred Hitchcock, 1959), verfügbar auf Art of the Title.

D. Visuelles Material der Mockups



Abbildung D.1.: Mockup Index.html obere Hälfte

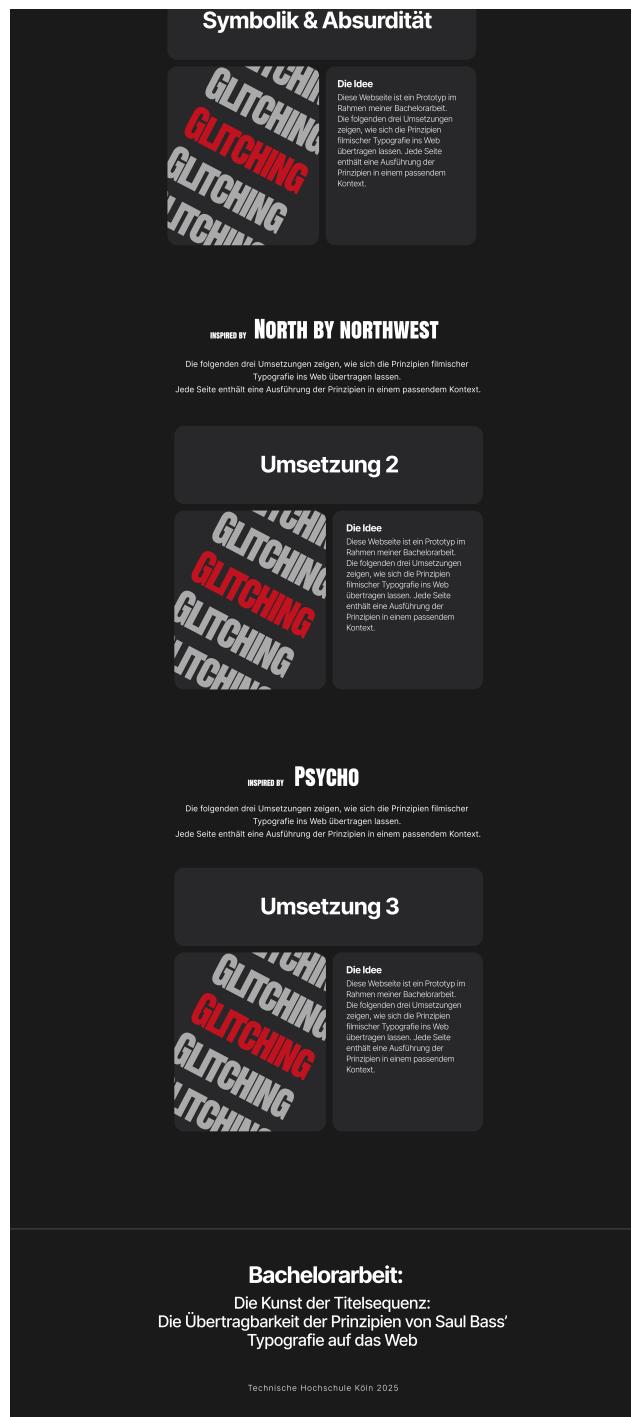


Abbildung D.2.: Mockup Index.html untere Hälfte

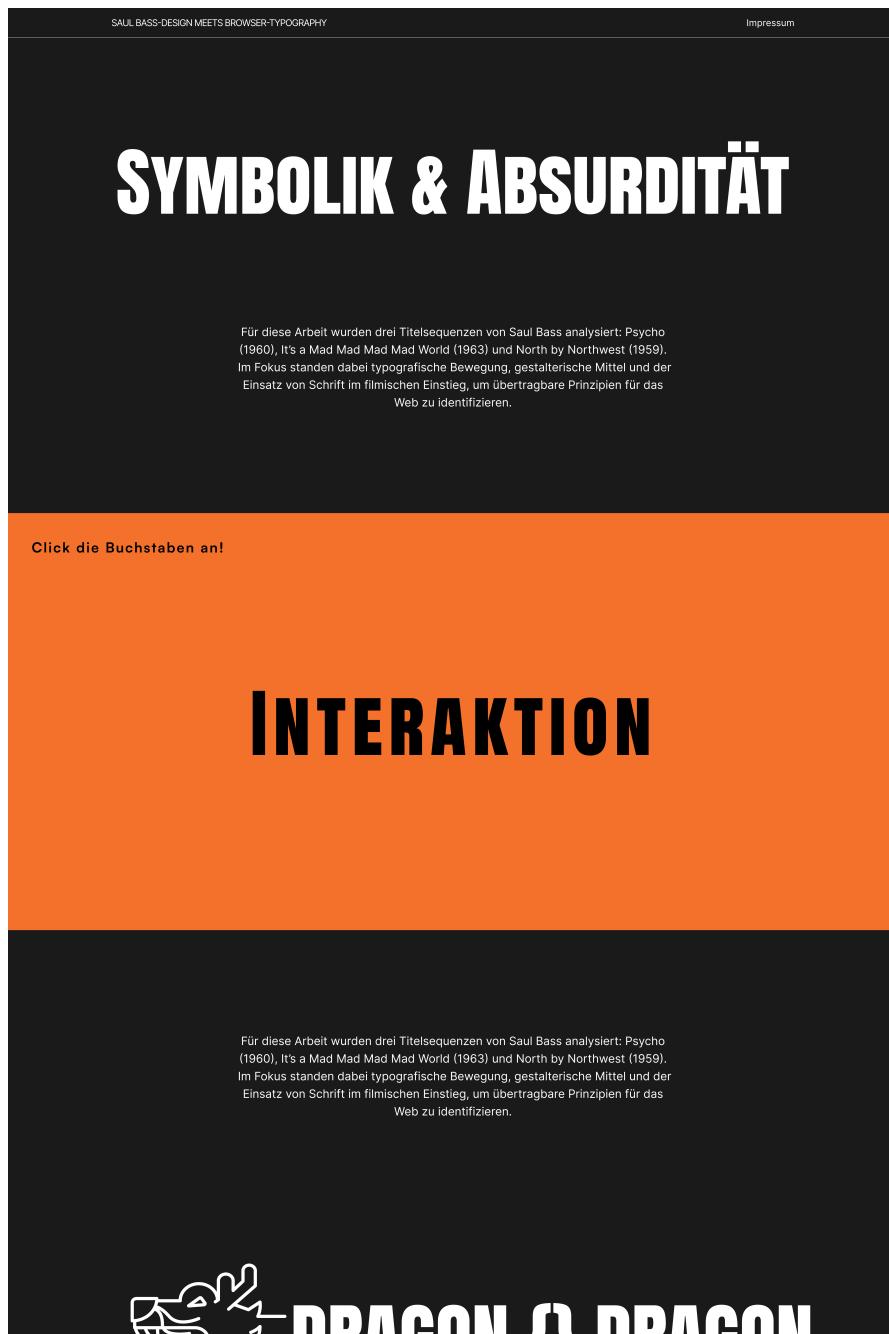


Abbildung D.3.: Mockup Symbolik und Absurdität Seite obere Hälfte

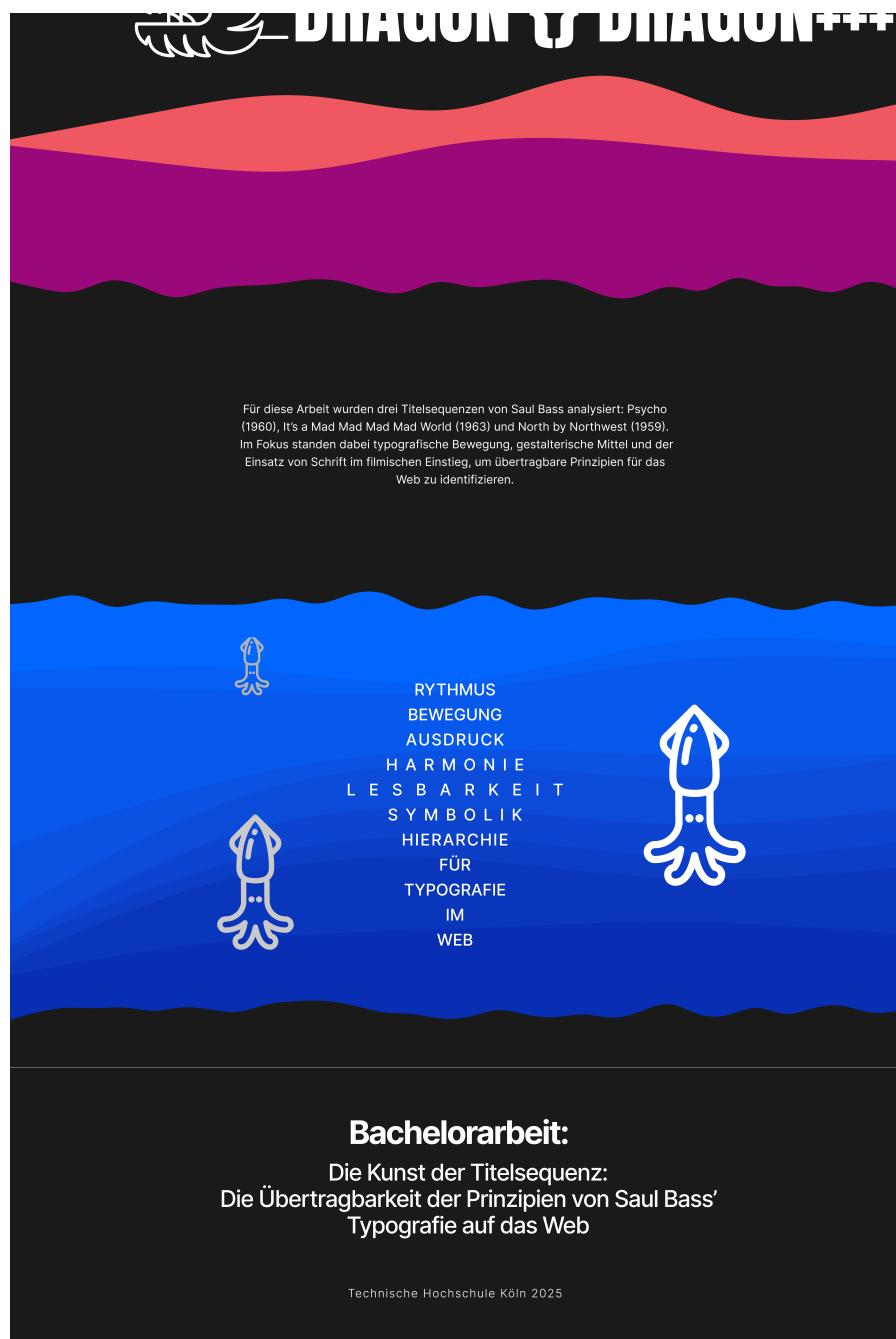


Abbildung D.4.: Mockup Symbolik und Absurdität Seite untere Hälfte

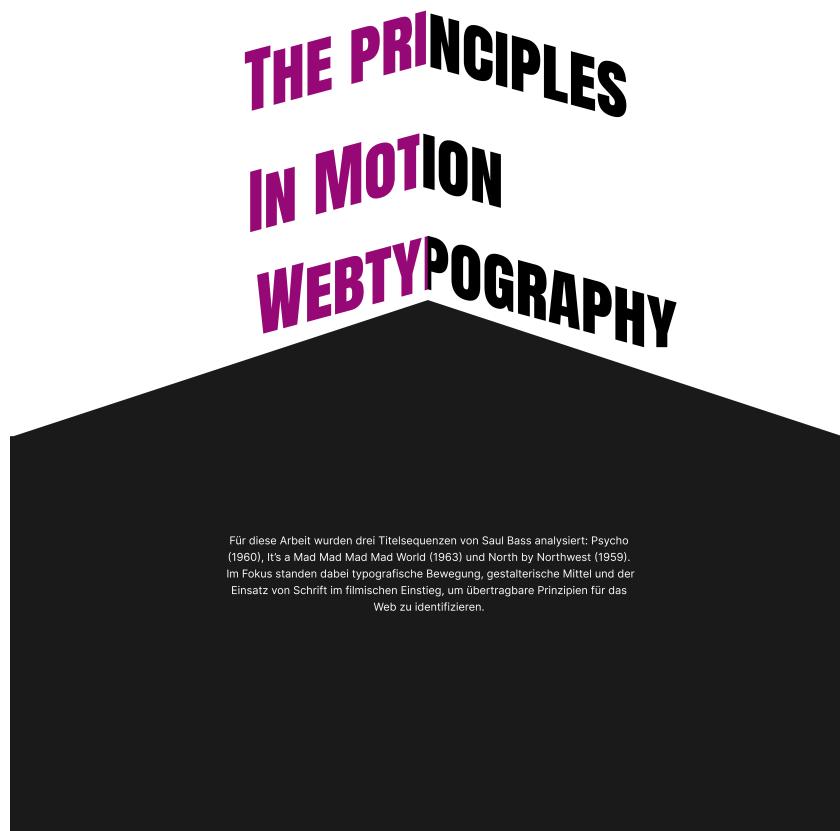


Abbildung D.5.: Mockup Ordnung und Struktur Seite obere Hälfte

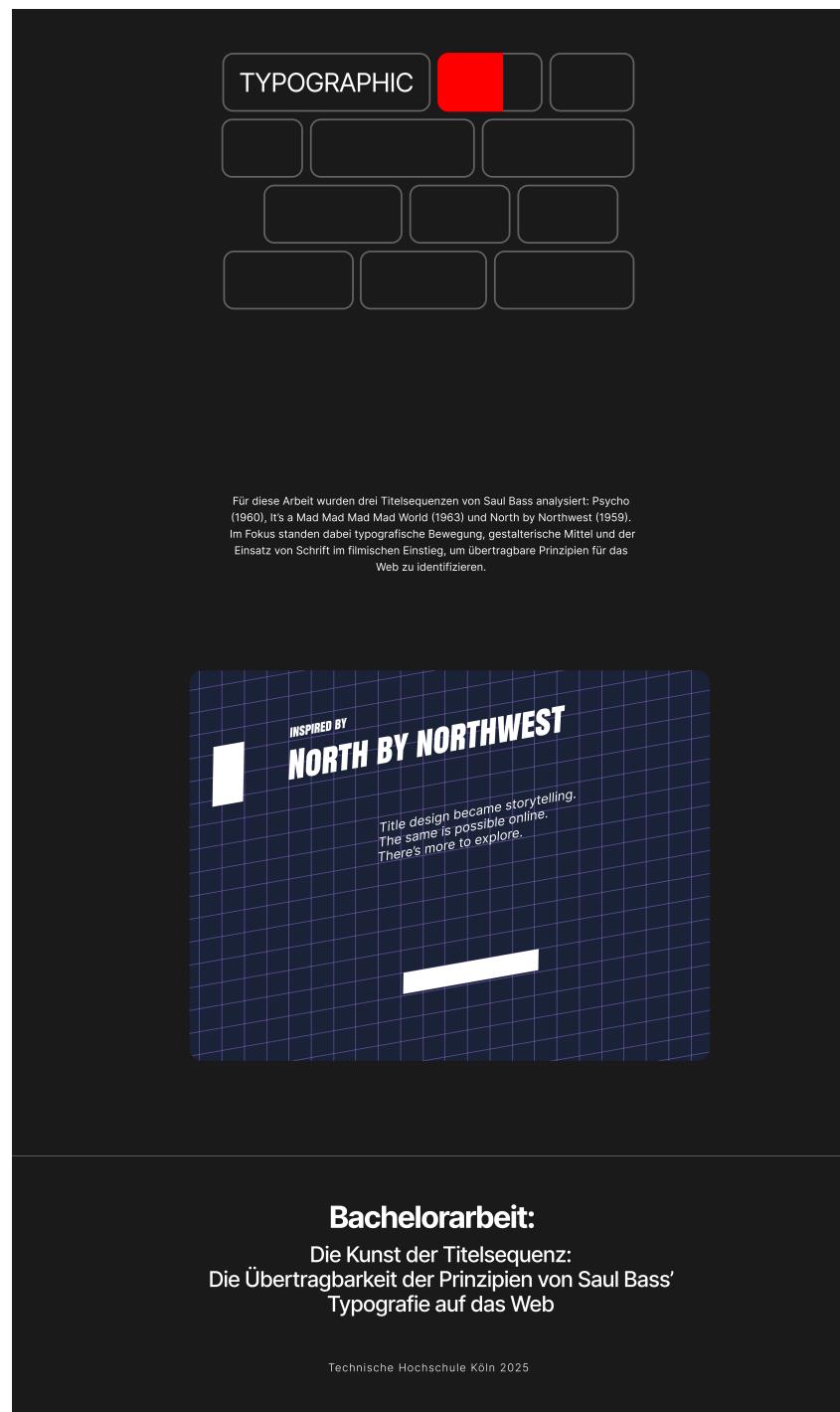


Abbildung D.6.: Mockup Ordnung und Struktur Seite untere Hälfte



Abbildung D.7.: Mockup Spannung und Zersetzung Seite obere Hälfte

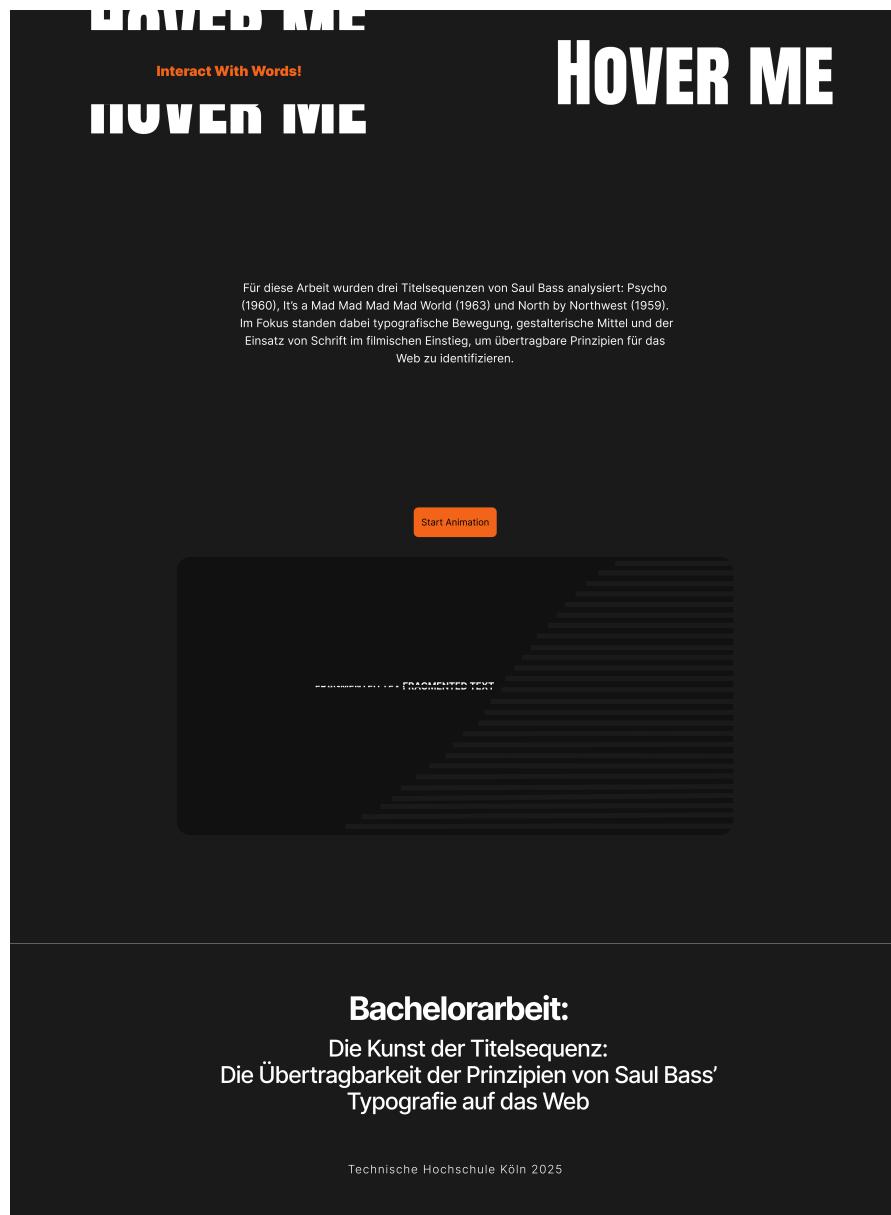


Abbildung D.8.: Mockup Spannung und Zersetzung Seite untere Hälfte

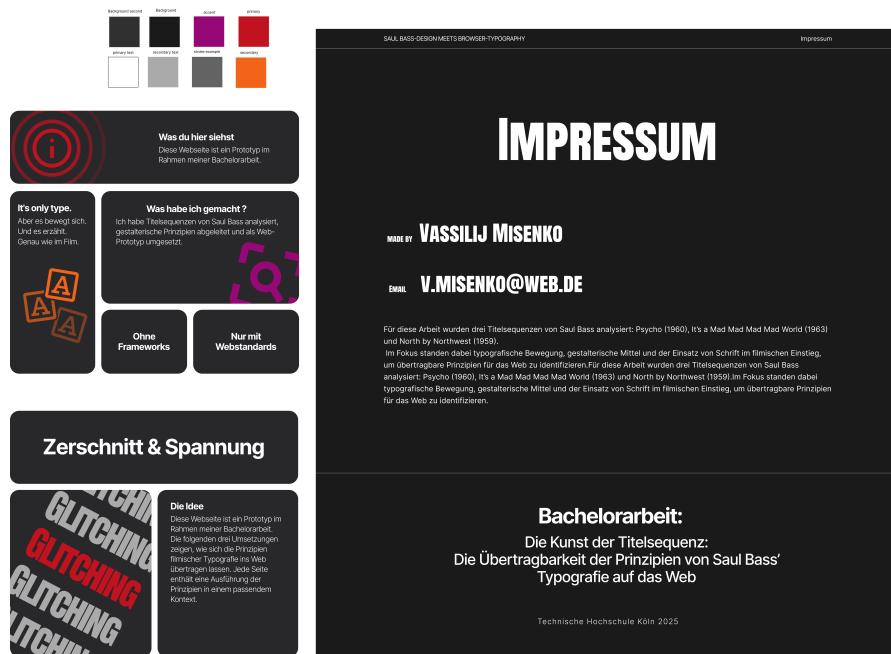


Abbildung D.9.: Mockup Impressum und Assets

E. Visuelles Material des Prototyps

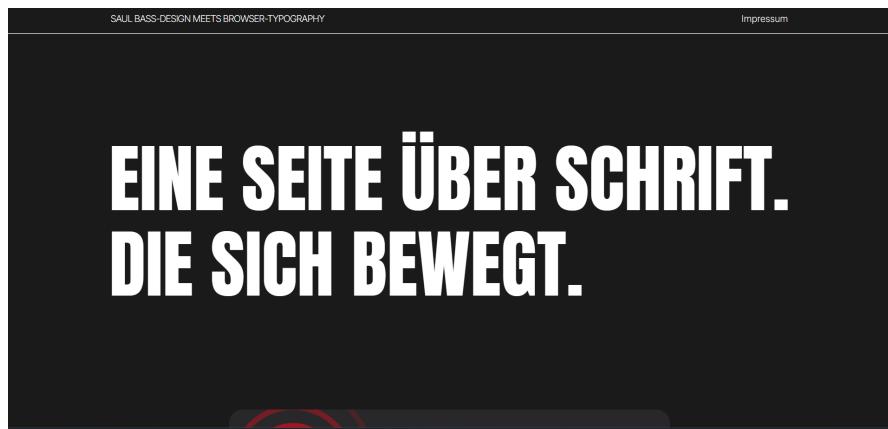


Abbildung E.1.: Screenshots Index.html Titel



Abbildung E.2.: Screenshots Index.html Textabschnitt



Abbildung E.3.: Screenshots Index.html Card für Unterseite

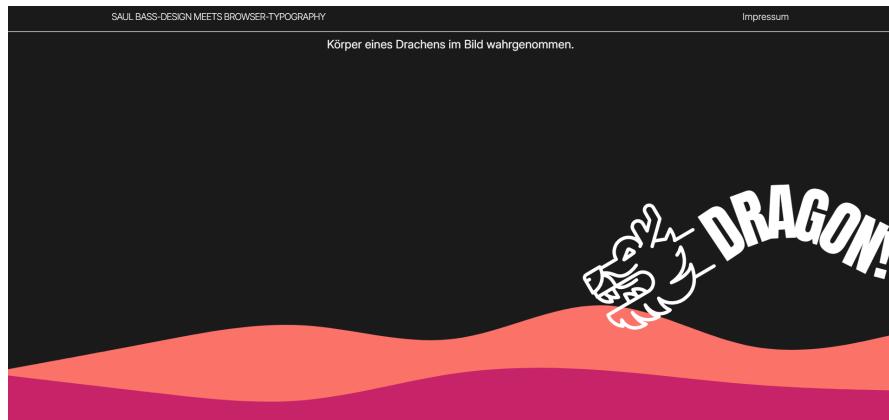


Abbildung E.4.: Screenshots Symbolik und Absurdität Seite zweites Proof of Concept
Bild 1

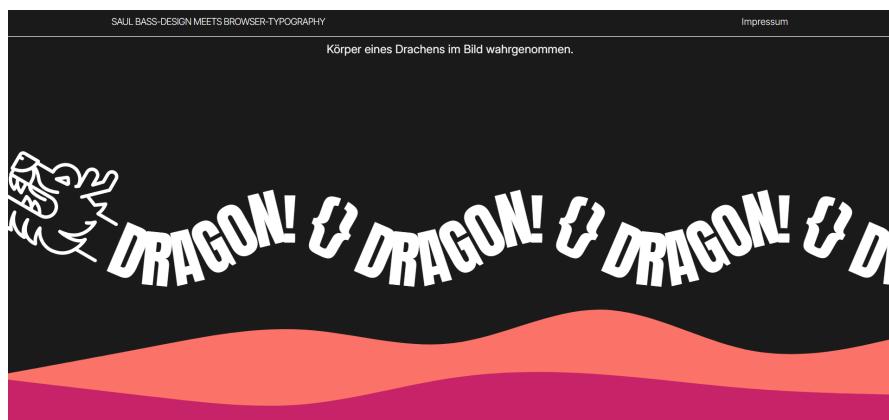


Abbildung E.5.: Screenshots Symbolik und Absurdität Seite zweites Proof of Concept
Bild 2

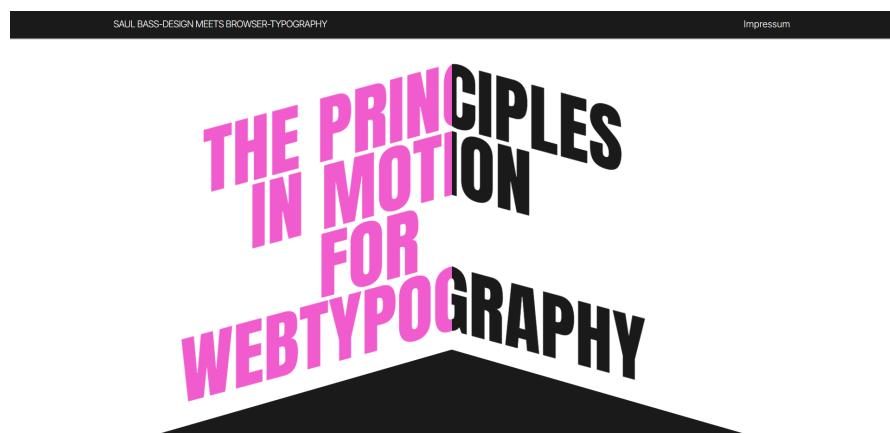


Abbildung E.6.: Screenshots Ordnung und Struktur Seite erstes Proof of Concept Bild 1

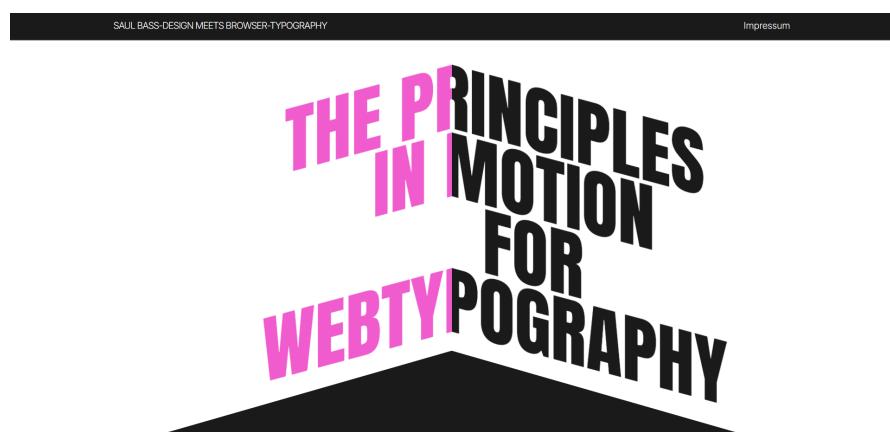


Abbildung E.7.: Screenshots Ordnung und Struktur Seite erstes Proof of Concept Bild 2

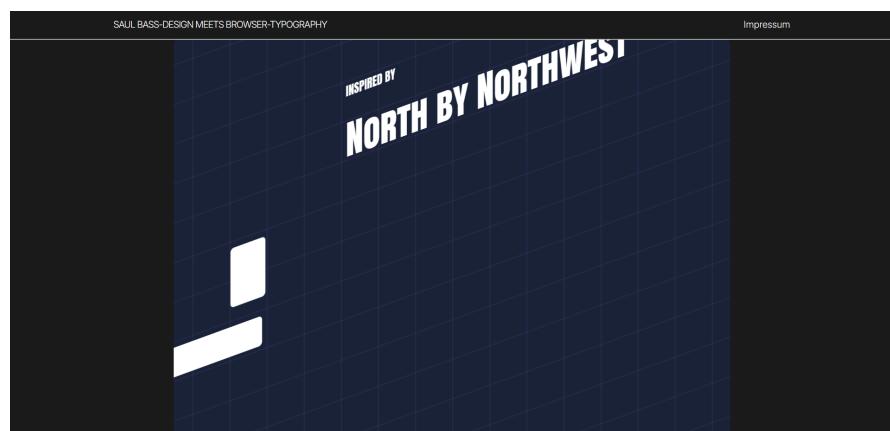


Abbildung E.8.: Screenshots Ordnung und Struktur Seite drittes Proof of Concept Bild 1

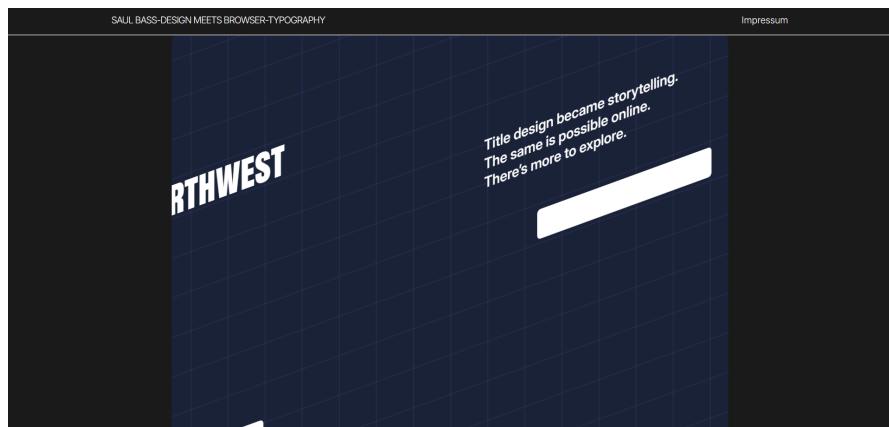


Abbildung E.9.: Screenshots Ordnung und Struktur Seite drittes Proof of Concept Bild 2



Abbildung E.10.: Screenshots Spannung und Zersetzung Seite erstes Proof of Concept

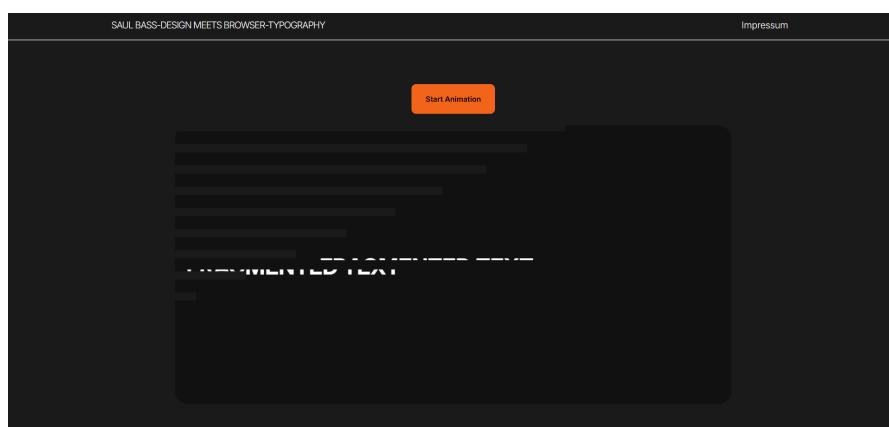


Abbildung E.11.: Screenshots Spannung und Zersetzung Seite drittes Proof of Concept
Bild 1

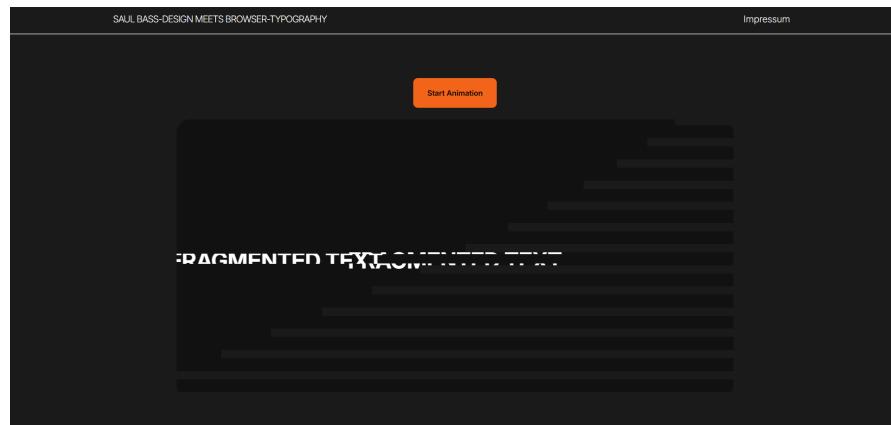


Abbildung E.12.: Screenshots Spannung und Zersetzung Seite drittes Proof of Concept
Bild 2

Erklärung

Ich versichere, die von mir vorgelegte Arbeit selbstständig verfasst zu haben. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten oder nicht veröffentlichten Arbeiten anderer oder der Verfasserin/des Verfassers selbst entnommen sind, habe ich als entnommen kenntlich gemacht. Sämtliche Quellen und Hilfsmittel, die ich für die Arbeit benutzt habe, sind angegeben. Die Arbeit hat mit gleichem Inhalt bzw. in wesentlichen Teilen noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegen.

Gummersbach, 10.07.2025

Ort, Datum

Ursula

Unterschrift