

Diplomarbeit

# **Gestaltungsfaktoren im Motion Graphic Design**

ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades einer/eines  
„Diplom-Ingenieurin/Diplom-Ingenieurs für technisch-wissenschaftliche Berufe“  
am Masterstudiengang Telekommunikation und Medien  
der Fachhochschule St. Pölten

unter der Erstbetreuung von

**Markus Wintersberger**

Zweitbegutachtung von

**Rosa von Suess**

ausgeführt von

**Gerald Preissl**

TM071048

Ort, Datum

Unterschrift



# Zusammenfassung

Inhalt dieser Diplomarbeit ist die Erläuterung von Gestaltungsfaktoren im Motion Graphic Design. Dabei liegt der Fokus auf praxisrelevanten Gestaltungsrichtlinien, die den Gestaltungsprozess von Motion Graphic Sequenzen erleichtern sollen. Die Diplomarbeit richtet sich in erster Linie an angehende Motion Graphic Designer die keine gestalterische Vorbildung, oder bereits Erfahrung in anderen Medienbereichen wie Graphic Design, Film oder Animation besitzen.

Der Inhalt umfasst zu Beginn eine allgemeine Definition des Motion Graphic Genres und seiner geschichtlichen Herkunft. In weiterer Folge werden Gestaltungsfaktoren aus unterschiedlichen Medienbereichen thematisiert. Zum einen werden Gestaltungsfaktoren erläutert, deren Ursprung in der Malerei und in späterer Folge dem Graphic Design liegen. Zum anderen werden wesentliche Gestaltungsfaktoren der Bereiche Film und Animation behandelt. Durch diese Mischung soll eine ganzheitliche Herangehensweise an die Thematik Motion Graphic Design ermöglicht werden. Neben dem theoretischen Hintergrund werden die einzelnen Gestaltungsfaktoren auch anhand von Bildbeispielen und der ergänzenden Projektarbeit praxisnah veranschaulicht. Bei der Projektarbeit, die neben der theoretischen Behandlung dieses Themas produziert wurde, handelt es sich um Video-Tutorials welche die erläuterten Gestaltungsfaktoren anhand eines, für diese Diplomarbeit produzierten, Beispiels zeigen.

Nach dem Studium dieser Diplomarbeit, sollte der Leser einen Überblick über gestaltungsrelevante Aspekte und deren praktischen Nutzen im Design von Motion Graphics besitzen. Darüber hinaus kann der Leser auch von einfachen Tipps zur Vorgehensweise im Gestaltungsprozess profitieren.

# Abstract

The main content of this diploma thesis covers the explanation of design-guides for motion graphic design. The focus of interest are praxis relevant aspects which can be used during the design process of motion graphic sequences. The thesis aim primarily at prospective motion graphic designers like people with no education in design or people with experiences in different design areas like graphic design, film or animation. The beginning of the thesis discusses a general definition of motion graphic genre and its historical background. Further it will cover design aspects of different media types. On the one hand subjects like painting and graphic design, on the other hand media subjects like film or animation. This mix of media styles should provide a holistically approach to motion graphic design. Next to the theoretical information this thesis covers a lot of practical picture examples and a project work which was done in addition to this academic part. The project work includes video-tutorials which illustrate the design aspects and guidelines which will be discussed during this part. After studding this diploma thesis you should have an overview of essential design aspects in motion graphic design. Furthermore you can benefit from hints relating to the design procedure of motion graphics.

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung</b> .....	<b>7</b>
1.1 Relevanz .....	7
1.2 Problemstellung .....	7
1.3 Ziel der Arbeit .....	7
1.4 Forschungsfragen .....	8
<b>2. Motion Graphic Design</b> .....	<b>9</b>
2.1 Definition .....	9
2.2 Geschichtliche Entwicklung .....	9
2.3 Motion Graphic Entwicklung .....	10
2.3.1 Saul Bass .....	10
2.3.2 Norman McLaren .....	10
2.3.3 MTV .....	11
2.3.4 Maurice Binder .....	11
2.3.5 Kyle Cooper .....	12
2.4 Anwendungen .....	12
2.4.1 Filmtitel .....	12
2.4.2 TV .....	12
2.4.3 Internet .....	12
2.4.4 DVD Produktion .....	13
<b>3. Gestaltungsfaktoren</b> .....	<b>13</b>
3.1 Farbwahl .....	13
3.1.1 Harmonie und Kontrast .....	13
3.1.2 Psychologische Farbwirkung .....	18
3.2 Darstellungsstil .....	18
3.2.1 2D Grafik-Stil .....	18
3.2.2 Illustration-Stil .....	19
3.2.3 Text-Stil .....	19
3.2.4 Cutout-Stil .....	20
3.2.5 3D Grafik-Stil .....	20
3.2.6 Kombination verschiedener Stile .....	20
3.3 Objekte .....	21
3.3.1 Kontur .....	22
3.3.2 Fläche .....	22
3.3.3 Textur .....	23
3.3.4 Komposition .....	24
3.4 Raumwahrnehmung .....	29
3.4.1 Die menschliche Raumwahrnehmung .....	29
3.5 Bewegung .....	32
3.5.1 Objektbewegung .....	32
3.5.2 Kamerabewegung .....	32
3.6 Übergänge .....	38
3.6.1 Überblendung durch Maskentransformation .....	38

3.6.2	Überblendung durch Veränderung der Deckkraft .....	38
3.6.3	Überblendung durch Veränderung der Position .....	39
3.6.4	Überblendung durch Veränderung der Größe .....	39
3.6.5	Morphing/Objekttransformation .....	40
3.6.6	Harter Übergang (Schnitt).....	40
3.6.7	Kombination verschiedener Arten von Überblendungen .....	40
3.7	Geschwindigkeit .....	41
3.7.1	Langsame Bewegung .....	41
3.7.2	Schnelle Bewegung.....	41
3.7.3	Beschleunigen/Abbremsen .....	42
3.7.4	Vorwärts/Rückwärts.....	42
3.8	Perspektive und Einstellungsgröße.....	42
3.8.1	Perspektive.....	42
3.8.2	Einstellungsgröße (Bildausschnitt) .....	44
3.9	Licht.....	45
3.9.1	Art .....	45
3.9.2	Intensität.....	46
3.9.3	Effekte .....	47
3.10	Zeitliche Komposition .....	49
3.10.1	Rhythmus.....	49
3.10.2	Variation .....	51
<b>4.</b>	<b>Zusammenfassung.....</b>	<b>52</b>
4.1	Erkenntnisse .....	52
4.2	Ausblick .....	53
<b>5.</b>	<b>Projektarbeit.....</b>	<b>54</b>
<b>6.</b>	<b>Anhang.....</b>	<b>55</b>
6.1	Anhang A: Literaturverzeichnis.....	55
6.2	Anhang B: Abbildungsverzeichnis .....	56
6.3	Anhang C: Tabellen zur Beurteilung der emotionalen Wirkung von Farben.....	59

# 1. Einleitung

Diese Diplomarbeit beschäftigt sich mit grundlegenden Gestaltungsfaktoren im Motion Graphic Design. Durch die Analyse einzelner Faktoren soll der Gestaltungsprozess vereinfacht und in seiner kreativen Vielfalt erweitert werden.

## 1.1 Relevanz

Die Medienlandschaft ist einer ständigen Veränderung unterworfen, der sich Medienproduzenten und Designer sowohl gestalterisch als auch inhaltlich anpassen müssen. Die letzten Jahre waren geprägt durch die Entwicklung von multifunktional verwendbaren Unterhaltungs- und Kommunikationsgeräten die eine große Abnehmerschaft gefunden haben. Dieser Trend lässt erwarten, dass der Bedarf an interaktiven Inhalten sowie Bewegtbild Inhalten in Zukunft stetig steigen wird. Weiters ist durch diese Entwicklung anzunehmen, dass der Designbereich Motion Graphic allgemein immer mehr an Bedeutung gewinnen wird. Beim Hauptdistributionskanal für Motion Graphic Inhalte handelt es sich heutzutage um das Fernsehen. Dies wird sich jedoch drastisch ändern, wenn in Zukunft fernseh-typische Inhalte nicht mehr durch den Fernseher sondern durch das Internet über entsprechende Endgeräte konsumiert werden.

Diese Diplomarbeit richtet sich deshalb an angehende Motion Graphic Designer die in Zukunft diesen wachsenden Bedarf Motion Graphic Inhalten abdecken werden.

## 1.2 Problemstellung

Der Bereich des Motion Graphic Design ist im Vergleich zur Filmgestaltung oder der Print-Grafik eine noch relativ wenig behandelte Thematik. Die Herangehensweise an das Thema Motion Graphic Design ist meist geprägt durch eine Vorbildung in den Bereichen Film/Animation oder anderen Gestaltungsbereichen wie Print- oder Webdesign. Dadurch ergibt sich anfangs oft eine einseitige Betrachtungsweise, die viele Möglichkeiten in der Gestaltung offen lässt. Diese Diplomarbeit soll dazu beitragen, die Grenzen dieser beiden Thematiken zu überwinden, um so ein ganzheitliches Produkt entwickeln zu können.

## 1.3 Ziel der Arbeit

Ziel dieser Arbeit ist es, einfache aber effektive Gestaltungsmethoden für Motion Graphic Design sowohl theoretisch, als auch praktisch aufzuzeigen. Dabei liegt der Fokus auf praktischen Beispielen, um theoretische Inhalte besser veranschaulichen zu können.

## **1.4 Forschungsfragen**

- Welche Gestaltungsfaktoren spielen im Motion Graphic Design eine wesentliche Rolle?
- Welche Gestaltungsfaktoren sind im Vergleich zu anderen Medien besonders charakteristisch?

## 2. Motion Graphic Design

### 2.1 Definition

Motion Graphic ist ein gerne verwendeter Begriff, da er vieles umfasst, sich jedoch einer genauen Definition entzieht. Wie der Titel schon sagt, sind Bewegungen und Grafiken die wesentlichen Bestandteile von Motion Graphic Design.

Die Grenzen zwischen Motion Graphic Design und anderen Disziplinen wie „Narrative Computer Animation“, Film oder Graphic Design ergeben sich durch folgende Merkmale:

- Nicht-narrativ
- Einsatz von grafischen Elementen
- Zeitliche Veränderung der grafischen Elemente

Auch wenn man versucht durch solche Einschränkungen Grenzen zu definieren, kann man nicht darüber hinwegblicken das Motion Graphic Design in seinen Ursprüngen eine Verschmelzung all der bereits genannten Disziplinen darstellt.

### 2.2 Geschichtliche Entwicklung

Als Pionier des Genres Motion Graphic gilt Saul Bass, der mit seinen Titelsequenz-Animationen für The Man with the Golden Arm (1955), Vertigo (1958), Anatomy of a Murder (1959), North by Northwest (1959), and Psycho (1960) bekannt wurde.

Aufgrund der damaligen Technologien und damit verbundenen Produktionskosten wurden solche Titelsequenzen nur vereinzelt produziert. Durch die Verbreitung des Fernsehens stieg der Bedarf an „Bildschirm-Grafiken“. Dabei handelte es sich meist um Ankündigungen für regelmäßig ausgestrahlte Sendungen. Eine maßgebliche Weiterentwicklung im Bereich Motion Graphic Design erfolgte schließlich in den 80er Jahren. Mit der Verbreitung von Kabelfernsehen und der Gründung des Musik-Fernsehsenders MTV stieg die Produktion an On-Air Grafiken und die daran geknüpfte Erwartungshaltung des Fernsehpublikums. Zusätzlich zum Kabelfernsehen trugen Video-Spiele und Kassetten zu einem erhöhten Bedarf an Motion Graphics bei. Die 90er Jahre brachten eine technische Revolution, die das analoge Zeitalter immer mehr durch digitale Computerproduktionen ablöste. Durch die rasante Verbreitung und Weiterentwicklung von Computer Hardware und Software stiegen das Angebot und die Qualität der Inhalte.

Als einer der bekanntesten Motion Graphic Designer gilt Kyle Cooper, der 1995 mit seinem Titeldesign zum Film „Se7en“ das Genre Filmtiteldesign neu belebte.

## 2.3 Motion Graphic Entwicklung

Anhand einer Auswahl bekannter Motion Graphic Designer und TV Sender möchte ich die geschichtliche und stilistische Entwicklung dieser Gestaltungsform veranschaulichen.

### 2.3.1 Saul Bass

Saul Bass war in den Jahren von 1954 – 1995 in Amerika als Graphic Designer und Filmmacher tätig. Seine größte Bekanntheit erlangte er durch seine Gestaltung von zahlreichen Filmtitelsequenzen. Unter anderem für Filme von Alfred Hitchcock, Otto Preminger, Stanley Kubrick and Martin Scorsese.



Abb. 1: Ausschnitte aus der Titelsequenz zu „The Man with the Golden Arm“ (1955, Regie: Otto Preminger)



Abb. 2: Ausschnitte aus der Titelsequenz zu „It's a Mad, Mad, Mad, Mad World “ (1963, Regie: Stanley Kramer)

### 2.3.2 Norman McLaren

Norman McLaren wurde in Schottland geboren und arbeitete in seiner aktiven Karriere (1933-1987) als Animator und Filmregisseur großteils in Kanada bei der Nationalen Filmbehörde. Seine Arbeiten wurden mit zahlreichen nationalen und internationalen Auszeichnungen geehrt. McLaren ist unter anderem berühmt für seine Experimente zur Kombination von Klang und Bild.

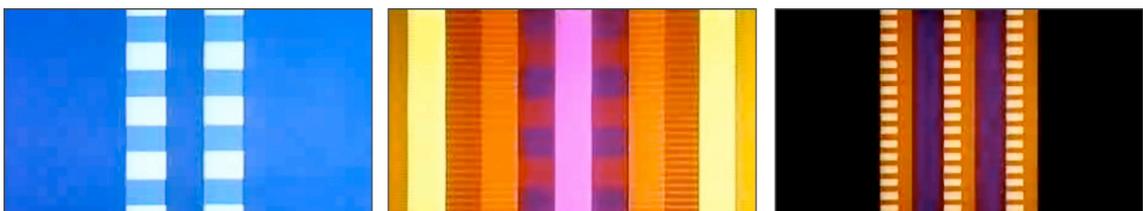


Abb. 3: Ausschnitte aus der Arbeit „Synchrony“ (1971)

### 2.3.3 MTV

MTV (Music Television) ist ein US-amerikanisches Fernsehnetzwerk der MTV Networks mit Firmensitz in New York City. Die Geschichte des Musik- und Unterhaltungssenders MTV begann 1981 und setzte im Laufe seines Bestehens neue Maßstäbe sowohl in der Film-, als auch in der Designindustrie. Als Plattform für revolutionäres Design lotete MTV, und die dort präsentierten Inhalte, die Grenzen des sowohl technisch als auch gestalterisch Möglichen aus.



Abb. 4: Ausschnitte aus MTV Logoanimationen (1981)



Abb. 5: Ausschnitte aus dem Musikvideo „Money For Nothing“ (Künstler: Dire Straits, Ausstrahlung auf MTV Europe 1987)

### 2.3.4 Maurice Binder

Maurice Binder wurde berühmt durch seine Titelsequenzen von insgesamt 14 James Bond Filmen (1962-1989).



Abb. 6: Ausschnitte aus der Titelsequenz zu „Licence to Kill“ (1989, Regie: John Glen)

### 2.3.5 Kyle Cooper

Kyle Cooper ist amerikanischer Motion Graphic Designer und Inhaber der renommierten Motion Design Agentur „Prologue“. Seine Karriere als außergewöhnlicher Titelsequenz Designer startete er mit dem Film „Se7en“.

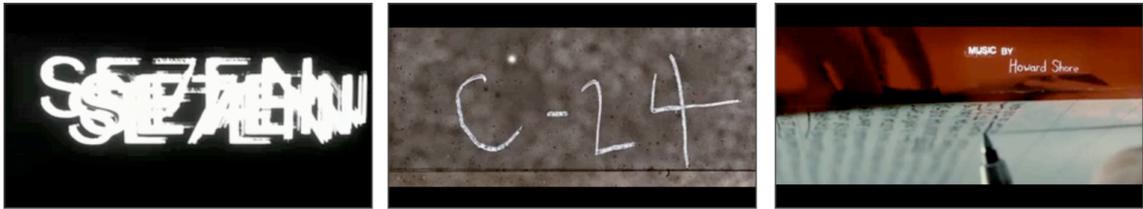


Abb. 7: Ausschnitte aus der Titelsequenz zu „Se7en“ (1995, Regie: David Fincher)



Abb. 8: Ausschnitte aus Arbeiten der Motion Design Agentur „Prologue“

## 2.4 Anwendungen

Durch die stetige, mediale Weiterentwicklung ergibt sich ein ständig wachsendes Feld an Anwendungsbereichen für Motion Graphic Design.

### 2.4.1 Filmtitel

Das Filmtitel Design dient dazu, den Titel und die Mitwirkenden am Film entweder im Vor- oder Nachspann des Films entsprechend in Szene zu setzen. Das Filmtitel Genre gilt als erstes Anwendungsgebiet für Motion Graphic Design.

### 2.4.2 TV

Das Fernsehen hat sicher den größten Bedarf an Motion Graphic Inhalten, da sie sowohl in der Werbung als auch im Programm selbst bzw. als Opener oder Inserts eingesetzt werden.

### 2.4.3 Internet

Das Internet stellt eine sich rasante entwickelnde Plattform für Motion Graphic Design dar. Derzeitige Anwendungsgebiete sind unter anderem Web-TV, Online Werbung, Animationen im Webdesign oder Info-Grafiken.

## 2.4.4 DVD Produktion

Die Erstellung von Motion Graphic Inhalten bezieht sich in der DVD Produktion auf die Gestaltung des Menüs und der Navigation der DVD. Dabei handelt es sich in den meisten Fällen um Filmproduktionen oder Lern-DVDs.

# 3. Gestaltungsfaktoren

Nach der Analyse einer Vielzahl von Motion Graphics Sequenzen vieler namhafter Motion Design Agenturen, und der Erarbeitung meines Diplomarbeitprojekts (siehe Projektarbeit) kristallisierten sich die nun folgenden für das Motion Graphic Design wesentlichen Gestaltungsfaktoren heraus. Der Fokus liegt hierbei weniger auf dem theoretischen Hintergrund, als vielmehr auf der praktischen Anwendbarkeit der einzelnen Kriterien. Weiters soll deren praktischer Bezug anhand von Beispielen ersichtlich werden.

Die Auswahl an Gestaltungsfaktoren und deren thematischer Hintergrund ergeben sich aus den Bereichen Graphic Design, Film und Animation.

## 3.1 Farbwahl

Zu Beginn eines jeden Designprojekts stellt sich die Frage, welche Farben im gesamten Designprozess verwendet werden sollen. Dabei sind im Allgemeinen mehrere Gesichtspunkte zu berücksichtigen. Wie in den meisten Gestaltungsfragen spielen die beiden Faktoren Harmonie und Kontrast eine wesentliche Rolle. Weiters sollen bei der Farbwahl auch farbpsychologische Aspekte berücksichtigt werden.

### 3.1.1 Harmonie und Kontrast

Eine harmonische Farbwahl kann beim Betrachter zu einer Gefühlslage von Ruhe und Ausgewogenheit führen. Kontraste können hingegen Spannung verursachen und die Aufmerksamkeit des Betrachters lenken.

Für ein ausgewogenes Design ist daher sowohl Harmonie als auch ausgewogener Kontrast ein notwendiges Stilmittel.

#### **Harmonische Farbwahl:**

Farb-Harmonielehren haben in der Kunstgeschichte eine lange Tradition.

Eine der vielen Farblehren der Geschichte entwickelte in den 1980er Jahren der deutsche Forscher und Dozent Harald Küppers. Mit der **Superfarbensonne** entwickelt er eine zweidimensionale Darstellung des dreidimensionalen Farbraums.

Diese Farbenlehre dient in weiterer Folge als Beispiel, da sie einen einfachen Überblick über das gesamte Farbspektrum gibt und quantifizierbare Harmonieregeln bereithält.

Küppers definiert in seinem Farbmodell acht Grundfarben, Weiß, Gelb, Magentarot, Cyanblau, Violettblau, Grün, Orangerot und Schwarz. Weiters beschreibt er vier ästhetische Unterscheidungsmerkmale<sup>1</sup>:

- Buntart (üblicherweise Buntton bzw. Farbton)
- Unbuntart (ein neu eingeführter Parameter für den Grauton, üblicherweise Helligkeit)
- Buntgrad (üblicherweise Sättigung bzw. Buntheit)
- Helligkeit (Grundhelligkeit der jeweils beteiligten Buntarten)

### Superfarbensonne nach Küppers

Diese zeigt auf zwölf Farbstrahlen sechs bunte Grundfarben und sechs dazwischenliegende Buntarten mit jeweils drei Weißton- und vier Schwarztonstufen.

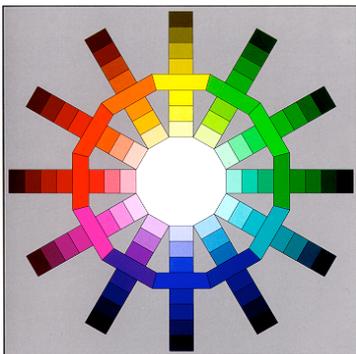


Abb. 9: Superfarbensonne nach Küppers

### Harmonieregeln nach Küppers<sup>2</sup>:

- **Ton-in-Ton-Harmonien** bilden alle in Helligkeit und Sättigung nahe beieinander liegenden Farbnuancen des gleichen Bunttons (farbtongleiche Farben).
- **Nachbarschaftsharmonien** bilden alle Farbnuancen ähnlicher Bunttöne, wenn sie in Helligkeit und Sättigung nicht so weit auseinander liegen, dass sie Kontraste erzeugen.
- **Querschnittsharmonien** bilden Farbnuancen weiter auseinander liegender Bunttöne gleicher oder ähnlicher Helligkeit und Sättigung.
- **Akzentharmonien (-kontraste)** bilden in Helligkeit und Sättigung weiter auseinander liegende Farbnuancen des gleichen oder ähnlichen (benachbarten) Bunttons.

<sup>1 2</sup> vgl. Fachhandel Parkett August Denner (o.Jg) Farblehren/-theorien, [http://www.parkett-denner.de/sturm/dbdateien/service/48\\_servicedatei.pdf](http://www.parkett-denner.de/sturm/dbdateien/service/48_servicedatei.pdf), Abruf am 20.01.09



Abb. 10: Harmonieregeln nach Küppers

Zur praktischen Umsetzung dieser Harmonieregeln ist der HSB-Farbraum sehr hilfreich. Hierbei wird jede Farbe jeweils durch einen Wert für den **Farbton** (hue), die **Sättigung** (saturation) und die **Helligkeit** (brightness) beschrieben.

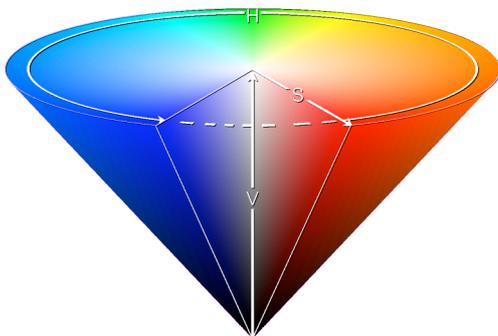


Abb. 11: HSV-Farbraum (V steht in diesem Fall für Value, kann aber mit Helligkeit gleichgesetzt werden)

### Kontrastwahl:

Für die Farbwahl sind der Helligkeitskontrast und der Farbkontrast wesentliche Entscheidungsmerkmale.

Der **Helligkeitskontrast** bzw. dessen Umfang definiert sich durch den Unterschied von hellen und dunklen Bereichen. Als Gestaltungsregel in der Fotografie gilt, dass ein Bild einen optimalen Kontrast besitzt, wenn sowohl reines Schwarz als auch reines Weiß enthalten ist. Dies bewirkt einen hohen Kontrastumfang und verhindert einen flauen Bildcharakter.

Der **Farbkontrast** definiert sich durch Farben unterschiedlicher Buntheit. Je weiter sich die Farben am Farbkreis entfernen desto höher der Kontrast. Mit dem Farbkontrast muss besonders vorsichtig umgegangen werden, weil viele Farben optisch miteinander nur schwer verträglich sind.

### **Vorgehensweise bei der Erstellung einer Farbschemata**

Eine Farbschemata beschreibt die Zusammenstellung verschiedener Farbtöne.

#### **1. Grundfarbe**

Die Grundfarbe ist die Hauptfarbe und bestimmt den farblichen Gesamteindruck.

#### **2. Ergänzung durch Abstufungen der Grundfarbe in ihrer Helligkeit oder Sättigung**

Durch die Abstufungen erhält man ein breiteres Spektrum an möglichen Farben, die alle harmonisch zur Grundfarbe sind.

#### **3. Ergänzung von Schwarz, Weiß und Graustufen**

Wirkung: Steigerung des Kontrastumfangs

#### **4. Ergänzung durch eine Kontrastfarbe**

Die Kontrastfarbe sollte man gezielt einsetzen und eignet sich besonders zur Hervorhebung wichtiger Details.

#### **5. Ergänzung durch Abstufungen der Kontrastfarbe in ihrer Helligkeit und Sättigung**

Harmonische Erweiterung des Spektrums

#### **6. Ergänzung weiter Kontrastfarben oder harmonischer Farben**

Als mögliche weitere Farbe könnte eine Mischung aus Grundfarbe und Kontrastfarbe hinzugefügt werden. Je weiter sich die Kontrastfarbe der Buntheit der Grundfarbe nähert, desto harmonischer wird die Kombination

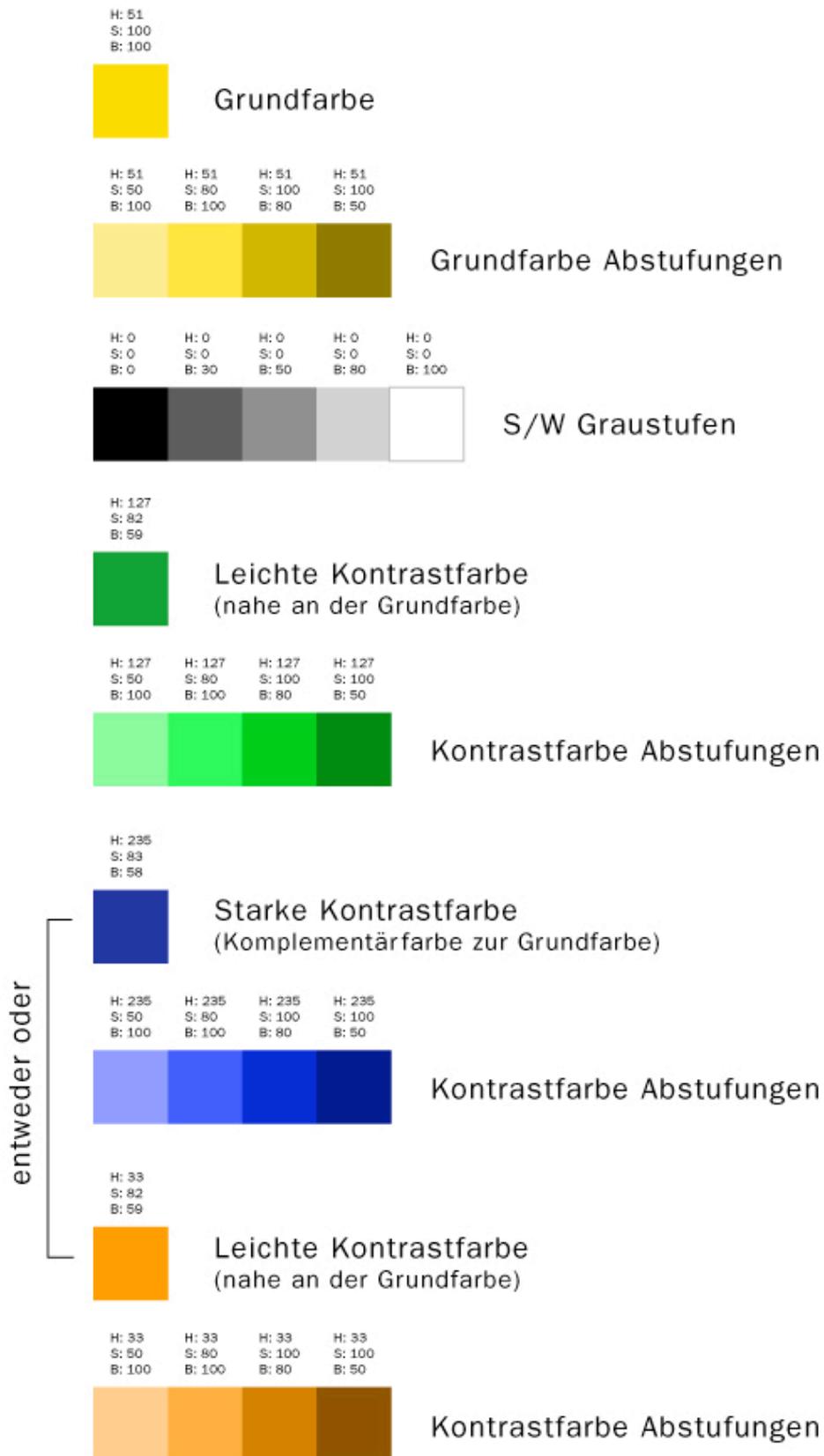


Abb. 12: Farbschemata

### 3.1.2 Psychologische Farbwirkung

Neben den gestalterischen Aspekten sollten auch farbpsychologische Aspekte berücksichtigt werden. Da die farbpsychologische Wirkung von vielen Faktoren abhängig ist, muss hier sehr vorsichtig mit verschiedenen Deutungen umgegangen werden. Als möglichen Anhaltspunkt, möchte ich in weiterer Folge eine Studie zur Farbwirkung von Eva Heller präsentieren.

*Kann die Hoffnung giftgrün sein?* Diese Frage stellt Eva Heller gleich zu Beginn ihres Buches mit dem Titel „Wie Farben wirken?“.

Der Hintergrund dafür ist, dass viele Menschen sowohl auf die Frage „Welche Farbe hat die Hoffnung?“ als auch auf die Frage „Welche Farbe hat das Giftige?“ als Antwort die Farbe Grün nennen. Die Wirkung einer Farbe ist also maßgeblich abhängig vom Kontext in dem sie betrachtet wird. Mit einer grünen Ampel verbindet man positive Assoziationen wie „freie Fahrt“, wogegen man einen grünen Pilz eher als giftig empfinden wird. Weiters ist die Kombination und die prozentuelle Mischung von Farben ausschlaggebend für deren Wirkung.

Im Anhang finden Sie die Ergebnisse einer sehr umfangreichen Studie zur Farbwirkung, welche dem Buch „Wie Farben wirken“ von Eva Heller entnommen wurden. Die Ergebnisse der Studie beruhen auf einer Umfrage zu Farbempfindungen mit rund 1800 Personen im Alter von 14 bis 83 Jahren. Wie bereits erwähnt, ist der Kontext in dem eine Farbe wahrgenommen wird, für deren Wirkung ausschlaggebend. Um verschiedene Intentionen und Einsatzgebiete zu berücksichtigen, ist die Liste in positive und negative Assoziationen gegliedert.

## 3.2 Darstellungsstil

Die Wahl des Darstellungsstils bestimmt maßgeblich den Gesamteindruck der Motion Graphic Sequenz. Die folgende Auswahl umfasst häufig verwendete Darstellungsstile im professionellen Motion Graphic Design.

### 3.2.1 2D Grafik-Stil

In diese Kategorie fallen auch die in weiterer Folge speziell behandelten Stile wie Illustration-Stil, Text-Stil und Cutout-Stil.

Die Charakteristik dieser Form der Darstellung ist der flache und konturbetonte Gesamteindruck, der durch das Weglassen von Licht- und Schattenseiten hervorgerufen wird.



Abb. 13: 2D Grafik-Stil

### 3.2.2 Illustration-Stil

Der Zeichen-Stil zeichnet sich durch die illustrative Darstellungstechnik der Objekte aus.



Abb. 14: Zeichen-Stil

### 3.2.3 Text-Stil

Beim reinen Text-Stil handelt es sich bei den animierten Objekten um ausschließlich Buchstaben und Ziffern.



Abb. 15: Text-Stil

### 3.2.4 Cutout-Stil

Bei der Cutout Animationstechnik handelt es sich üblicherweise um ein Verfahren, bei dem Objekte und Figuren aus Materialien wie Papier, Karton, Stoff oder auch Fotografien ausgeschnitten, und digital animiert werden.



Abb. 16: Coutout-Stil

### 3.2.5 3D Grafik-Stil

Auch wenn es sehr viele verschiedene 3D Grafik-Stile gibt, haben alle die gemeinsame Eigenschaft, dass erst durch den Einsatz von Licht und Schatten eine scheinbare Dreidimensionalität der Objekte erzeugt wird.



Abb. 17: 3D Grafik-Stil

### 3.2.6 Kombination verschiedener Stile

Eine hohe Vielfalt von Darstellungsstilen lässt sich durch die Kombination der bereits genannten Stile und durch die Ergänzung von Realbild-Aufnahmen erreichen.

#### 2D Grafik-Stil + 3D Grafik-Stil



Abb. 18: 2D Grafik-Stil in Kombination mit 3D Grafik-Stil

## 2D Grafik-Stil + 3D Grafik-Stil + Realbild Aufnahmen



Abb. 19: 2D Grafik-Stil in Kombination mit 3D Grafik-Stil und Realbild Aufnahmen

## 2D Grafik-Stil + Realbild Aufnahmen



Abb. 20: 2D Grafik-Stil in Kombination mit Realbild Aufnahmen

## 3D Grafik-Stil + Realbild Aufnahmen



Abb. 21: 3D Grafik-Stil in Kombination mit Realbild Aufnahmen

## 3.3 Objekte

Nachdem eine entsprechende Farbwahl getroffen wurde, und man sich für einen speziellen Darstellungsstil entschieden hat, müssen Objekte gestaltet und positioniert werden. Erst durch den Einsatz von Objekten, die sich entweder selbst bewegen, oder durch den Einsatz einer Kamerabewegung vermeintlich in Bewegung geraten, können Motion Graphics erzeugt werden.

Das Aussehen der einzelnen Objekte trägt maßgeblich zum gesamten Look and Feel der Gestaltung bei. Zur Variation und kontrastreichen Gestaltung der Objekte können folgende Faktoren berücksichtigt werden.

- Kontur
- Fläche
- Textur
- Komposition

### 3.3.1 Kontur

Die Kontur eines Objekts ist das Verbindungsglied zwischen der Objektfläche und seiner Umgebung. Die Kontur kann durch eine Aussparung der Fläche für sich alleine stehen, oder in Kombination verwendet werden.

Die Kontur bietet folgende Gestaltungsparameter:

- Breite
- Härte
- Glätte
- Farbe

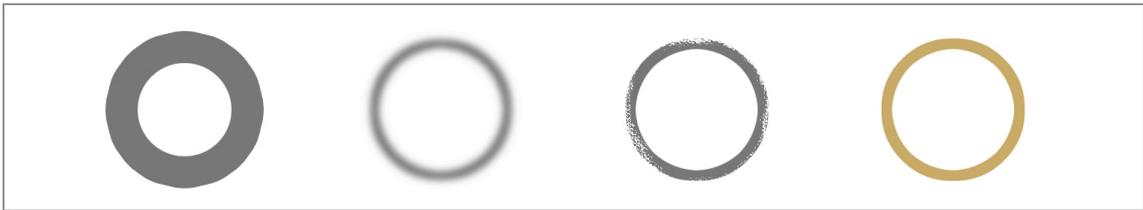


Abb. 22: Kontur: Breite, Härte, Glätte, Farbe

### 3.3.2 Fläche

Die Fläche stellt die Füllung einer Kontur dar. Es bieten sich dafür folgende Gestaltungsmöglichkeiten:

- Ein reales Abbild eines Objekts (Fotografie)
- Einfarbige Füllung
- Verlaufsfüllung
- Textur

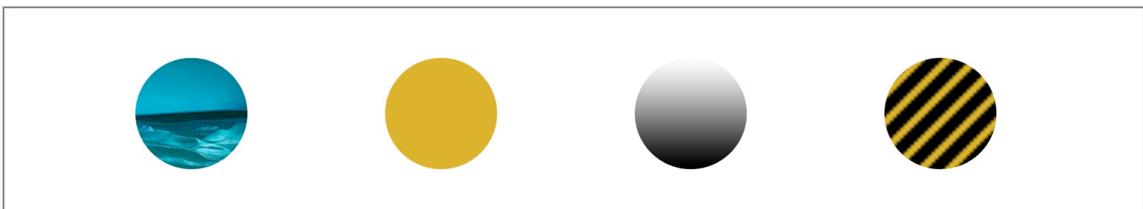


Abb. 23: Fläche: reales Abbild, einfarbige Füllung, Verlaufsfüllung, Texturfüllung

### **Zwei- oder Dreidimensionaler Eindruck**

Objekte die keine Anzeichen von Schatten und Lichtsetzung erkennen lassen, werden als flache Objekte wahrgenommen.

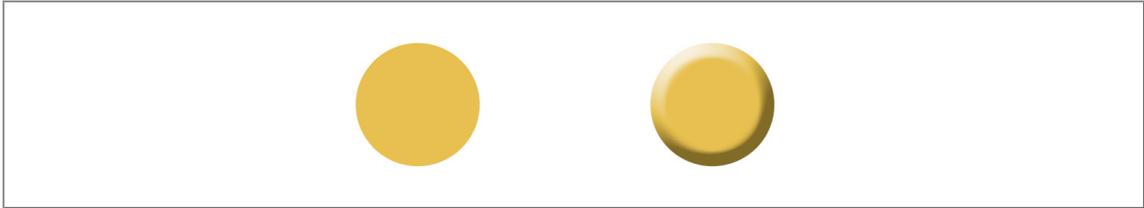


Abb. 24: Fläche: zweidimensionaler Eindruck, dreidimensionaler Eindruck

### 3.3.3 Textur

Die Art der Textur beschreibt die Oberflächenbeschaffenheit eines Objekts. Die visuelle Beschaffenheit einer Textur erinnert uns oft an eine haptische Erfahrung desgleichen. Dies gibt dem Gestalter die Möglichkeit, durch die Wahl einer bestimmten Textur beim Betrachter ein breites Assoziationsfeld anzusprechen.

Man kann folgende Arten von Texturen unterscheiden:

- Abstrakte Texturen
- Musterhafte Texturen
- Natürliche Texturen

#### **Abstrakte Texturen**

Abstrakte Texturen vermitteln meist einen sphärischen, spielerischen, unkonkreten, schwebenden Eindruck. Sie dienen zur Vermittlung von energetischen Zuständen.



Abb. 25: Abstrakte Textur

#### **Musterhafte Texturen**

Musterhafte Texturen setzen sich aus konkreten, sich wiederholenden Formen zusammen. Je nach Form können damit bestimmte Assoziationen beim Betrachter hervorgerufen werden. Zum Beispiel edle Tapetenmuster, welche an eine bestimmte Zeit und ein kulturelles Genre erinnern lassen.

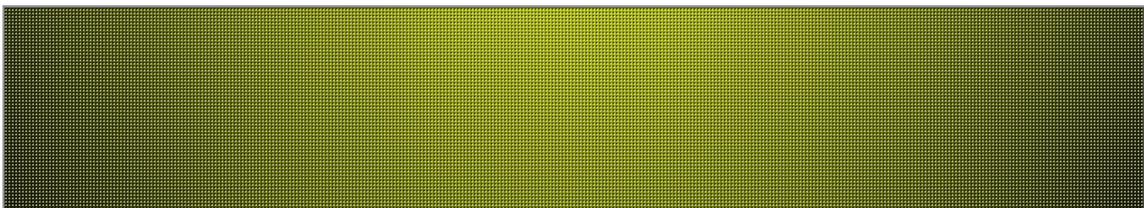


Abb. 26: Musterhafte Textur

## Natürliche Texturen

Natürliche Texturen dienen zur Simulation von Wirklichkeit. Hierbei handelt es sich um Oberflächentexturen, welche an reale Objekte erinnern und so bestimmte Assoziationen beim Betrachter hervorrufen.



Abb. 27: Natürliche Textur

### 3.3.4 Komposition

Eine spannende Komposition entsteht durch die Abweichung von der ausgewogenen Gewichtung der Elemente. Das bedeutet; wenn Objekte sich im optischen Gleichgewicht befinden, werden sie als ruhig und statisch empfunden. Eine Abweichung bedeutet hingegen Spannung, Dynamik aber auch Unruhe.

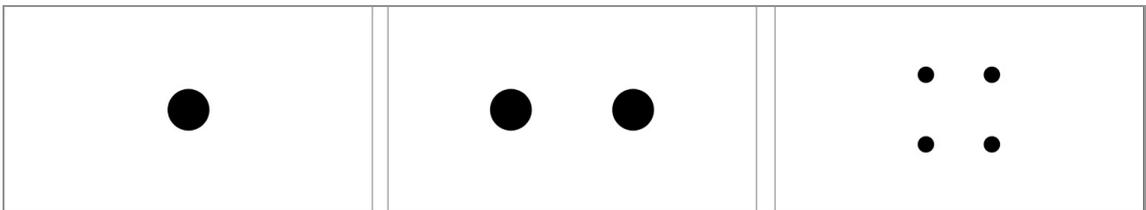


Abb. 28: Beispiele für eine ausgewogene Komposition und Gewichtung

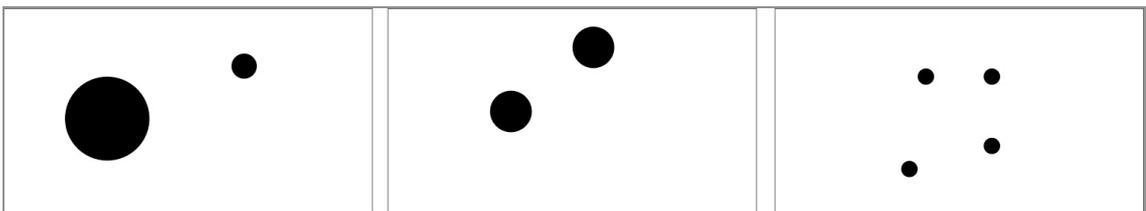


Abb. 29: Beispiele für eine unausgewogene Komposition und Gewichtung

Durch die Berücksichtigung der einzelnen optischen Gewichtungen der Elemente kann auch eine ausgewogene Komposition mit Spannung aufgeladen werden. Folgende Beispiele sollen dies veranschaulichen.

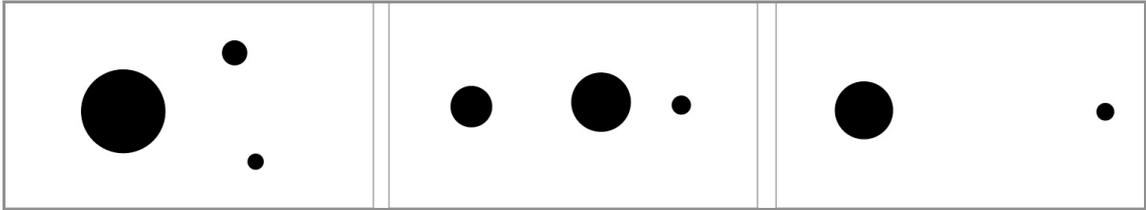


Abb. 30: Beispiele für eine ausgewogene und spannende Komposition

Das optische Gewicht eines Objekts kann von mehreren Faktoren abhängig sein<sup>1</sup>.

- Größe
- Distanz zwischen Objekt und Bildrahmen
- Nähe zu anderen Objekten
- Helligkeit
- Auffälligkeit
- Farbe
- Und vielen weiteren Eigenschaften, die im visuellen Kontext zu berücksichtigen sind

### **Zeitliche Abfolge**

Der zeitliche Einflussfaktor im Motion Graphic Design ermöglicht es, viele verschiedene Objektkompositionen aufeinander folgen zu lassen und so wiederum eine Abwechslung zwischen Spannung und Ruhe zu schaffen.

### **Kompositionsformen**

Im Folgenden werden grundlegende Kompositionsformen gezeigt, die durch die Variation von Objekteigenschaften, wie zum Beispiel die Größe eines Objekts, eine Vielzahl an Variations- und Gestaltungsmöglichkeiten bieten.

### **Spiegelung**

Ein Objekt wird um eine bestimmte Achse gespiegelt.



Abb. 31: Spiegelung

<sup>1</sup> Vgl. Mikunda 2002, S.157-158

### Reihungsform

Mehrere Objekte werden auf einer linearen Achse, durch einen definierten Abstand getrennt, aneinander gereiht.



Abb. 32: Reihungsform

### Dreiecksform

Drei Objekte bilden durch ihre Objektmittelpunkte oder Schwerpunkte eine Dreiecksform.



Abb. 33: Dreiecksform

### **Kreisform**

Mehrere Objekte werden entlang einer Kreisform angeordnet.



Abb. 34: Kreisform

### **Rasterform**

Mehrere Objekte bilden miteinander einen Raster mit definierten horizontalen und vertikalen Abständen.

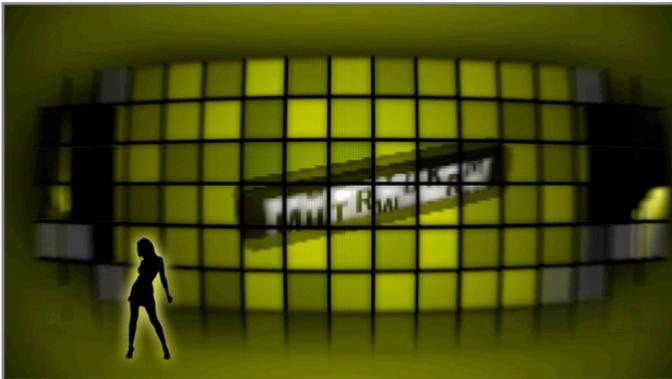


Abb. 35: Rasterform

## Zentrierung

Ein Objekt wird in der Mitte der Bildfläche zentriert.

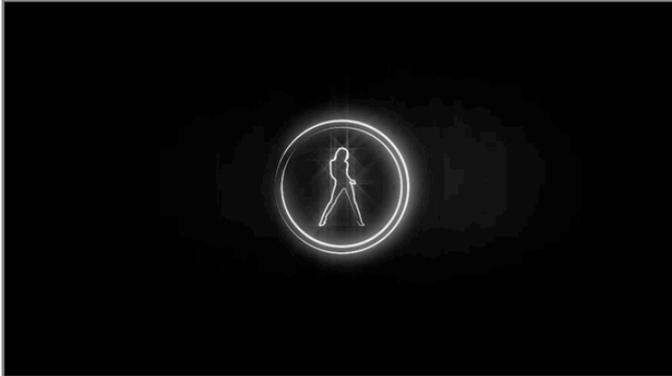


Abb. 36: Zentrierung

## Goldener Schnitt

Der „Goldene Schnitt“ beschreibt ein bestimmtes Verhältnis zweier Streckenlängen zu einander. Dabei handelt es sich cirka um ein Verhältnis von 3:5, welches laut Wahrnehmungspsychologie als besonders natürlich und harmonisch empfunden wird. Das folgende Beispiel zeigt, dass beim „Goldenen Schnitt“ das Verhältnis zwischen der mittleren Streckenlänge (blau) und der kurzen Streckenlänge (grün) dem Verhältnis zwischen mittlerer und langer Streckenlänge (rot) entspricht.



Abb. 37: Goldener Schnitt

### **Ungeordnete Anordnung**

Mehrere Objekte sind in unregelmäßigen Abständen auf der Bildfläche angeordnet.



Abb. 38: Ungeordnete Anordnung

## **3.4 Raumwahrnehmung**

Wenn im Motion Graphic Design die Anordnung von Objekten einen Eindruck von Dreidimensionalität erreichen soll, müssen gewisse Gestaltungsparameter berücksichtigt werden. Hierzu sind Kenntnisse über die menschliche Raumwahrnehmung empfehlenswert.

### **3.4.1 Die menschliche Raumwahrnehmung**

Der Mensch erfährt seine Umwelt als dreidimensional, obwohl das Netzhautbild dem wir die visuelle Information über unsere Umwelt entnehmen eine rein flächenhafte, zweidimensionale Projektion ist. Für diesen Umstand gibt es zwei Erklärungen, die binokulare Raumwahrnehmung und die monokulare Raumwahrnehmung, die sich jeweils ergänzen können. Die binokulare Raumwahrnehmung betrifft die Wahrnehmung von Dreidimensionalität durch zwei Augen, wodurch wir in der Lage sind ein reales Objekt gleichzeitig von zwei unterschiedlichen Perspektiven und Bildachsen wahrzunehmen. Im Fall der Darstellung von Dreidimensionalität auf einem zweidimensionalen Bildträger ist diese Art der räumlichen Wahrnehmung also nicht von Bedeutung. In diesem Fall ist die monokulare Raumwahrnehmung ausschlaggebend. Dabei handelt es sich um eine Wahrnehmung von Dreidimensionalität die sich auch nur mit einem Auge erkennen lässt. Dafür sind visuelle Hinweisreize notwendig, die wir aufgrund unserer Erfahrung mit dreidimensionaler räumlicher Anordnung in Verbindung bringen.

## **Hinweisreize zur monokularen Raumwahrnehmung**

### **Relative Größe**

Die reale Größe eines Gegenstandes und die Größe des Netzhautbildes des Gegenstandes sind nicht konstant, sondern hängen von der Größe der Entfernung ab. Wenn uns die reale Größe eines Gegenstandes bekannt ist (Erfahrung), können wir aufgrund des Unterschieds zum Netzhautbild, die Entfernung dazu ablesen. Handelt es sich um mehrere identische Objekte in unterschiedlicher relativer Größe, so empfinden wir diese als verschieden weit weg und nicht als verschieden große Exemplare.



Abb. 39: Relative Größe

### **Verdeckung**

Überlagern sich zwei Objekte, werden diese nicht als ein verbundenes oder ein bruchstückhaftes Objekt wahrgenommen, sondern als hintereinander liegend. Dies ist darauf zurück zu führen, dass wir fehlende Teilstücke von bekannten Formen unwillkürlich im Geiste zu ergänzen versuchen. Die Art der Überlagerung gibt also Aufschluss über die Entfernungen der Objekte zueinander.



Abb. 40: Verdeckung

### **Schlagschatten**

Zusätzlich zur Verdeckung unterstützt der meist in Folge auftretende so genannte Schlagschatten die räumliche Wirkung. Im Gegensatz zum Eigenschatten, der bei einem dreidimensionalen Objekt die lichtabgewandte Seite beschreibt, handelt es sich beim Schlagschatten um den Schatten den ein Objekt auf seine Umgebung wirft. Durch die Größe des Schlagschattens lässt sich ablesen wieweit die Objekte in Relation zueinander entfernt sind.



Abb. 41: Schlagschatten

### **Linearperspektive**

Die Linearperspektive beschreibt den Effekt der stürzenden Linien. Wenn sich zwei parallel laufende Linien mit zunehmender Länge verengen, wird dies meist als räumliche Tiefe interpretiert.



Abb. 42: Linearperspektive

### **Objektschärfe**

Mit zunehmender Entfernung wird die Objektschärfe, aufgrund von physikalischen Eigenschaften des menschlichen Auges, immer geringer.

### **Bewegungsparallaxe**

Wenn wir uns durch eine Szenerie bewegen (Kamerafahrt), ziehen nahe Objekte schneller am Auge vorbei, als weiter entfernte.

## **3.5 Bewegung**

Bewegung im Film oder Motion Design hat grundsätzlich zwei mögliche Ursprünge. Entweder die Objekte an sich befinden sich in Bewegung, oder die Kamera, durch die die Objekte betrachtet werden, wird in Bewegung versetzt.

### **3.5.1 Objektbewegung**

Bei der Objektbewegung sind folgende Parameter zu berücksichtigen:

- Geschwindigkeit
  - Beschleunigung
  - Abbremsung
- Richtung der Bewegung im drei oder zweidimensionalen Raum
- Form der Bewegung
  - Geradlinig
  - Radial
  - Frei
- Start und Endposition der Bewegung

### **3.5.2 Kamerabewegung**

Die Kamerabewegung spielt im Motion Graphic Design eine wesentliche Rolle. In verschiedensten Motion Design Programmen ist es möglich eine virtuelle Kamera zu generieren. Dadurch ist der Gestalter in der Lage alle Einstellungen einer realen Kamera nachzuahmen. Die im Film üblichen Kameratechniken können somit auch im Motion Graphic Design eingesetzt werden. Im nächsten Abschnitt, werden folgende Kamerabewegungen thematisiert:

- Kameradrehung
- Kamerafahrt
- Zoom

## Kameradrehung

### Schwenk

Die Kamera wird um ihre vertikale Achse gedreht.

*Möglicher Zweck<sup>1</sup>:*

- Reizwechsel auslösen, (bewegte Aufnahmen erzeugen mehr Interesse beim Zuschauer)
- Unterstützung von dargestellten Bewegungsabläufen, (zusätzliche Dynamik verleihen)
- Orientierungshilfe, (Übersichtsfahrten, Panoramaschwenks sind geeignete Filmeinführungen)
- Räumliche Ausdehnung begreifbar machen, (Rundum-Schwenk)
- Vermeidung von Schnitten, (Vermeidung von Achsensprüngen)
- Objekte verfolgen, (Sport, Dokumentationen)

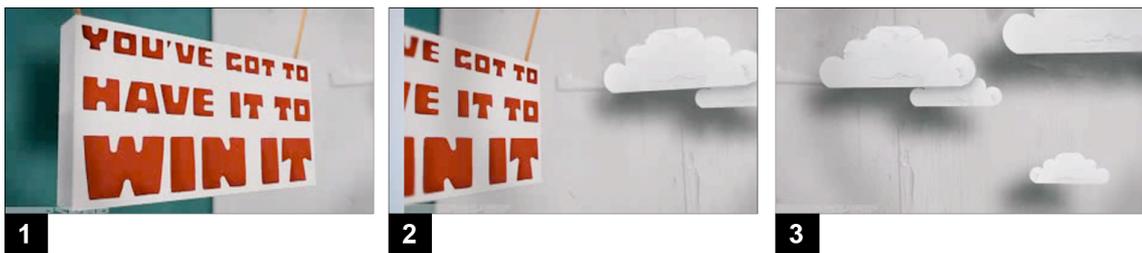


Abb. 43: Kameraschwenk

### Neigen

Die Kamera wird um ihre horizontale Achse gedreht.

*Möglicher Zweck:* siehe Schwenk

### Rollen

Die Kamera wird um ihre Tiefenachse gedreht.

*Möglicher Zweck:*

- Unterstützung von dargestellten Bewegungsabläufen, (zusätzliche Dynamik verleihen)
- Subjektive Sicht eines Darstellers
- Reizwechsel auslösen, (bewegte Aufnahmen erzeugen mehr Interesse beim Zuschauer)
- Störung

---

<sup>1</sup> vgl. [www.filmtutorial.de](http://www.filmtutorial.de) (o. Jg.), Das Filmbild/Kamerabewegungen, <http://www.filmtutorial.de/07-kamerabewegungen/index.php>, Abruf am 03.02.09



Abb. 44: Kamerarollen

### Kamerafahrt<sup>1</sup>

Bei der Fahrt bewegt sich die Kamera durch den Raum. Es wird dadurch die Bewegung des Schauenden im Raum dargestellt. Mit der Fahrt verändern sich alle räumlichen Anordnungen und Sichtweisen. Häufig werden Fahrten benutzt, um parallel zu Figurenbewegungen diese im Bild zu halten, ihnen entgegen zu kommen, sie zu verfolgen oder vor ihnen zurückzuweichen. Der Zuschauer wird hier durch die Kamerafahrt in einen Handlungszusammenhang gesetzt.

### Track In & Track Out

Hierbei handelt es sich um Kamerafahrten bei denen man sich entweder auf das Objekt zu bewegt (track in) oder sich vom Objekt entfernt (track out). Der gleiche Effekt kann auch mit Hilfe des Zooms erreicht werden, doch ändern sich hierbei die Proportionen in Bezug auf den Hintergrund.

#### Mögliche Wirkung<sup>2</sup>:

Die „Track In“ Kamerafahrt ermöglicht es Details oder bzw. eine Person herauszuheben. Die Rückfahrt („Track Out“) eignet sich besonders für die Einführungsdarstellung. Hierbei wird zu Beginn einer Szene zwischen Bildobjekt und Schauplatz eine Verbindung hergestellt.



Abb. 45: Track Out Kamerafahrt

<sup>1</sup> vgl. Hickethier, Knut (o. Jg.), Zur Analyse des Visuellen, des Auditiven und des Narrativen, S. 29, [www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier\\_filmanalyse/hickethier\\_filmanalyse.pdf](http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/hickethier_filmanalyse/hickethier_filmanalyse.pdf), Abruf am 03.02.09

<sup>2</sup> vgl. [www.univie.ac.at](http://www.univie.ac.at) (o. Jg), Kamerabewegungen, S. 49, [www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01\\_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt](http://www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt), Abruf am 03.02.09



Abb. 46: Track In Kamerafahrt

### Die Parallelfahrt<sup>1</sup>

Hierbei verläuft die Kamerafahrt parallel zum gefilmten Objekt, wobei die Kameraachse im rechten Winkel zur Fahrtrichtung steht. Es können dadurch bewegliche Objekte verfolgt und im gleichen Blickwinkel dargestellt werden. Dabei kann die Kamera auch leicht hinter oder vor dem zu filmenden Objekt bewegt werden.



Abb. 47: Parallelfahrt

### Die Verfolgungsfahrt<sup>2</sup>

Wie der Name schon sagt, verfolgt die Kamera das zu filmende Objekt. Die Verfolgungsfahrt kann auch in Form einer Parallelfahrt umgesetzt werden, hier wird meist mehr Dynamik in Bezug auf das zu filmende Objekt hergestellt. So kann sich zum Beispiel bei einer Verfolgungsfahrt die Kamera von hinten an das Objekt nähern, eine Weile parallel dazu mitfahren und es dann überholen ohne es dabei aus dem Objektiv zu verlieren.

<sup>1</sup> vgl. [www.univie.ac.at](http://www.univie.ac.at) (o. Jg.), Kamerabewegungen, S. 50-52, [www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01\\_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt](http://www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt), Abruf am 03.02.09

<sup>2</sup> vgl. [www.univie.ac.at](http://www.univie.ac.at) (o. Jg.), Kamerabewegungen, S. 50-52, [www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01\\_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt](http://www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt), Abruf am 03.02.09



Abb. 48: Verfolgungsfahrt

### Die Kranfahrt

In der Filmproduktion wird hierbei eine Kamera an die Spitze eines Kranes montiert und kann dabei in verschiedene Richtungen geschwenkt, aber auch in der horizontalen Achse bewegt werden. Die Kranfahrt an sich beschreibt somit eine freie Bewegung der Kamera im Raum. Was in der Filmproduktion mit erheblichen Kosten verbunden ist, kann mit einer virtuellen Kamera problemlos erzeugt werden.

#### Mögliche Wirkung<sup>1</sup>:

Für den Betrachter handelt es sich um einen Bewegungsablauf, welcher der Natur des Menschen unbekannt ist. Daher haben Kranfahrten eine große Wirkung und verleihen auf Grund ihres exotischen Blickwinkels der Einstellung oft etwas Majestätisches.

Man kann verschiedene Arten der Kranfahrt unterscheiden:

- Kran aufwärts und entfernen
- Kran abwärts und nähern
- Suchkran
- Eröffnungskran
- Aufstieg in die Vogelperspektive



Abb. 49: Kranfahrt

<sup>1</sup> vgl. [www.univie.ac.at](http://www.univie.ac.at) (o. Jg), Kamerabewegungen, S. 54-56, [www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01\\_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt](http://www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt), Abruf am 03.02.09

## Handkamera<sup>1</sup>

Durch die Verwendung von Schienen- oder Dollyfahrten entsteht eine gleitende Kamerafahrt. Wird jedoch die Kamera einfach mit der Hand bewegt, führt dies zu einem mehr oder weniger verwackelten Bild.

### *Mögliche Wirkung:*

Seit den 60er Jahren hat sich mit der „Nouvelle Vague“ in der professionellen Filmbranche die Handkamera durchgesetzt. So werden bei subjektiver Kameraführung oft Handkameras verwendet, da durch das unruhige und verwackelte Bild der Eindruck entsteht es würde aus dem Blick einer Person gefilmt werden. Durch die Verwendung von Handkameras können gewisse Einstellungen auch einen dokumentarischen Charakter bekommen.

## Zoom<sup>2</sup>

Beim Zoom verlässt die Kamera ihren Standpunkt nicht, sondern kann durch eine Veränderung der Brennweite des Objektivs den zu filmenden Gegenstand größer oder kleiner werden lassen.

Dabei bleibt die Entfernung zwischen der Kamera und dem gefilmten Objekt gleich, nur die Proportionen des abgebildeten Raumes verändern sich: seine Tiefe verringert oder vergrößert sich.

Der Bewegungseindruck für die Zuschauer ist jedoch nicht der gleiche wie bei der Kamerafahrt, da hier die Künstlichkeit der Kamera bewusst wird. Denn hier bewegen sich Objekte oder Personen auf das Auge des Betrachters zu oder von ihm weg, ohne dass sie ihre Position im abgebildeten Raum verändern würden. Es bewegt sich nur der Kamerablick.

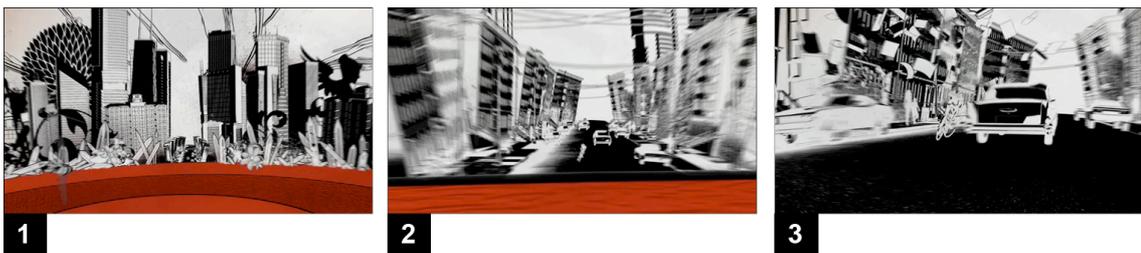


Abb. 50: Kamerazoom

---

<sup>1</sup> vgl. [www.univie.ac.at](http://www.univie.ac.at) (o. Jg), Kamerabewegungen, S. 56-60, [www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01\\_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt](http://www.univie.ac.at/film/personal/rmk/01_LV/SE/MATERIAL/Kamerabewegung/Kamerabewegungen-QT.ppt), Abruf am 03.02.09

<sup>2</sup> vgl. [www.filmtutorial.de](http://www.filmtutorial.de) (o. Jg.) Das Filmbild/Kamerabewegungen, <http://www.filmtutorial.de/07-kamerabewegungen/5.htm>, Abruf am 20.01.09

## 3.6 Übergänge

Für jedes zeitbasierende Medium sind Übergänge ein essentiell wichtiges Gestaltungsmittel. Ein Übergang beschreibt die Transformation von einem Zustand in einen anderen. Im Film ist es üblicherweise der Schnitt oder die Überblendung in verschiedensten Formen. Im Theater kann es das Drehen der Bühne sein, wodurch ein neuer Schauplatz und somit neue Szene eingeleitet wird. Es werden nun Übergänge aufgelistet welche besonders im Motion Graphic Design Anwendung finden. Die verwendete Bezeichnung „Objekt“ steht stellvertretend sowohl für grafische Objekte als auch für gesamte Szenen bzw. allgemein formuliert einen bestimmten Zustand. Die folgenden Techniken beschreiben somit nicht nur Überblendungen oder Bildwechsel, sondern auch Einblendungen.

### 3.6.1 Überblendung durch Maskentransformation

Die Masken Überblendung bezeichnet einen Übergang bei dem die Umwandlung von einem Objekt A zum anderen Objekt B durch die Transformation einer Maske erzeugt wird. Das charakteristische einer Maske ist, dass es einen bestimmten Teil eines Objekts maskiert bzw. verdeckt. Somit wird zunächst das Objekt A maskiert, Objekt B ist dabei sichtbar, durch die Transformation der Maske, wird jedoch schrittweise Objekt B maskiert und Objekt A enthüllt.



Abb. 51: Masken-Überblendung



Abb. 52: Masken-Überblendung

### 3.6.2 Überblendung durch Veränderung der Deckkraft

Bei dieser Art der Überblendung wird gegengleich die Deckkraft des einen Objekts gesenkt und die des anderen Objekts erhöht. Es besteht auch die Möglichkeit, dass

sich nur ein Objekt in der Deckkraft verändert, dabei jedoch das andere Objekt ganz oder nur zum Teil verdeckt.

**Mögliche Varianten:**

- Weiß- oder Schwarzblende
- Klassische Filmüberblendung
- Ein- oder Ausblenden

### 3.6.3 Überblendung durch Veränderung der Position

Durch die Veränderung der Position können Objekte den sichtbaren Bereich (Frame) verlassen oder betreten und so den Übergang zweier Szenen einleiten. Ganz wesentlich ist hierbei zu berücksichtigen, dass eine scheinbare Bewegung der Objekte auch durch die Veränderung der Kamera-Position oder Brennweite herbeigeführt werden kann.

**Mögliche Varianten:**

- Kamera Veränderung, siehe Kapitel Bewegung/Kamerabewegung
- Objekte bewegen sich in den sichtbaren Bereich hinein oder hinaus



Abb. 53: Überblendung bzw. Einblendung durch Veränderung der Position

### 3.6.4 Überblendung durch Veränderung der Größe

Durch die Veränderung der Größe eines Objekts kann der ganze sichtbare Bereich durch dieses ausgefüllt werden und als Hintergrund für eine neue Szene dienen. Im Gegenzug dazu kann ein Objekt auf 0% verkleinert werden und so Platz für eine neue Szene schaffen. Die Skalierung des Objekts kann auch durch eine entsprechende Kamerabewegung erfolgen.



Abb. 54: Überblendung durch Veränderung der Größe

### 3.6.5 Morphing/Objekttransformation

Im Gegensatz zur Überblendung wird beim Morphing, oder der Objekttransformation, ein Bild in ein anderes Bild durch den Einsatz von Verzerrungen und Transformationen überführt.



Abb. 55: Überblendung durch Objekttransformation

### 3.6.6 Harter Übergang (Schnitt)

Definiert einen Übergang zwischen zwei Objekten ohne Überblendung. Diese Art des Übergangs wird üblicherweise als Schnitt bezeichnet.

### 3.6.7 Kombination verschiedener Arten von Überblendungen

#### **Verdeckter Schnitt**

Eine Sequenz wird geschnitten, während sie durch die Veränderung der Position eines anderen Objekts verdeckt wird.



Abb. 56: Verdeckter Schnitt

#### **Kombination von Größen und Deckkraft Veränderung**

Durch einen Kamerazoom wird die Größe eines Objekts verändert und gleichzeitig die Deckkraft gesenkt oder erhöht.



Abb. 57: Gleichzeitige Größen und Deckkraft Veränderung



Abb. 58: Größen Veränderung mit folgender Deckkraft Veränderung

## 3.7 Geschwindigkeit

Wie in jedem zeitbasierenden Medium ist der Gestaltungsfaktor Geschwindigkeit von elementarer Bedeutung. Sei es die Geschwindigkeit von Bewegungen oder Schnittfolgen, das Tempo trägt maßgeblich zum empfundenen Rhythmus einer Motion Graphic Sequenz bei. Die Möglichkeit zur Kombination und Variation verschiedener Geschwindigkeiten öffnet ein breites Feld an eindrucksvollen Gestaltungsmöglichkeiten.

### 3.7.1 Langsame Bewegung

#### Zeitlupe

Die Zeitlupe ist eine in der Filmtechnik und Computersimulation angewandte Methode, die Bewegungsabläufe verlangsamt darstellt. Erzielt wird die Zeitlupe durch eine erhöhte Bildfrequenz bei der Aufnahme und durch eine Wiedergabe in normaler Geschwindigkeit.

Der Eindruck von Zeitlupe kann jedoch auch erzielt werden in dem man künstlich Frames zum bestehenden Filmmaterial hinzufügt. Der Effekt der Zeitlupe sowie der Zeitraffer erzeugt ein hohes Maß an Aufmerksamkeit, da er sich sehr unserer alltäglichen Wahrnehmung widersetzt.

### 3.7.2 Schnelle Bewegung

#### Zeitraffer

Die Zeitraffer bewirkt das Gegenteil zur Zeitlupe. Die Bildfrequenz der Aufnahmekamera wird im Verhältnis zur Abspielfrequenz herabgesetzt. Das Bildgeschehen wird somit

beschleunigt. Die künstliche Erzeugungsvariante besteht im Weglassen von einzelnen Frames des Ausgangsmaterials.

### 3.7.3 Beschleunigen/Abbremsen

Beschleunigung bezeichnet im allgemeinen Gebrauch die Erhöhung der Geschwindigkeit eines Objekts. Wobei Abbremsen die Verringerung der Geschwindigkeit bedeutet. Diese beiden Faktoren sind besondere Merkmale natürlicher und fließender Bewegungen. Im Gegenzug dazu sind ruckartige Bewegungen charakteristisch für mechanische Bewegungen.

### 3.7.4 Vorwärts/Rückwärts

Da wir aufgrund unserer natürlichen Erfahrung gewohnt sind einen Handlungsablauf auf der Zeitachse nur vorwärts zu erleben, stellt der Rückwärtslauf einer Bewegung ein sehr effektvolles Gestaltungsmittel dar.

## 3.8 Perspektive und Einstellungsgröße

Faktoren wie Perspektive und Einstellungsgröße die in der Filmgestaltung essentielle Gestaltungskriterien bedeuten, spielen auch im Motion Graphic Design eine wesentliche Rolle. Deshalb werden nun in Folge die wichtigsten Begriffe und ihre Bedeutung im Filmdesign dargestellt und mit entsprechenden Beispielen aus dem Motion Graphic Design ergänzt.

### 3.8.1 Perspektive

#### **Froschperspektive (Untersicht)**

Ein Objekt wird aus schrägem Winkel von unten, nahe dem Boden, betrachtet.

*Wirkung:*

- Objekt wirkt mächtig und bedrohlich



Abb. 59: Froschperspektive

### **Vogelperspektive (Aufsicht)**

Ein Objekt wird aus schrägem Winkel von oben betrachtet.

*Wirkung:*

Objekt wirkt klein, hilflos und unscheinbar



Abb. 60: Vogelperspektive

### **Extreme Variationen**

Wenn die Kamera direkt unter oder über der Szenerie platziert wird, handelt es sich jeweils um extreme Variationen von Frosch- und Vogelperspektive.



Abb. 61: Extreme Vogelperspektive



Abb. 62: Extreme Froschperspektive

### 3.8.2 Einstellungsgröße (Bildausschnitt)

Bei der Einstellungsgröße handelt es sich um die Größe des gezeigten Bildausschnitts.

#### **Totale**

Diese Art der Einstellung gibt dem Zuseher einen Überblick über die Situation und den Ort der Handlung.

#### **Halbtotale**

In der Halbtotale verdichtet sich der Bildausschnitt im Gegensatz zur Totale. Das Hauptobjekt ist als Ganzes zu sehen und wird von weniger Raum umgeben. Es sind nur die wesentlichen und wichtigen Dinge der Szene zu sehen. Sie eignet sich besonders für Menschengruppen und körperliche Aktionen.

#### **Amerikanische**

Eine Figur ist von knapp über den Knien bis zum Kopf im Bild zu sehen.

#### **Halbnahe Einstellung**

Eine Figur ist von der Hüfte bis zum Kopf zu sehen. Die Umgebung in der sich das Hauptobjekt befindet spielt keine entscheidende Rolle mehr. Diese Einstellung wird aufgrund ihrer natürlichen Distanz gerne für Dialogszenen eingesetzt.

#### **Naheinstellung**

Eine Person ist vom Kopf bis zur Brust sichtbar. In dieser Einstellung sind bereits Mimik und Gestik einer Person erkennbar und wird dementsprechend für einen gefühlsintensiveren Eindruck eingesetzt. Diese Einstellung wird deshalb auch meist für Interviewszenen verwendet.

#### **Großaufnahme**

Die Großaufnahme zeigt den ganzen Kopf und leichte Teile der Schulter. Hierbei liegt die ganze Aufmerksamkeit auf der Mimik des Darstellers.

#### **Detailaufnahme**

Wie der Name schon sagt, wird hier der Bildausschnitt auf ein Detail eines größeren Objekts reduziert. Es wird dadurch die gesamte Aufmerksamkeit des Betrachters auf dieses Detail gelenkt, dem meist eine besondere Bedeutung im inhaltlichen Kontext zukommt. Dies kann zu einer intimen als auch einer abstoßenden Bildwirkung führen.

Beispiel für den Einsatz von Einstellungsgrößen im Motion Graphic Design (Einsatz von Detailaufnahme und Großaufnahme):



Abb. 63: Sequenz als Beispiel für den Einsatz von Einstellungsgrößen

### 3.9 Licht

Der Einsatz von Licht ist entscheidend für die Stimmung die man dem Betrachter eines Films oder Animation vermitteln möchte. Im Motion Graphic Design gibt es in den entsprechenden Programmen die Möglichkeit virtuelle Lichtquellen zu setzen, oder durch entsprechende Helligkeitsgestaltung einen speziellen Lichteinfall zu simulieren.

#### 3.9.1 Art

##### **Hartes Licht**

In der Natur liefert die direkte Sonneneinstrahlung ein hartes Licht welches sich durch eine hohe Lichtintensität und einen starken hell/dunkel Kontrasten am Objekt und dessen Schattenwurf auszeichnet. Im Design von Motion Graphic Sequenzen bedeutet dies sehr helle und satte Farben sowie harte Konturen.

##### **Weiches Licht**

Weiches Licht führt im Gegensatz zu hartem Licht, zu weichen Konturen, geringem Kontrast und eher blasen Farben.

### 3.9.2 Intensität

In der Filmgestaltung unterscheidet man zwischen „High Key“ und „Low Key“ Ausleuchtung. Damit werden hauptsächlich die Intensitäts-Verhältnisse zwischen Führungs- und Aufhelllicht beschrieben.

Im Motion Graphic Design könnte man zwischen einer sehr hellen oder dunklen Gestaltung, durch den Einsatz von entsprechender Lichtintensität oder Farben, unterscheiden.

#### **Ausgewogene Helligkeitsverteilung**

Die Sequenz umfasst sowohl genügend helle als auch dunkle Bereiche. Es ist keine besondere Tendenz zur Über- oder Unterbelichtung erkennbar.



Abb. 64: Ausgewogene Helligkeitsverteilung

#### **Helle Beleuchtung**

Eine sehr helle Beleuchtung bewirkt einen sonderbaren, futuristischen Eindruck. Dadurch entsteht ein sehr niedriger Kontrast und ein greller Bildeindruck.



Abb. 65: Helle Beleuchtung

## Dunkle Beleuchtung

Eine sehr dunkle Beleuchtung erzeugt eine sehr düstere und mystische Stimmung. Das Bild wird sehr kontrastreich, wobei die dunklen Bereiche dominieren.



Abb. 66: Dunkle Beleuchtung

## 3.9.3 Effekte

### Verläufe

Aufgrund von Lichteinwirkung erscheinen Farbflächen in der realen Welt nie einfarbig, sondern sind immer von Farbverläufen unterschiedlicher Intensität geprägt. Die Lichtintensitätsunterschiede können von verschiedenen Faktoren hervorgerufen werden:

- Natürliche Abnahme der Lichtintensität in Relation zur Entfernung
- Einsatz von hartem oder weichem Licht
- Trübung des Lichts durch andere Objekte



Abb. 67: Simulation eines Spotlights durch Helligkeitsverlauf

### Lichtflecken

An sonnigen Tagen entstehen Lichtflecken an verschiedensten Objekten durch Störungsquellen wie Wolken oder Lichtbrechungen an Materialien wie Glas. Durch die

Imitation solcher Verhältnisse wird einer dargestellten Szenerie noch mehr Leben eingehaucht.



Abb. 68: Lichtflecken

### **Glanzlichter**

Glanzlichter sind für die menschliche Wahrnehmung wesentliche Faktoren zur Erkennung von Dreidimensionalität und der materiellen Beschaffenheit von Objekten. Speziell bei bewegten Objekten verursachen Glanzlichter ein auffälliges, aber für uns natürliches Lichtspiel.



Abb. 69: Glanzlichter

### **Schatten**

Einen weiteren wichtigen Faktor zu Erhöhung der Plastizität und Natürlichkeit von Objekten stellen Schatten dar, die ein Objekt selbst auf den Boden oder auf den Hintergrund wirft. Die Länge des Schattens ist abhängig von der Position und dem Abstand des Objekts zur Lichtquelle. Die Schärfe der Schattenkante ist wiederum abhängig von der Härte des Lichts.

## **3.10 Zeitliche Komposition**

In den meisten Fällen ist es das Ziel der zeitlichen Komposition von Ereignissen den Zuseher zu fesseln und seine Aufmerksamkeit zu wecken. Es handelt sich somit um Dramaturgie und das Erzeugen eines Spannungsbogens.

“Oberstes Ziel der Dramaturgie sollte ein in sich schlüssiges, stimmiges Produkt, das genug Abwechslung bietet, sein. Die richtige Balance zwischen Spannung und Entspannung, Weiterentwicklung und Wiederholung, Unbekanntes und Bekanntes, Erfüllen und Brechen von Erwartungshaltungen ist dafür entscheidend. ... Zwischen den unterschiedlichen Gestaltungsebenen sollte ein Netzwerk von unterschiedlichen Bezugspunkten etabliert werden, das teils bewusst, teils unbewusst wirksam werden kann. Oft ist das Umfeld, in dem eine bestimmte Entwicklung stattfindet, mindestens ebenso wichtig wie diese Entwicklung selbst. Eine individuelle, erinnerbare Ausgestaltung zentraler Elemente sollte unbedingt angestrebt werden.“<sup>1</sup>

Es gilt nun folgende wesentlichen Punkte bei der Gestaltung der Komposition und Dramaturgie zu beachten:

- Rhythmus (zeitliches Muster)
- Variation (Balance zwischen Spannung und Entspannung)

### **3.10.1 Rhythmus**

Die zeitliche Abfolge aller Ereignisse innerhalb einer Motion Graphic Sequenz bestimmt den wahrgenommenen Rhythmus des Ganzen. Um diese Abfolge nicht beliebig zu gestalten, ist es sinnvoll sich an einem bestimmten Rhythmus zu orientieren.

Im Allgemeinen bezeichnet der Rhythmus ein Muster aus aufeinander folgenden auditiven oder optischen Akzenten. Die Kenntnis über die musikalische Rhythmusgestaltung, ermöglicht eine ähnliche Vorgehensweise in der optischen Gestaltung.

#### **Musikalische Rhythmusgestaltung**

Der Rhythmus basiert und unterscheidet sich zu gleich vom Grundschlag, Takt und Metrum. Aufbauend auf einem gleichmäßigen Impuls (Grundschlag) folgt der Takt, welcher die Grundschläge in Gruppen gliedert. In weiterer Folge fügt das Metrum Betonungen hinzu, welche die jeweilige Taktart erkennen lassen. Schlussendlich führen betonte und sich wiederholende Abweichungen vom Metrum zu einem erkennbaren Rhythmus-Muster.

---

<sup>1</sup> Raffaseder 2002, S. 269-270

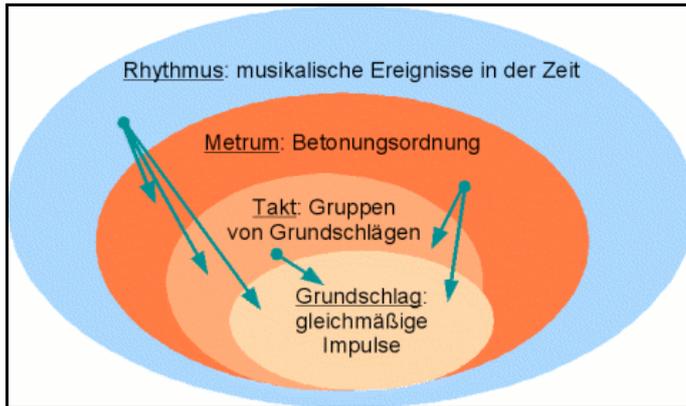


Abb. 70: Vom Grundschrift zum Rhythmus

Im Motion Graphic Design bieten sich unter anderen folgenden Möglichkeiten zur Gestaltung eines gleichmäßigen Impulses oder Grundschrifts als Voraussetzung für Abweichungen und Rhythmus:

- Übergänge zwischen:
  - Szenen – Motiven
  - Farben
  - Einstellungsgrößen
  - Geschwindigkeiten
- Bewegungen im Bild
- Komposition von Objekten
- Musik
- Art der Kamerabewegung

### **Arten von Rhythmus-Muster**

„Jeder Film hat – weil Film ein Bewegungsmedium, ein Zeitmedium ist – eine charakteristische Zeitgestalt, hat also seinen spürbar eigenen Rhythmus. Der kann im Ganzen oder in Teilen fließend, gleitend, stockig, verhalten, gebremst, treibend, kann flexibel oder durchgehalten, kann sanft, ruppig, allmählich, impulsiv sein ...“<sup>1</sup>

In der Beschreibung eines Bewegungsrhythmus werden meist ähnliche, bekannte Bewegungsabläufe als Vergleichsobjekte herangezogen. Es stellt sich daher jedoch die Frage ob es allgemeine Definitionen gibt, womit verschiedene Rhythmus-Muster beschrieben werden können.

Diesbezüglich spricht Gerhard Schumm in einem Artikel über Montagerhythmus von den Begriffen Timing und Pacing.

---

<sup>1</sup> Schumm Gerhard (o. Jg.) Montagerhythmus: Timing / Pacing, <http://www.schnitt.de/212,1035,01>, Aufgerufen am 20.01.09

**Timing:**

„Timing bezeichnet das Zeitfenster einer montierten Einstellung. (Und – aber das lassen wir jetzt beiseite – die Beziehungen der Zeitfenster zueinander.) Ein normales Zimmerfenster hat einen Rahmen und eine Größe. Das Zeitfenster einer Einstellung hat ebenfalls einen Rahmen. Er wird im Prozess des Montierens durch das »In« und das »Out« festgelegt, also durch den Moment des Einstellungseinstiegs und des -ausstiegs. Und die Größe des Einstellungszeitfensters: Sie ist die Dauer der Einstellung.“<sup>1</sup>

**Pacing:**

„Pacing meint die Abfolge visueller oder auditiver Impulse innerhalb einer Einstellung. (Und es meint auch – aber das lassen wir jetzt wieder beiseite – eine Impulsfolge über mehrere Einstellungen hinweg.) Die Impulse können unregelmäßig sein oder können einen regelmäßigen Puls bilden. Man hat hier also einen Begriff, der für Musiker ein wenig verwunderlich ist: Er schwankt zwischen Metrum und Rhythmus.“<sup>2</sup>

Der Begriff Pacing bezeichnet also die Tempo-Variation einer Handlung oder Durchführung. Wohin gegen das Timing den Start- und Endpunkt, sowie die Dauer einer Handlung oder Durchgangs beschreibt.

### 3.10.2 Variation

Variation ist im Zusammenhang mit der Erzeugung von Spannung ein unerlässliches Gestaltungsmittel. Zeitliche Abläufe bzw. Vorgänge basieren auf einem Anfangs- und Endzustand. Ein zeitlicher Vorgang wird dann als aktivierend und spannend empfunden wenn der Betrachter im Ungewissen ist, wie dieser enden wird. Anders formuliert bedeutet dies: Spannung entsteht bei der unsicheren Erwartung eines bestimmten Ereignisses od. Sachverhalts.

Entsprechend der rhythmischen Gestaltungsmittel von Timing und Pacing ergeben sich zwei wesentliche und mit einander kombinierbare dramaturgische

Variationsmöglichkeiten:

- Variation von kurzen und langen Sequenzen
- Variation der zeitlichen Abfolge von Ereignissen innerhalb einer Sequenz

Dabei ist zu berücksichtigen, dass das Einhalten etablierter zeitlicher Muster und somit das erfüllen von Erwartungshaltungen zu einem Maß an Entspannung führt.

Wohingegen das Durchbrechen von Erwartungshaltungen Spannung erzeugt.

---

<sup>1</sup> Schumm Gerhard (o. Jg.) Montagerhythmus: Timing / Pacing, <http://www.schnitt.de/212,1035,01>, Aufgerufen am 20.01.09

<sup>2</sup> Schumm Gerhard (o. Jg.) Montagerhythmus: Timing / Pacing, <http://www.schnitt.de/212,1035,01>, Aufgerufen am 20.01.09

Es ist also Vorsicht geboten, denn in beiden Fällen, kann eine extreme Anwendung entweder zu Langeweile oder Verstörung beim Betrachter führen.

## **4. Zusammenfassung**

### **4.1 Erkenntnisse**

Um abschließend einen Überblick über die gesamte Arbeit zu geben, werde ich die anfangs gestellten Forschungsfragen und die damit verbundenen Erkenntnisse aus dem Forschungsprozess zusammengefasst erläutern.

#### **Welche Gestaltungsfaktoren spielen im Motion Graphic Design eine wesentliche Rolle?**

Beim Motion Graphic Design handelt es sich um eine Verschmelzung zweier sehr unterschiedlicher Gestaltungsformen. Zum einen dem statischen Graphic Design zum anderen dem zeitbasierenden Medium Film und Animation. Diese Synergie erweitert die gestalterischen Möglichkeiten beider Medien enorm und eröffnet eine Vielfalt an Kombinationsmöglichkeiten.

Die wesentlichen Gestaltungsfaktoren die in dieser Arbeit beschrieben sind, setzen sich aus typischen Merkmalen beider Gestaltungsformen zusammen. Diese Mischung aus verschiedenen Thematiken mit unterschiedlichem geschichtlichem Ursprung, soll somit sowohl für Designer aus dem Bereich Graphic Design, als auch dem Bereich Film und Animation eine Bereicherung darstellen.

#### **Motion Graphic aus der Sicht des Graphic Design**

Aus der Sicht des Graphic Designers geht es darum die Möglichkeiten zu erkennen die der Faktor Zeit im gestalterischen Vorgehen mit sich bringt. Dieser Anforderung entsprechen die Gestaltungsfaktoren wie Bewegung, Sequenz-Übergänge, Geschwindigkeit oder die zeitliche Komposition, welche in dieser Arbeit thematisiert werden.

#### **Motion Graphic aus der Sicht des Films und der Animation**

Jene Designer die mit der zeitlichen Komponente des Motion Graphic Design bestens vertraut sind, verfügen oft über eine geringere Kompetenz in Thematiken deren geschichtlicher Ursprung in der Malerei und Bildhauerei liegt aber erheblicher Teil des Graphic Design sind. Dem entsprechen Gestaltungsfaktoren wie Farbe, Objekt-Design, Objekt-Komposition oder Raumwahrnehmung.

### **Thematische Überschneidungen**

Aufgrund dessen das Motion Graphic Design seit seiner Entstehung eine Synergie zwischen zwei verschiedenen Gestaltungsformen darstellt, gibt es viele Gestaltungsfaktoren die in beiden Genres, sowohl Film als auch Graphic Design, eine lange Tradition aufweisen. Hierzu zählen beispielsweise die Faktoren Licht-Setzung, Perspektive und Einstellungsgröße/Bildausschnitt.

### **Welche Gestaltungsfaktoren sind im Vergleich zu anderen Medien besonders charakteristisch?**

Wie bereits thematisiert, finden wir die meisten Gestaltungsfaktoren im Motion Graphic Design auch in anderen Genres wieder. Einzigartige Aspekte die nur dem Genre Motion Graphic innewohnen, entstehen dort wo der Einsatz von Graphiken und Bewegungen direkt auf einander treffen. Hierbei kann es sich um Überblendungen oder Transformationen handeln, welche im Kapitel Übergänge speziell behandelt werden.

## **4.2 Ausblick**

Wie bereits Anfangs erwähnt, ist die Medienbranche seit ihren Ursprüngen einer stetigen Veränderung unterworfen. Die Ursachen solcher Veränderungen sind meist technischer Natur, die wiederum den Anstoß zur Veränderung des sozialen Verhaltens geben und somit die Medienbranche in zweierlei Hinsicht verändern. Zum einen durch die nötige Anpassung der Inhalte an die Technik, zum anderen durch die Anpassung der Kommunikation an das veränderte Nutzerverhalten.

Es ist also abzuwarten wie sich der zu erkennende Trend, zu immer mehr multifunktionalen Unterhaltungs- und Telekommunikationsgeräten, entwickelt. Wie man anhand der Geschichte des Mobiltelefons oder Internets jedoch erkennen kann, ist es keine Seltenheit, dass durch eine neuartige technische Innovation, völlig unbekannte Dimensionen der Medien und Kommunikationsbranche erschlossen werden.

Mehrere Hinweise deuten darauf hin, dass in Zukunft der Anteil der digitalen Medienkommunikation und damit auch der Bedarf an zeitbasierenden Medieninhalten stark ansteigen wird. Als mögliche Indizien können dafür folgende Aspekte gesehen werden:

- Individualisierung von Inhalten (Benutzerprofile, angepasste Werbung,...)
- Zeitlich flexibler, nahezu unbegrenzter Zugang zu Informationen und Medien durch mobile Endgeräte mit Internetzugang
- Enormes Potenzial an Erweiterungen (Satellitenkommunikation, Datenbanken,...)

- Finanzielle Einsparungen durch einfache Distribution und geringe Produktionskosten

Das oft strapazierte Wort des „Multimedia-Zeitalters“ wird also in Zukunft immer mehr an Bedeutung gewinnen und die Medienbranche wird, wie vor rund 600 Jahren durch den Buchdruck, eine fundamentale Neuorientierung erleben. Wann und in welchem Ausmaß diese drastische Prognose Realität werden wird, ist unsicher, dass sie es aber wird, ist angesichts der Umstände absolut zu erwarten.

Die Zukunft wird also von der Überschreitung medialer Grenzen bestimmt sein, womit die besten Voraussetzungen für Motion Graphic Design geschaffen werden.

## 5. Projektarbeit

Bei der Projektarbeit handelt es sich um die Erstellung einer Motion Graphic Sequenz, wodurch die Möglichkeit zur Erprobung theoretische Aspekte geschaffen wurde und auch umgekehrt aufgrund der praktischen Erfahrung neue theoretische Erkenntnisse erlangt werden konnten. Diese Symbiose aus praktischer und theoretischer Arbeit ermöglichte es viele verschiedene Aspekte des Motion Graphic Designs zu erkunden.

Nach Fertigstellung der Motion Graphic Sequenz und der dazu gehörigen theoretischen Arbeit, wurde die praktische Arbeit in einem Video-Tutorial weiter verwendet. In diesem Video-Tutorial werden die thematisierten Gestaltungsfaktoren anhand von konkreten praktischen Beispielen veranschaulicht.

Die Projektarbeit ist in Form einer DVD der Diplomarbeit beigelegt.

## 6. Anhang

### 6.1 Anhang A: Literaturverzeichnis

#### Bücher:

Fries, Christian; Grundlagen der Mediengestaltung, 2004

Heller, Eva; Wie Farben wirken, 1989

Küppers, Harald; Schule der Farben, 1992

Mikunda, Christian; Kino spüren – Strategien der emotionalen Filmgestaltung, 2002

Pricken, Mario; Visuelle Kreativität, 2003

Raffaseder, Hannes; Audiodesign, 2002

Vineyard, Jeremy; Crashkurs Filmauflösung, 2001

Woolman, Matt; Motion Design, 2004

#### Internet-Seiten:

<http://www.parkett-denner.de/>

<http://www.filmtutorial.de>

<http://www.univie.ac.at>

<http://www.schnitt.de/>

<http://www.mediaculture-online.de/>

## 6.2 Anhang B: Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Ausschnitte aus der Titelsequenz zu „The Man with the Golden Arm“ (1955, Regie: Otto Preminger) .....	10
Quelle: <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	
Abb. 2: Ausschnitte aus der Titelsequenz zu „It's a Mad, Mad, Mad, Mad World “ (1963, Regie: Stanley Kramer).....	10
Quelle: <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	
Abb. 3: Ausschnitte aus der Arbeit „Synchromy“ (1971) .....	10
Quelle: <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	
Abb. 4: Ausschnitte aus MTV Logoanimationen (1981) .....	11
Quelle: <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	
Abb. 5: Ausschnitte aus dem Musikvideo „Money For Nothing“ (Künstler: Dire Straits, Ausstrahlung auf MTV Europe 1987) .....	11
Quelle: <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	
Abb. 6: Ausschnitte aus der Titelsequenz zu „Licence to Kill“ (1989, Regie: John Glen) .....	11
Quelle: <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	
Abb. 7: Ausschnitte aus der Titelsequenz zu „Se7en“ (1995, Regie: David Fincher) .	12
Quelle: <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	
Abb. 8: Ausschnitte aus Arbeiten der Motion Design Agentur „Prologue“ .....	12
Quelle: <a href="http://www.prologue.com/">http://www.prologue.com/</a>	
Abb. 9: Superfarbensonne nach Küpper.....	14
Quelle: <a href="http://de.wikipedia.org/">http://de.wikipedia.org/</a>	
Abb. 10: Harmonieregeln nach Küpper .....	15
Abb. 11: HSV-Farbraum (V steht in diesem Fall für Value, kann aber mit Helligkeit gleichgesetzt werden) .....	15
Quelle: <a href="http://de.wikipedia.org/">http://de.wikipedia.org/</a>	
Abb. 12: Farbschemata .....	17
Abb. 13: 2D Grafik-Stil .....	19
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a> , <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	
Abb. 14: Zeichen-Stil .....	19
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a> , <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	
Abb. 15: Text-Stil.....	19
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a> , <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a> , <a href="http://www.vimeo.com/klausn">http://www.vimeo.com/klausn</a>	
Abb. 16: Coutout-Stil .....	20
Quelle: <a href="http://www.natl.tv/">http://www.natl.tv/</a> , <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a>	
Abb. 17: 3D Grafik-Stil .....	20
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a> , <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a> , <a href="http://www.stardust.tv/">http://www.stardust.tv/</a>	
Abb. 18: 2D Grafik-Stil in Kombination mit 3D-Grafikstil .....	20
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a> , <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	
Abb. 19: 2D Grafik-Stil in Kombination mit 3D Grafik-Stil und Realbild Aufnahmen ..	21

Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a> , <a href="http://www.stardust.tv/">http://www.stardust.tv/</a>	
Abb. 20: 2D Grafik-Stil in Kombination mit Realbild Aufnahmen .....	21
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a> , <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	
Abb. 21: 3D Grafik-Stil in Kombination mit Realbild Aufnahmen .....	21
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a> , <a href="http://www.stardust.tv/">http://www.stardust.tv/</a>	
Abb. 22: Kontur: Breite, Härte, Glätte, Farbe .....	22
Abb. 23: Fläche: reales Abbild, einfarbige Füllung, Verlaufsfüllung, musterhafte Füllung .....	22
Abb. 24: Fläche: zweidimensionaler Eindruck, dreidimensionaler Eindruck .....	23
Abb. 25: Abstrakte Textur .....	23
Abb. 26: Musterhafte Textur .....	23
Abb. 27: Natürliche Textur .....	24
Abb. 28: Beispiele für eine Ausgewogene Komposition und optische Gewichtung .....	24
Abb. 29: Beispiele für eine unausgewogene Komposition und optische Gewichtung..	24
Abb. 30: Beispiele für eine Ausgewogene und spannende Komposition .....	25
Abb. 31: Spiegelung .....	25
Abb. 32: Reihungsform .....	26
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 33: Dreiecksform .....	26
Abb. 34: Kreisform.....	27
Quelle: <a href="http://www.buck.tv/">http://www.buck.tv/</a>	
Abb. 35: Rasterform .....	27
Abb. 36: Zentrierung .....	28
Abb. 37: Goldener Schnitt .....	28
Abb. 38: Ungeordnete Anordnung Raum .....	29
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 39: Relative Größe .....	30
Abb. 40: Verdeckung.....	30
Abb. 41: Schlagschatten .....	31
Abb. 42: Linearperspektive .....	31
Abb. 43: Kameraschwenk.....	33
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 44: Kamerarollen .....	34
Quelle: <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	
Abb. 45: Track Out Kamerafahrt.....	34
Quelle: <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	
Abb. 46: Track In Kamerafahrt .....	35
Quelle: <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	
Abb. 47: Parallelfahrt.....	35
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 48: Verfolgungsfahrt.....	36
Quelle: <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	

Abb. 49: Kranfahrt .....	36
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 50: Kamerazoom.....	37
Quelle: <a href="http://superfad.com/">http://superfad.com/</a>	
Abb. 51: Masken-Überblendung .....	38
Quelle: <a href="http://www.instant.at/">http://www.instant.at/</a>	
Abb. 52: Masken-Überblendung .....	38
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 53: Überblendung bzw. Einblendung durch Veränderung der Position.....	39
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 54: Überblendung durch Veränderung der Größe .....	39
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 55: Überblendung durch Objekttransformation .....	40
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 56: Verdeckter Schnitt.....	40
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 57: Gleichzeitige Größen und Deckkraft Veränderung .....	41
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 58: Größen Veränderung mit folgender Deckkraft Veränderung .....	41
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 59: Froschperspektive .....	42
Abb. 60: Vogelperspektive .....	43
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 61: Extreme Vogelperspektive .....	43
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 62: Extreme Froschperspektive.....	43
Quelle: <a href="http://www.psyop.tv/">http://www.psyop.tv/</a>	
Abb. 63: Sequence als Beispiel für den Einsatz von Einstellungsgrößen.....	45
Abb. 64: Ausgewogene Helligkeitsverteilung.....	46
Abb. 65: Helle Beleuchtung.....	46
Abb. 66: Dunkle Beleuchtung .....	47
Abb. 67: Simulation eines Spottlichts durch Helligkeitsverlauf .....	47
Abb. 68: Lichtflecken .....	48
Abb. 69: Glanzlichter.....	48
Abb. 70: Vom Grundschatz zum Rhythmus.....	50
Quelle: <a href="http://de.wikipedia.org/">http://de.wikipedia.org/</a>	

### **6.3 Anhang C: Tabellen zur Beurteilung der emotionalen Wirkung von Farben**

Die in den Tabellen angeführten Werte entstammen dem Buch „Wie Farben wirken“ von Eva Heller. Bei dieser Studie wurden 1888 Personen im Alter zwischen 14 und 83 Jahren zu jeweils 40 Begriffen und den dazugehörigen subjektiven Farbempfindungen, bei einer Auswahl an 13 Farben, befragt.

Die folgenden Tabellen zeigen die Prozentzahlen von Befragten die, die jeweilige Farbe mit dem in der linken Spalte stehenden Begriff in Verbindung gebracht haben. Die Zellen die in Farbe dargestellt sind, entsprechen den drei höchsten Prozentwerten. Die Ergebnisse wurden zu Anschauungszecken auf 100% hochgerechnet. Nähere Informationen entnehmen sie bitte der Literaturquelle.

Um die Ambivalenz der Farbwirkungen darzustellen, wurden die Begriffe in den folgenden Tabellen zwischen scheinbar negativen und positiven/wertneutralen Assoziationen gegliedert.

Negative Assoziationen Teil1

	Gelb	Orange	Rosa	Rot	Violett	Braun	Blau	Grün	Gold	Silber	Schwarz	Grau	Weiß
Das Abweisende	6	9			9	17					23	21	
Die Aggressivität	12	10		58				8			12		
Das Alte						33					6	61	
Das Altnodische					11	45					11	24	
Die Angeberei	12	21		11	11	8			37				
Das Angepaßte				6		31	6	6				42	9
Die Aufdringlichkeit	19	26	13	12	15			6	9				
Das Biedere						39	6			8		37	10
Das Billige	0	20	10		8	16		8	10			16	11
Das Bittere	19				8	19	5	30			9	10	
Das Böse				6	6	13					69	6	
Die Brutalität				27		20					47		
Die Dummheit	11				9	30		9			17	24	
Das Eckige	9						16	8		16	19	19	13
Der Egoismus	19			9	8	6	8	9	10		25	6	
Die Eifersucht	54				7			29			10		
Die Einsamkeit					7	6	7				23	38	19
Die Eitelkeit	14	11	22		24		9		20				
Die Faulheit													
Die Ferne							65				7	16	12
Die Gefahr	12	13		48							27		
Die Gefühllosigkeit	12				6	8	12		7	7	20	29	6
Der Geiz	34						8	28			9	21	
Das Giftige	26				6			68					
Das Harte				7			18			10	51	14	
Die Heimlichkeit	10				16	10					22	34	8
Die Hektik	12	16		26	11			10			13	12	
Die Hitze	26	23		51									
Das Introvertierte	7		6		18	13	8				21	19	8
Das Kleine	16		31			8			6	10	7	8	14

Negative Assoziationen Teil2

	Gelb	Orange	Rosa	Rot	Violett	Braun	Blau	Grün	Gold	Silber	Schwarz	Grau	Weiß
Das Konservative						30	8		10		43	9	
Die Kühle							51	7		16		12	14
Der Lärm	12	14		18		10					32	14	
Die Langeweile			8			28					11	53	
Das Laute	21	23		31	15						10		
Die Leere							6				44	25	25
Das Mittelmäßige	10	9				31	6	11				33	
Die Naivität	17		36		13	8		17				9	
Der Neid	53							30			7	10	
Das Salzige	8						14	14		9		14	41
Das Saure	50							50					
Das Schwere						28			7		53	12	
Das Spießige						37		10	16	8	8	21	
Die Unfreundlichkeit	9	5				20		7			25	34	
Das Unsachliche		16	23	8	23	13			11			6	
Die Unsicherheit	17	7	14		14	13						26	9
Das Unsympatische	13	13	5		14	31		8			8	8	
Das Verbotene	7			39	16	7					32		
Das Verdorbene	8				16	30		8			25	13	
Die Verlogenheit	31				13	11		16			22	7	
Die Unmäßigkeit	8	16	14		15	26	9	12					
Die Wut		9		60	9			6			16		

Positive und wertneutrale Assoziationen Teil1

	Gelb	Orange	Rosa	Rot	Violett	Braun	Blau	Grün	Gold	Silber	Schwarz	Grau	Weiß
Die Aktivität	17	20		32			17	14					
Das Angenehme		9	21	8			17	27					9
Das Aromatische		26		17		36		21					
Das Attraktive			9	31	9		15		11	7	6		12
Das Außergewöhnliche		8			36				25	18	13		
Die Begierde	12	15		39	11				11		12		
Das Beruhigende			13				21	56					10
Die Bescheidenheit			16			12		12		8	6	26	20
Der Charme	6	8	21	10	11		10		7	9			18
Die Dynamik	10	14		27			22	5		11	6		5
Die Ehrlichkeit	7						28	20					45
Die Eleganz					10		7		13	21	24	8	17
Die Empfindsamkeit	11		36	7	14		12	8					12
Die Energie	19	21		44			8		8				
Das Erfrischende	23	11	5	6			26	16					13
Die Erholung	9						18	63					10
Die Erotik			13	69	8						10		
Das Extrovertierte	20	23	9	17			7	7	9				8
Die Festlichkeit							9		30	17	17		27
Die Freundlichkeit	12	11	15	8			22	11	9				12
Die Freundschaft		7	9	16			30	13	18				7
Die Frömmigkeit					10	7	9			7	21	9	37
Die Funktionalität							6			12	23	25	34
Die Gemütlichkeit	9	8	11	8		44	9	11					
Der Genuß		15	13	6	17	8	8	13	20				
Die Geselligkeit	20	25	10	15		8	10	12					
Das Gesunde	5	8	11	23			13	34					6
Das Glück	11	5	10	21			10	15	21				7
Etwas Großes	7			12			21		7		27	11	15
Das Gute	6	6		8			13	8	12				47

Positive und wertneutrale Assoziationen Teil2

	Gelb	Orange	Rosa	Rot	Violett	Braun	Blau	Grün	Gold	Silber	Schwarz	Grau	Weiß
Die Harmonie			17	8	8		34	12	7				14
Die Höflichkeit	7		19				11	10	7	17		13	16
Das Ideale	9		7	7			19	7	14	12			25
Die Jugend	15		23				15	33					14
Die Klugheit	9				6		25		12	12		7	29
Die Kraft		6		36	8	8	14		7		23		6
Die Lebendigkeit	11	11		18			8	42					10
Die Lebensfreude	17	13	10	29			12	12					7
Das Leichte	21		20				11			6			42
Die Leidenschaft	7	8	5	61	14				5				
Das Leise			23					6		12	6	21	32
Die Leistung	9	12		20			26		24	9			
Die Liebe			10	90									
Das Liebliche	5	5	63	9			7						11
Das Lustige	24	26	11	20	6		5	8					
Der Luxus	14			8	13				45	10			
Die Macht				14		14			16		56		
Das Männliche				9		16	43				25	7	
Die Magie					29				9		62		
Das Milde	7	9	28			8	13	7					28
Das Moderne		12	7	14	11		11			9	15		21
Das Modische	9	19	14		23	9		11					7
Das Natürliche	6					11	14	53					16
Das Neue	16		10				13	10	7	9			35
Die Neutralität												37	63
Der Optimismus	22	10	9	11			17	19					12
Das Originelle	9	20	7	8	26				9	13	8		
Die Phantasie	14	8	10	8	19		19	10		5			7
Die Pracht				18	12				58	12			
Die Romantik		7	38		13		10	10					7

Positive und wertneutrale Assoziationen Teil3

	Gelb	Orange	Rosa	Rot	Violett	Braun	Blau	Grün	Gold	Silber	Schwarz	Grau	Weiß
Die Ruhe						11	22	32			10	9	16
Etwas Rundes	10	15	12	26	8	7		16					6
Die Sachlichkeit							24				18	26	32
Die Sanftheit	5		45		8	7	11	5					19
Die Sauberkeit							12						88
Die Schnelligkeit	13			20			8			39	8		12
Die Sehnsucht	6			10	11		30	14	6			7	10
Die Sexualität	6	6	12	53	16						7		
Die Sicherheit	7					12	17	27	7				18
Die Sportlichkeit	8			20			40	8		10			14
Die Stille							25	17		13	15	13	17
Der Stolz				11	14	6	14		24	10	8		13
Das Süße	14	22	43	21									
Die Sympathie			11	20	9		32	18					10
Die Toleranz	8	8			10		24	26					24
Die Treue	5			9	5	7	31	19	11	5			8
Das Unkonventionelle	11	13		10	35					18	13		
Das Verführerische			23	37	17				8		15		
Das Vergnügen	14	22	12	18	12		10	7	5				
Das Vertrauen	6						44	22	6				22
Die Wärme	9	26		47		13			5				
Die Wahrheit							32		20				48
Das Weibliche	6		43	20	15								16
Die Zärtlichkeit			58	15	9		10						8
Das Zarte	15		59										36