

**Hinweis:**  
Diese Druckversion der Lerneinheit stellt aufgrund der Beschaffenheit des Mediums eine im Funktionsumfang stark eingeschränkte Variante des Lernmaterials dar. Um alle Funktionen, insbesondere Animationen und Interaktionen, nutzen zu können, benötigen Sie die On- oder Offlineversion. Die Inhalte sind urheberrechtlich geschützt.  
©2016 Beuth Hochschule für Technik Berlin

A timeline illustrating the evolution of typography. It begins with ancient Greece, showing a classical temple. The timeline progresses through the Middle Ages, featuring a manuscript page with Gothic script and a page with early printed text. The final stage is Modern Type, represented by a large sign with the words 'Typo' and 'Type' in a serif font. A large, stylized arrow points from left to right, indicating the progression of time and the development of typography.

## Lernziele und Überblick

Die Mediengestaltung nutzt vor allem Texte und Bilder, um Botschaften an eine Zielgruppe zu übermitteln; Mediengestaltung beinhaltet daher fast immer auch typografische Gestaltung. Im Teil „Typografie“ des Studienmoduls werden deshalb die Basics im gestalterischen Umgang mit Typografie vermittelt.

Nach dem Durcharbeiten der Lerneinheiten und der parallelen Bearbeitung der Entwurfsaufgaben sollten Sie unter Berücksichtigung klassischer Satzregeln für einfache bis mittelkomplexe Aufgaben ein einwandfreies typografisches Layout erarbeiten können.

In der Lerneinheit zur Einführung wird zunächst ein historischer Überblick zur Schriftentwicklung gegeben, der Ihnen Hilfestellung bietet zur epochalen Einordnung der wichtigsten Schriftarten.

Die Lerneinheit „Typologie“ zeigt die wichtigsten Bestimmungsmerkmale typografischer Zeichen auf. Anhand dieser können unterschiedliche Schriften differenziert werden, wie dies in der Lerneinheit „Klassifikation“ expliziert wird.

In der Lerneinheit „Schriftgestaltung“ erlernen Sie die klassischen Regeln des Satzsetzes und Standardvorgehensweisen im typografischen Gestalten, sowie den Aufbau von Satzspiegeln.

Unter ergonomischem Fokus werden in der Lerneinheit „Lesbarkeit“ die Einflussfaktoren zur leseoptimierten Schriftgestaltung erörtert. Das Kapitel „Screentypografie“ geht auf die Besonderheiten der typografischen Gestaltung in den elektronischen Medien ein. Im Kapitel „Typeosemantik“ werden Ihnen die kreativen Möglichkeiten einer im Zielgruppenbezug semantisch aufgeladenen Typografie nahegebracht.

Parallel zu diesem Studienmodul werden im Lernraumsystem Gestaltungsaufgaben eingestellt, die individuell zu bearbeiten sind. Sie werden durch die BetreuerInnen an den jeweiligen Hochschulen online und in Präsenz korrigiert und sind von Ihnen in mehreren Iterationen zu optimieren. Diese Arbeitsergebnisse sind prüfungsrelevant.



### Lernziele

#### Lernziele

Lernziel ist das Kennenlernen wichtiger typografischer Begrifflichkeiten und das Erlernen grundlegender Satzregeln, die dazu befähigen, typografische Gestaltung sachgerecht zu beurteilen, bzw. eigene Gestaltung zu argumentieren. Vor allem geht es aber darum, gestalterische Sensibilität und grundlegende Gestaltungskompetenz in der Typogestaltung anzulegen.

Am Ende dieser Lerneinheit werden Sie fähig sein:

- Das Wissen über die chronologische Entwicklung der Schrift zu beschreiben. Schwerpunktmäßig ist hier der abendländische Raum zu betrachten.
- Bezüge zu zeitgleichen kulturellen Entwicklungen in der Baukunst zu erkennen
- Die Schriftarchetypen den unterschiedlichen Zeitepochen zuzuordnen
- Durch das Anschauen einiger Animationen, zu jedem Schriftarchetyp die Ausformung der jeweiligen Schrift abzuschätzen



### Gliederung

#### Gliederung der Lerneinheit

Mit der Definition von Typografie beginnend, wird der Zusammenhang von Schrift und Kultur kurz erläutert.

Anschließend werden Schriften und ihre Entwicklung im Wandel der Medien dargestellt.

Das Kapitel Chronologie zeigt einen Überblick der unterschiedlichen Stadien der Schriftentwicklung von der Steinzeit bis heute.



Zeitbedarf

### **Zeitbedarf**

Zum Lesen und Durcharbeiten dieser Lerneinheit sollten Sie 1,5 Stunden einplanen. Für die Übungen benötigen Sie etwa 20 Minuten.

Zum Umfang der Übungen, wenden Sie sich bitte vorab an die Modulbetreuung.

Layoutsoftware

## **1 Voraussetzungen**

Für die Lerneinheiten im Teil „Typografie“ werden keine Vorkenntnisse vorausgesetzt.

Die im Teil „Typografie“ zu bearbeitenden Entwurfsaufgaben sollten mit einem Layoutprogramm wie Adobe Illustrator oder InDesign umgesetzt werden. Alternativ können Sie auch Open-Source-Programme oder spezielle Satz-Programme einsetzen. Stimmen Sie sich hierzu mit Ihrer Kursbetreuung ab.

Eignen Sie sich die Programmkenntnisse mittels der Programmtutorials oder geeigneter Literatur selbst an. Für die Aufgabenbearbeitung ist ein ausreichender Fundus typografisch hochwertiger Schriften erforderlich, den Sie sicherlich im Präsenzpool Ihrer Hochschulen vorfinden. Der Vorrat der standardmäßigen Windows-Systemschriften ist zwar recht umfangreich, reicht aber bei weitem nicht aus.

## 2 Schrift und Kultur

### 2.1 Aufgabe und Funktion

### 2.2 Information visualisieren

### 2.1 Aufgabe und Funktion



Hinweis

Auswirkungen auf  
Kommunikations-  
verhalten

Das nebenstehende Zitat kann einen ersten Eindruck vermitteln, wie Zeichen und später Schrift und die jeweilige Kultur zusammenhängen. Zu jeder Zeit bis zurück zur Höhlenmalerei hat der Mensch versucht, über Zeichen zu kommunizieren und damit gleichzeitig die Mittel, seine Wahrnehmung und somit die jeweilige Kultur dokumentiert. Der Höhlenmensch durch seine Malerei ebenso wie die Ägypter durch die Hieroglyphen oder wir in der Gegenwart mit unserer enormen Vielfalt an Schriftarten für unser lateinisches Alphabet.

#### Was bedeutet heute der Begriff „Typografie“?

*„Typografie kann umschrieben werden als die Kunst, das Satzmaterial in Übereinstimmung mit einem bestimmten Zweck richtig zu gliedern, also die Typen anzuordnen und die Zwischenräume so zu bestimmen, dass dem Leser das Verständnis des Textes im Höchstmaß erleichtert wird. Die Typografie hat im Wesentlichen ein praktisches und nur beiläufig ein ästhetisches Ziel; denn nur selten will sich der Leser vornehmlich an einem gefälligen Druckbild erfreuen. Daher ist jede Satzgestaltung falsch, die sich, gleichviel aus welcher Absicht, zwischen Autor und Leser stellt“*

Stanley Morison, Entwerfer der Times New Roman, 1889-1967.

**MORISON** hätte sich zu seiner Zeit kaum vorstellen können, welche Funktionen Schrift am Ende des Jahrhunderts erfüllen muss. Welche Auswirkungen Computer und Internet auf unser Kommunikationsverhalten haben und was für eine Herausforderung es bedeutet, mit Schrift die unbegrenzte Informationsflut des Internets zu gliedern und die Orientierung darin zu ermöglichen. Der uns lange bekannte Vorgang des Lesens weicht in diesem Medium mehr und mehr der schnellen Selektion wichtiger Informationen.

Dennoch gilt **MORISONS** Definition nach wie vor. Die große Verbreitung von Werbung in der heutigen westlichen Konsumgesellschaft, die hauptsächlich auf das Erzeugen von Bedürfnissen und das Verführen zum Kauf ausgerichtet ist, hat zusätzlich einen großen Bedarf an ästhetischer Typografie ausgelöst. Wenn für ein cremiges Milchprodukt eine Schrift eingesetzt werden kann, die genau diese sinnlichen Eigenschaften visualisiert, hat die Werbebotschaft optimale Aussicht auf Erfolg. Gliederung scheint hier in den Hintergrund zu treten, dennoch ist sehr wichtig, an welcher Stelle des Layouts der Slogan steht.

## 2.2 Information visualisieren

Information und Kommunikation

Die Wahrnehmung einer Gesellschaft begründet sich aus allem Bekannten, was diese gemeinsam hat, und ob sie es emotional als positiv, negativ oder neutral informativ empfindet. Alles ist Information und Kommunikation. Die emotionalen Aspekte werden später noch eingehender behandelt (Lerneinheit TSM „Typosemantik“), hier soll es zunächst um die Sichtbarmachung, also Visualisierung von neutraler Information gehen.

Ein Gestalter hat hauptsächlich die Aufgabe, eine bestimmte Botschaft für eine bestimmte Zielgruppe zu visualisieren. Ein fatales Missverständnis wäre es, wenn er lediglich versuchen würde, seine eigenen ästhetischen Vorlieben umzusetzen. Das Ziel, eine Nachricht erfolgreich dem Empfänger nahe zu bringen, dessen Wahrnehmung gezielt zu lenken, einen bestimmten Eindruck zu erwecken, würde ansonsten mit Sicherheit verfehlt.

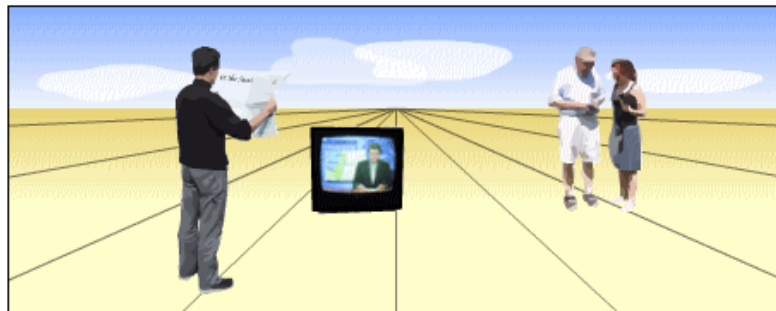
„Weniger ist mehr“

Grundsätzlich setzt diese Feststellung ein Gespür für die Wahrnehmungsgewohnheiten und die ästhetischen Vorlieben der Zielgruppe voraus und deswegen auch ein geschultes Auge. Deswegen: schauen Sie sich um, es gibt viel zu sehen und daraus lernt man das meiste. So kann ein klares Konzept entstehen und auch die Fähigkeit, die wichtigsten Merkmale eines Sachverhalts erkennen und gestalterisch umsetzen zu können. In den meisten Fällen hilft die Devise: weniger ist mehr.



Animation

### Wege der Information



Klare Informationen

Eine Darstellung wird nicht besser, je naturalistischer sie ist. Für die Eindeutigkeit ist es besser, alles, was nicht wirklich wichtig ist oder z. B. auch Wiederholungen, wegzulassen.

Je klarer die Information, desto klarer kann sie aufgenommen werden; bringen Sie es auf den Punkt! Unsere Animationen, die bewusst mit einfachen Elementen arbeiten, sollen in ihrer Reduziertheit Beispiele dafür sein.

### 3 Wandel der Medien

#### 3.1 Punkt oder Pixel

#### 3.2 Vom Grafik- zum Screendesign

### 3.1 Punkt oder Pixel

Informationen weitergeben

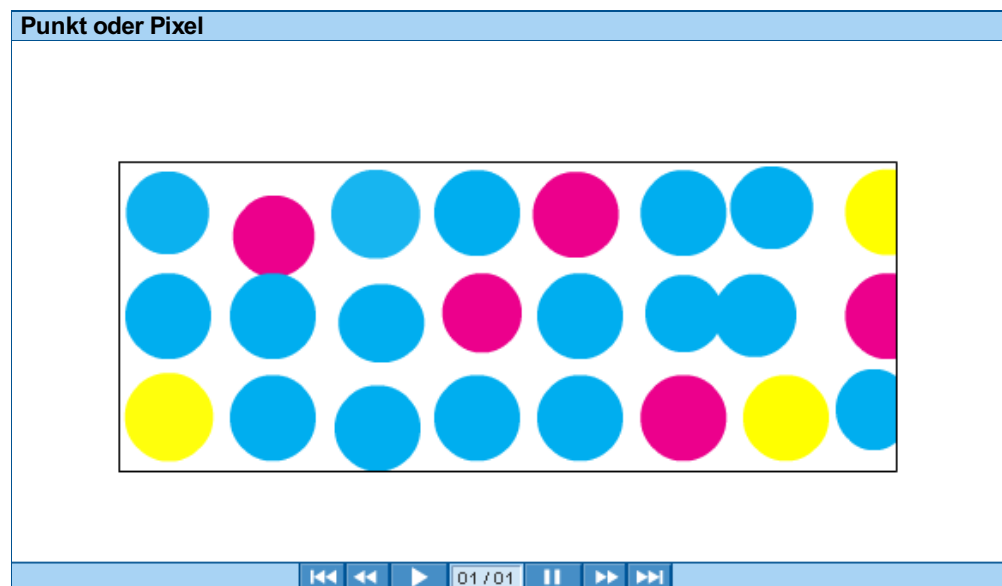
In der Gegenwart und in unserem Kulturkreis, scheint es uns selbstverständlich, jederzeit auf Informationsmaterial zugreifen zu können oder auch Informationen in analoger oder digitaler Form weitergeben zu können. Ob wir nun eine Annonce aufgeben, per Karte zum Geburtstag einladen, E-Mails oder SMS schreiben, all das war noch vor wenigen Jahren viel schwieriger und vor zwei Jahrhunderten mit großem Aufwand verbunden oder schlichtweg undenkbar. Das nachfolgende Kapitel „Schriftgeschichte“ wird versuchen, einen Eindruck zu vermitteln, welchen Umbruch wir zur Zeit erleben.

In der Vergangenheit lag die vorrangige Herausforderung des Gestalter-Berufs darin, das Entworfen auf das Druckmedium, das Papier zu bringen. Das Layout wurde durch das Medium Druck (Print) in viele kleine Punkte umgewandelt, die aus dem Druckfarbensystem CMYK (Cyan, Magenta, Yellow und Black) zusammengesetzt wieder den Eindruck des farbigen Motivs ergaben. Eine Zeitung durch eine Lupe betrachtet bringt es an den Tag.

Im Screendesign ist der Träger der Bildschirm: die vielen Leuchtpunkte des Monitors geben das Bild wieder, welches in diesem Fall aus Pixeln aus den Farben RGB (Rot, Grün, Blau) besteht.



Animation



Anwendung von Gestaltung in  
verschieden Medien

Wenn ein Gestalter heute z. B. ein Logo für einen Briefbogen entwirft, muss er sich im klaren sein, dass dieses zwar im Druck durch Punkte im genannten Farbsystem erzeugt und dargestellt wird, früher oder später aber beispielsweise im Internet funktionieren muss und somit durch Pixel im Dreifarbsystem dargestellt werden. Für die Anwendung von Schriften bedeutet das, dass die Schriftart auch am Bildschirm, bestehend aus Pixeln, gut darstellbar sein muss. Nicht alle Fonts (Schriftarten) erfüllen diese Anforderung, jedoch werden Schriften ständig in diese Richtung weiterentwickelt.

### 3.2 Vom Grafik- zum Screendesign

Nonlinearität und Informationsüberfluss

Screendesign hat zwar seine Wurzeln im klassischen Grafikdesign, stellt aber ganz neue, medienspezifische Anforderungen.

Neben den eben genannten Aspekten kommt vor allem die Tatsache hinzu, dass das Internet kein lineares Medium ist, wie z. B. eine Illustrierte oder ein Buch, wo uns Seitenzahlen eine Reihenfolge und den inhaltlichen Aufbau zeigen, ohne dass wir das noch bewusst wahrnehmen.

Hauptmerkmale der neuen Medien sind Nonlinearität und Informationsüberfluss. Daraus ergibt sich die Notwendigkeit, durch Gestaltung Ordnung zu schaffen. Der Benutzer wird Informationen, also die spezielle Botschaft, erst aufnehmen können wenn er weiß, d. h. sieht, dass sie irgendwo vorhanden ist. In erster Linie ist also die Aufgabe von ScreendesignerInnen, in Benutzeroberflächen (User-Interfaces) Ordnung und Orientierung zu entwerfen.

Durch ein geeignetes Navigationsdesign werden die Designer die Zielgruppe sogar durch viele Seiten eines Websystems leiten müssen. Hierzu sollten sie sich vor der eigentlichen Entwurfsarbeit eingehend mit den Wahrnehmungs- und Nutzungsgewohnheiten (z. B. der Medienkompetenz) der Zielgruppe vertraut machen.



Abb.: Vom Grafik- zum Screendesigner

Richtige Auswahl der Schrift

Zur Zeit besteht ein großer Unterschied zwischen der Medienkompetenz älterer und junger Menschen.

Die richtige Auswahl der Schrift leistet einen immer wieder unterschätzten Beitrag zur Klarheit und Überschaubarkeit von User-Interfaces und natürlich auch, um die gewünschte Anmutung zu erzeugen. Gelungene Umsetzungen dieser Herausforderung findet man in großer Zahl im Netz. Auch schlechte Sites sprechen Bände.

Als Beispiel soll Ihnen u. a. auch diese Lernoberfläche dienen, die Ihnen hoffentlich die Orientierung leicht macht, ohne Sie vom Inhalt abzulenken.

Klarer Unterschied zwischen Print- und Neuen Medien

Weitere Anregungen zum Thema traditionelle und neue Medien finden Sie auch, wenn Sie bekannte Fernsehsendungen daraufhin betrachten. Dort sehen Sie Gestaltung, die in der Studio-Ausstattung (dreidimensionaler Bereich) vorkommt, es gibt Trailer (Vorspann), Anzeigen in der TV-Zeitung und an Groß-Plakaten (Print), Bildschirme im Studio auf denen bewegte Gestaltung stattfindet und meist auch passende Internet-Systeme (Screen), die oft noch durch Animationen Interaktivität beinhalten. An solchen Stellen kommt Print- und Screendesign zusammen, bzw. überschneidet sich (CrossMedia).

Im Teil „Typografie“ wird deshalb in einzelnen Lerneinheiten ein klarer Unterschied zwischen Schriftgestaltung in Print- und Neuen Medien gemacht, zumal sich die Regeln teilweise sogar widersprechen.

#### 4 Schrifthistorie

Information und Kommunikation  
von Mensch zu Mensch

Neben der Wort- und Körpersprache ist die Zeichen- und Schriftsprache eine der ältesten Formen zwischenmenschlicher Kommunikation. Diese auf Nachhaltigkeit angelegte Verständigungsform spiegelt zugleich den Zeitgeist oder wichtige Veränderungen in der jeweiligen Entstehungsepoche in der gestalterischen Eigenart ihrer Zeichen.

So lassen sich in der Geschichte der Schriftentwicklung wichtige Wendepunkte erkennen: die Erfindung des Buchdrucks 1450 und die Wende zum Medienzeitalter gegen Ende des 20. Jahrhunderts. Auslöser war die Etablierung von Personal Computern in der Gesellschaft und deren weltweite Vernetzung durch das Internet.

Schrift ist zugleich Information und Kommunikation von Mensch zu Mensch. Durch die Entwicklung vom Träger-Medium Papier zum digitalen Signal verändert sich im nie dagewesenen Maße der Austausch und die Aufnahme von Kommunikation. Das betrifft sowohl die gesamte Weltbevölkerung, als auch die Wirtschaft.



Abb.: Kommunikationsmedien



## 5 Entwicklung

### 5.1 Chronologie

#### 5.2 Das Medienzeitalter

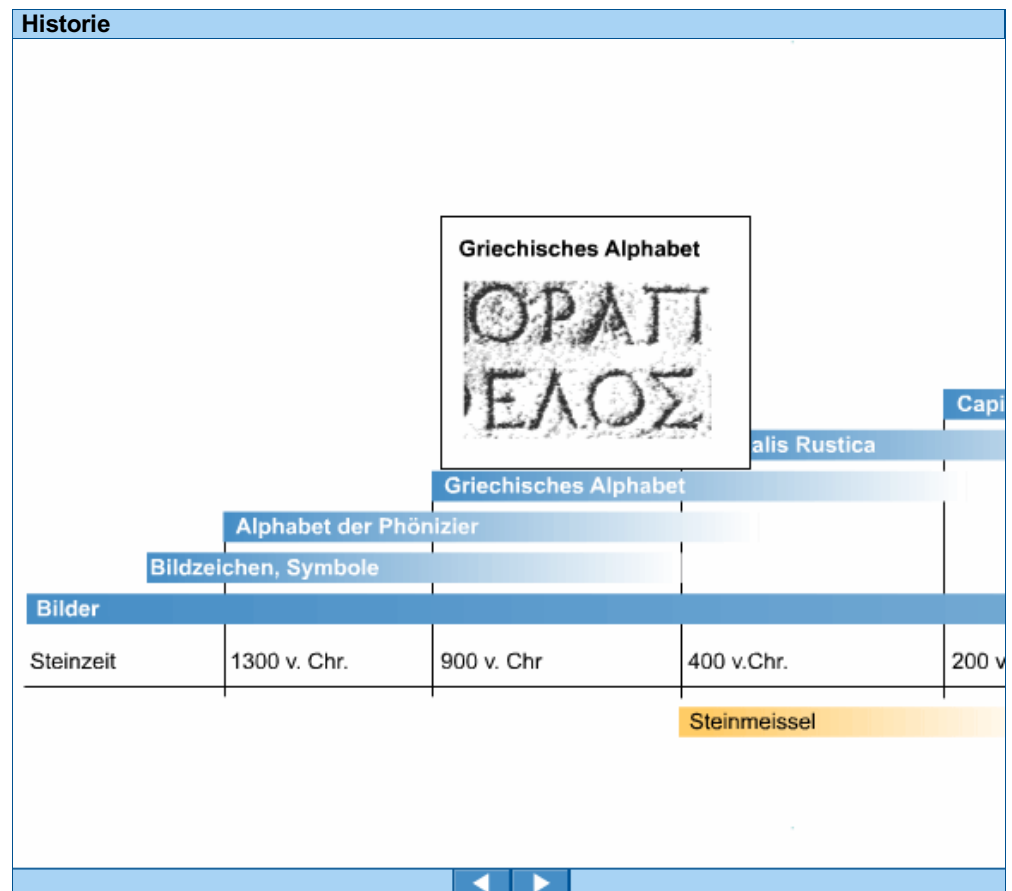
### 5.1 Chronologie

Stadien der Schriftentwicklung

Die untenstehende Grafik vermittelt einen Überblick über die unterschiedlichen Stadien der Schriftentwicklung von der Steinzeit bis heute. Sie zeigt, dass viele Schriftentwicklungen aufeinander aufbauen, dass aber ebenso unabhängige Parallelentwicklungen stattfanden. Zugleich wird deutlich, wie rasant die Menge der entstehenden Schriften in der Neuzeit zunimmt. Dies ist vorrangig auf die Existenz des Computers zurückzuführen, die das Entwerfen neuer Schriften erheblich vereinfacht hat und durch das Internet zu ihrer Verbreitung beiträgt.



Scrollbild



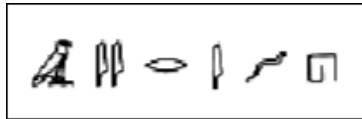
Chronologie

#### Ca. 20.000 v. Chr.: Steinzeit



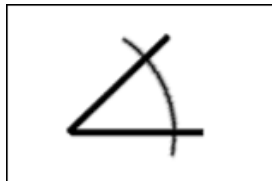
Man nimmt an, dass die ersten Zeichnungen und Malereien dieser Art etwa 20000 v. Chr. entstanden sind. Sie sollten eine Geschichte erzählen und auch von nachkommenden Generationen „gelesen“ werden.

### Ca. 4.000 v. Chr.: Bildzeichen, Symbole (Hieroglyphen, Keilschriften)



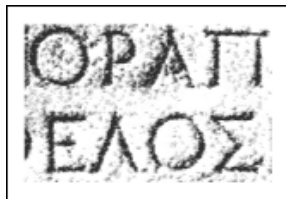
Aus diesen Malereien entwickelten sich mit der Zeit vereinfachte Bild-Schrift-Zeichen, wie sie in den ägyptischen Hieroglyphenschriften zu finden sind oder in phönizischen Bilderschriften wie z. B. der phönizische Ochse (Aleph). Eine weitere Abstraktionsstufe stellen die vorderasiatischen Keilschriften dar (Babylonier, Assyrer), die auf phonetischen Zeichen beruhen.

### 13. Jh. v. Chr.: Alphabet der Phönizier



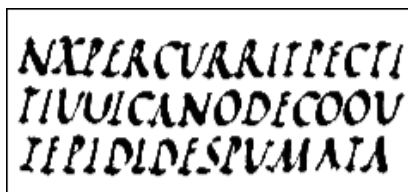
Die Phönizier entwickelten als erstes Volk ein Alphabet, welches alle Konsonanten ihrer Sprache durch Schriftzeichen wiedergeben konnte. Die Griechen erweiterten diese 22 Konsonantenzeichen dann durch Zeichen für Vokale. Der Stier (Aleph) z. B. wurde in einer etwas abstrakteren Form dargestellt.

### 5. Jh. v. Chr.: Griechisches Alphabet



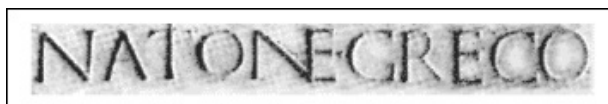
Die Griechen übernahmen einen Teil des Phönizischen Alphabets, aus Aleph wurde z. B. Alpha. Die Zeichen sind aus Quadraten, Dreiecken und Kreisen aufgebaut. Aufgrund der Unterschiedlichkeit kann man auch die einzelnen Buchstaben gut unterscheiden. Das Lesen war dennoch schwierig.

### 4. Jh. v. Chr.: Capitalis Rustica



Die Capitalis Rustica entwickelte sich zur Gebrauchsschrift, weil sie schneller und flüssiger zu schreiben war. Da als Schreibgerät abgeschrägte Federkiele benutzt wurden, ergaben sich hier automatisch variierende Schriftbreiten der Waagerechten und Senkrechten bzw. der ansteigenden und abfallenden Linien sowie Serifen.

## 2. Jh. v. Chr.: Capitalis monumentalis



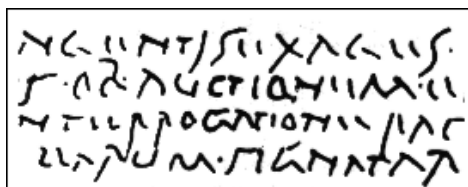
Mit Beginn des römischen Weltimperiums entwickelt sich die Capitalis Monumentalis zur klassischen römischen Steinschrift, einer nur aus Großbuchstaben bestehenden Schrift, die vorrangig in der Baukunst Anwendung findet. Ihre charakteristische Form ergab sich aus der Meißeltechnik, mit der die Buchstaben aus dem Stein geschlagen wurden. Vermutlich sind so auch die Serifen, die feinen Striche am Buchstabenende entstanden.

## 1. Jh. n. Chr.: Capitalis Quadrata



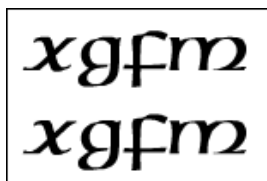
Diese Schrift entstand etwa parallel zur „Monumentalis“. Aufgrund des hohen Zeitaufwandes, den man beim Schreiben brauchte, wurde sie nur bei wichtigen, feierlichen Schriftstücken verwendet. Sie baut auf der Form des Quadrates auf, welches nach den Gesetzen des Goldenen Schnittes untergliedert wurde und als Gestaltungsraster des Alphabets diente.

## 1. bis 3. Jh. n. Chr.: Römische Kursiv



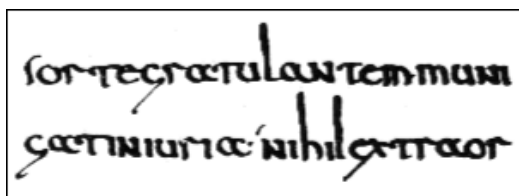
Im Gegenzug entstand die Römische Kursiv als schnell zu schreibende Gebrauchsschrift.

## 4. Jh. n. Chr.: Unziale



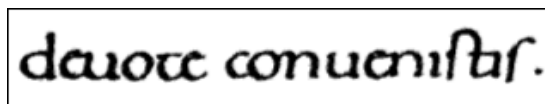
Mit der Ausbreitung des Christentums fand ein Stilwechsel in allen kulturellen Gebieten statt. Die römische Monumentalarchitektur wurde durch den romanischen Stil mit seinen Kuppelbauten und Rundbögen ersetzt. Auch die Schrift veränderte sich nach diesem Prinzip und nahm rundlichere und offenere Formen an.

## 6. Jh.: Halbunziale



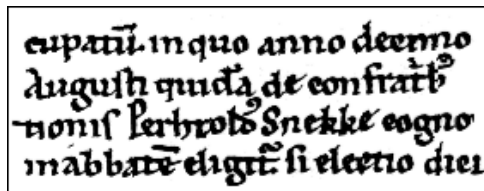
In dieser Weiterentwicklung vereinfachten sich die Formen und ließen sich dadurch schneller schreiben. Viele ähneln schon unseren heutigen Kleinbuchstaben. Außerdem standen die Buchstaben nicht mehr einzeln, sondern begannen sich einander anzunähern.

## 8. Jh.: Karolinger Minuskel



Sie entstand in den Schreibklöstern Karls des Großen. Durch den ausgewogenen Schriftduktus und den Abstand zwischen den einzelnen Wortbildern wurde die Lesbarkeit noch einmal deutlich verbessert. Sie enthielt fast alle Kleinbuchstaben unseres heutigen Alphabets.

## 13. - 18. Jh.: Gotische Schriften



In der Gotik ändert sich das Stilempfinden der Menschen. Die Buchstaben richten sich nun steil auf, rücken enger zusammen und sind an ihren Enden eckig gebrochen. Das Schriftbild verdunkelt sich und bildet ein einheitliches graues Gewebe: man spricht von einer Textur. Die gleichnamige Schrift Textura entwickelte sich im deutschen Sprachraum weiter zur Schwabacher und zur Fraktur. Während die Schwabacher durch ihre breiten Rundungen auffällt, zeigt die Fraktur wieder schlankere Formen mit übermäßig langen geschwungenen Einläufen der Großbuchstaben.

## 14. - 19. Jh.: Renaissance Schriften



Im Italien des 14. Jh. fand zur selben Zeit eine geistige Neuorientierung statt. Die Antike und mit ihr die Römische Capitalis, ebenso auch die Karolinger Minuskel wurde wiederentdeckt. Aus diesen beiden formte man nun die italienische Renaissance-Schrift. Diese Antiqua beruhte auf zwei Alphabeten:

Der Capitalis als Großbuchstabenalphabet und der Minuskel als eigenständigem Kleinbuchstabenalphabet. Die Minuskeln haben dabei noch zusätzliche Serifen bekommen, die die Lesbarkeit noch weiter verbesserten. Serifen sind mit leichten Rundungen angesetzt, die Achsen nach links geneigt.

### Barock Antiqua



Die fließenden Formen der Barock Antiqua führt man zurück auf die Breitfeder. Dennoch spiegelt die Barock Antiqua nicht den durch Überschwänglichkeit geprägten Zeitgeist des Barockstils wider, wie er aus der Architektur und Plastik bekannt ist.

### Kanzleischriften

Es handelt sich um Schreibschriftenschnitte, die den damaligen Schreibstil in den Kanzleien aufgreifen. Sie sind fast immer rechtskursiv geschrieben.

### Klassizistische Antiqua



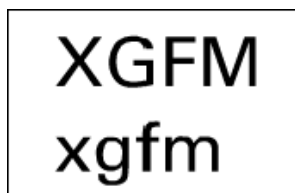
Eine sehr präzise, elegante Schrift mit den Stilelementen des Klassizismus, bei der sich die Strichstärken zwischen fetten Senkrechten und feinen Querstrichen, bzw. fetten aufsteigenden Schrägen und feinen abfallenden Schrägen unterscheiden.

### Serifenbetonte Linearantiqua



Wurde ursprünglich als Egyptienne bezeichnet, da die Serifen außerordentlich stark betont sind. Dies resultierte aus der Ägypten-Begeisterung jener Zeit. Diese Schriften werden feiner untergliedert nach ihrer Abstammung von der Renaissance Antiqua oder der Klassizistischen Antiqua.

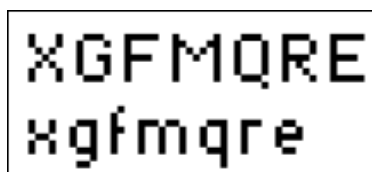
### Serifenlose Linearantiqua



Schriften ohne jegliche Serifen, wegen ihrer in der damaligen Zeit ungewöhnlichen Erscheinung auch „Grotesk-Schriften“ genannt, dominieren im 20. Jh. und werden auch als Leseschrift eingesetzt. Man unterscheidet Schriften, die die Stilelemente der klassizistischen oder der Renaissance Antiqua erkennen lassen und die konstruierten Formen, die vom Einfluss des funktionalistischen Gedankengutes des Bauhauses geprägt sind.

1928 entstand die bekannte Futura. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurden die berühmten Schnitte der Helvetica (1957), Univers (1957) und Frutiger (1968) und später die Rotis entwickelt.

### Computerschriften



Das Medienzeitalter entwickelt sich rasant und lässt schon wieder Neuheiten ahnen. Dazu lesen Sie bitte ausführlicher im nächsten Unterkapitel.

## 5.2 Das Medienzeitalter

### Beginn des Medienzeitalters

Jahrhundertlang gab es nur eine Möglichkeit, Informationen und Mitteilungen aufzuzeichnen, zu speichern und weiterzureichen, nämlich Zeichen auf Papier oder vergleichbares Material zu bannen. Seit der Erfindung des Buchdrucks 1450 durch Gutenberg leben wir – zumindest in weiten Teilen der Erde – alphabetisiert und nachfolgend auch unter dem Einfluss von Massenmedien.

Heute bewegen wir uns in einer Medien-Galaxie. Denn wir können seit der Erfindung von Phono- und Photographie Ton- und Lichtschwingungen aufzeichnen und übertragen. Mit den massenhaft verbreiteten AV(audiovisuellen)-Medien wie Radio, Fernsehen und Internet, UMTS gehen bekannte Lesegewohnheiten verloren und die Wahrnehmung und somit die Art, miteinander zu kommunizieren ändert sich grundlegend.

Wie die Animation zeigt, überschlagen sich die medialen Neuentwicklungen in den letzten zwanzig Jahren im Vergleich zu den vorangegangenen Jahrhunderten. In diesem Zusammenhang soll hier auf die Schriften eingegangen werden, die aus dem Umgang mit den Neuen Medien hervorgegangen sind.



Animation

Entwicklung der Informationsgesellschaft	
1839	Fotografie
1843	Telegramm
1876	Telefon
1877	Plattenspieler
1895	Film
1896	Funk
1921	Radio
1939	Fernsehen
1950	Tonbandgerät
1954	Farbfernsehen
1968	Fotosatz
1971	Satellitenfernsehen
1978	Videosysteme
1980	Btx
1981	Personalcomputer
1982	CD-Player
1984	Kabelfernsehen
1987	Digital Audio Tape
1991	CD-Rom
1992	GSM-Standard für digitalen Mobilfunk
1995	Kommerzialisierung Internet
1996	Digitales TV
2000	Breitband-Informationsnetze
2000	DVD

Serifenlose  
Linearantiquas

### Computerschriften

Bei vielen auf dem Computer verwendeten Schriften, die gegen Ende des 20. Jahrhunderts Verbreitung finden, handelt es sich grundsätzlich um serifenlose Linearantiquas, da die Serifen fehlen und diese Schriften am Bildschirm besser lesbar sind.

Mit den neuen Technologien im Umgang mit Schrift, die ab Mitte des 20. Jh. Einzug hielten, nahm die Anzahl der entstehenden Schriften rasant zu. Durch den Einsatz von PCs wurde die grafische Produktion schneller, kreativer und konnte mehr Entwürfe produzieren. Dementsprechend wurden allen kreativen Ansprüchen genügend eine Vielzahl von Schriften entworfen.

Leider entstanden dabei auch eine Menge minderwertiger Fonts, da der sorgfältigen Entwicklungsarbeit nicht genug Gewicht beigemessen wurde.

### OCR

Als Computerschriften werden einerseits solche bezeichnet, die auf die Anforderungen der maschinellen Lesbarkeit ausgelegt sind, wie die OCR von Frutiger (1968), auf die später ausführlich eingegangen wird.

Zum anderen sind hier diejenigen Schriften zu nennen, die erst durch die Technologie des Computers möglich wurden und skurrile Zeichenformen, Weichzeichnung (Blur)- und Schatteneffekte aufweisen. Diese Schriften sind nicht als Leseschriften konzipiert, sie finden ihren Platz in der freieren grafischen Gestaltung von z. B. Werbe- und Verpackungsgestaltung.

### Bildschirmschriften

Mit Computerschrift oder besser Bildschirmschriften sind aber auch alle diejenigen Schriften gemeint, die für die Verwendung in den elektronischen Medien wie Internet, TV, Handy etc. vorgesehen sind und auf die vom Druckmedium Papier abweichenden Spezifika der Darstellung on Screen ausgelegt sind. Gerade hier entstehen aktuell ständig neue Schriften, bzw. werden bestehende Schriftschnitte für diesen Einsatzzweck optimiert.

Mit völlig anderem Ziel, nämlich kontraproduktiv zur guten Lesbarkeit, entwickeln sich gleichzeitig seit der Revolte der so genannten Neuen Typografie gegen Ende des 20. Jh. Schriften, die mit allen Regeln der Schriftgestaltung (bewusst) brechen und mit ihrer provokativen Andersartigkeit bestechen. Sie spiegeln sicherlich am deutlichsten Lifestyle und Zeitgeist der Jetztzeit.

## Wissensüberprüfung



Multiple Choice

### Übung TGR-01

1. In welche Zeitepoche ordnen Sie die Schrift Capitalis Quadrata?Frage1

- ☐ ca. Christi Geburt
- ☒ 14. Jahrhundert
- ☐ Neuzeit

2. Mit welchem Werkzeug wurde die Capitalis Rustica ursprünglich umgesetzt?

- ☐ Mit Holzlettern
- ☐ Mit dem Federkiel
- ☐ Mit Meißelwerkzeugen

3. Was versteht man unter Kanzleischrift?

- ☐ Eine Schreibschrift, die in den Kontoren des 18. Jahrhundert benutzt wurden.
- ☐ Eine gestelzte Schnörkelschrift der Neuzeit.
- ☐ Eine Schrift ohne Rechtschreibfehler.

4 Wann wurde der Buchdruck mit beweglichen Lettern erfunden?

- ☐ 400 v. Christi Geburt in China
- ☐ Um 1450
- ☐ Um 1850

5. An welche architektonischen Stilelementen lehnt sich die Textura an?

- ☐ Gotik
- ☐ Renaissance
- ☐ Antique

6. Auf welchen Zeitpunkt datieren Sie die Entwicklung der Helvetica?

- ☐ zur Zeit der Schweizer Unabhängigkeit
- ☐ ca. 1865
- ☐ ca. 1957

7. In welcher Zeit entstanden die Groteskschriften?

- ☐ Zur Zeit der Erfindung des Buchdrucks
- ☐ Zu Beginn des 20. Jahrhundert
- ☐ Im Computerzeitalter





Drag and Drop

## Übung TGR-02

Ordnen Sie folgende Schriften den richtigen Epochen zu:

**A**

Schwabacher

**B**

Klassizistische Antiqua

**C**

Serifenlose Linearantiqua

**D**

Renaissance-Antiqua

**E**

Unziale

Mitte 19. Jhd.

16. Jhd.

19. Jhd.

4. Jhd.

15.-16. Jhd.



Test wiederholen

Test auswerten



Lückentext

## Übung TGR-03

Versuchen Sie einige der Aussagen dieser Lerneinheit mit Hilfe der Lückentext-Übung zu ergänzen.

„Schrift war zu allen Zeiten \_\_\_\_\_ der Kommunikation in der jeweiligen \_\_\_\_\_.“

Im \_\_\_\_\_ ist der Träger der Bildschirm: die vielen Leuchtpunkte des Monitors geben das Bild wieder, welches in diesem Fall aus \_\_\_\_\_ aus den Farben RGB (Rot, Grün, Blau) besteht.

Hauptmerkmale der neuen Medien sind \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_.

Neben der Wort- und Körpersprache ist die \_\_\_\_\_ - und \_\_\_\_\_ sprache eine der ältesten Formen zwischenmenschlicher Kommunikation.

Schrift ist zugleich \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ von Mensch zu Mensch.

Seit der Erfindung des \_\_\_\_\_ 1450 durch \_\_\_\_\_ leben wir – zumindest in weiten Teilen der Erde – alphabetisiert und nachfolgend auch unter dem Einfluss von \_\_\_\_\_.

Ausdruck

Buchdruck

Gutenberg

Information

Informationsüberfluss

Kommunikation

Kultur

Massenmedien

Nonlinearität

Pixel

Schrift

Screendesign

Typografie

Typosemantik

Zeichen



Test wiederholen

Test auswerten

Lösung anzeigen

## Weiterführende Literatur (Typografie)

**BAINES, PHIL; HASLAM, ANDREW**

Lust auf Schrift! Basiswissen Typografie

**FONTBOOK**

Digital Typeface Compendium Fontshop International, Berlin, 1998

Verlag Hermann Schmidt Mainz, 2002

**WILLBERG, HANS PETER; FORSSMAN, FRIEDRICH**

Lesetypographie.

Verlag Hermann Schmidt Mainz, 1997

**WILLBERG, HANS PETER**

Wegweiser Schrift: Erste Hilfe für den Umgang mit Schriften was passt – was wirkt – was stört

Verlag Hermann Schmidt Mainz, 2001

**FLETCHER, ALAN**

Beware Wet Paint

Phaidon Press Ltd, 1996

**WÄGER, MARKUS**

Grafik und Gestaltung. Das umfassende Handbuch

Verlag Galileo Design, 2010

**RUNK, CLAUDIA**

Grundkurs Typografie und Layout: Für Ausbildung und Praxis

Verlag Galileo Design, 2011

**RUNK, CLAUDIA**

Grundkurs Grafik und Gestaltung. Mit konkreten Praxislösungen

Verlag Galileo Design, 2009

**KHAZAELI, CYRUS DOMINIK**

Crashkurs Typo und Layout

Überarb. u. erw. Neuauflage, Hamburg 2001, Rowohlt Taschenbuch Verlag

**GULBINS, JÜRGEN/KAHRMANN, CHRISTINE**

Mut zur Typografie.

2. Auflage, Berlin 2000, Springer Verlag

**WITZER, BRIGITTE (HRSG.)**

Satz und Korrektur. Texte bearbeiten, verarbeiten und gestalten

Mannheim 2003, Dudenverlag

**WILLBERG, HANS PETER**

Wegweiser Schrift, Erste Hilfe im Umgang mit Schriften

Mainz 2001, Verlag Hermann Schmidt

**WILLBERG, HANSPETER/FORSSMANN, FRIEDRICH**

Erste Hilfe in Typografie. Ratgeber für Gestaltung und Schrift

Mainz 1999, Verlag Hermann Schmidt

**SAUTHOFF, WENDT, WILLBERG**

Schriften erkennen

6.Auflage, Zürich 2000, Verlag Niggli AG

**BOSSHARD, HANS RUDOLF**

Typografie. Schrift. Lesbarkeit

Zürich 1996, Verlag Niggli AG

**MAXBAUER, ANDREAS U. REGINA**

Praxishandbuch Gestaltungsraaster. Ordnung ist das halbe Lesen  
Mainz 2002, Verlag Hermann Schmidt

**DALDROP, NORBERT W.**

Kompendium Corporate Identity und Corporate Design  
Stuttgart 1997, avedition GmbH

**CAVANAUGH, SEAN**

Insiderbuch Type design, Digitales Gestalten mit Schriften  
Zürich 1997, Midas Verlag

**DUSCHEK, KARL/ANTON STANKOWSKI**

Visuelle Kommunikation. Ein Design-Handbuch  
2. Auflage, Berlin 1994, Dietrich Reimer Verlag

**ZUFFO, DARIO**

Die Grundlagen der visuellen Gestaltung  
3. Auflage, Zürich 1998, Niggli Verlag

**FRÖBISCH, DIETER/LINDNER, HOLGER/STEFFEN, THOMAS**

Multimediadesign. Das Handbuch zur Gestaltung interaktiver Medien  
München 1997, Verlag laterna magica

**RADTKE, PISANI, WOLTERS**

Visuelle Mediengestaltung  
1. Auflage, Berlin 2001, Cornelsen Verlag

**ERLER, JOHANNES**

Neugierig 3. Das Buch über Grafik- und Kommunikationsdesign  
Mainz 2003, Verlag Hermann Schmidt

**WILDBUR, PETER/BURKE, MICHAEL**

Information Graphics  
Mainz 1998, Verlag Hermann Schmidt

**WOOLMAN, MATT**

Seeing Sound. Vom Groove der Buchstaben und der Vision vom Klang  
Mainz 2000, Verlag Hermann Schmidt

**BALLANTONI, JEFF/WOLLMAN, MATT**

Type.emotion, Innovative digitale Gestaltung  
Mainz 1999, Verlag Hermann Schmidt

**BLACKWELL, LEWIS**

David Carson: Phase 2  
1997, Bangert Verlag

**WEIDEMANN, KURT**

Wo der Buchstabe das Wort führt, Ansichten über Schrift und Typografie  
2. geänderte Auflage, 1997, Hatje Cantz Verlag

**GEVATTER, ANETTE**

Druckreif. Ein Begleiter durch Satz, Repro, Papier Druck und Verarbeitung  
3. Auflage, Stuttgart 1999, avedition GmbH

**HÖLJES, WIEBKE**

Schriftmischmusterbuch  
Mainz 2000, Verlag Hermann Schmidt

Falls Titel nicht mehr lieferbar sind, können Sie danach beim Zentralen Verzeichnis  
Antiquarischer Bücher suchen.  [www.zvab.com](http://www.zvab.com)

