

*T Y P E*  
*in*  
*M*  
*o*  
*T*  
*i*  
*O*  
*n*

# INHALT

## 01. AUSGANGSLAGE UND ZEILE

(Einleitung in das Thema und persönliche Zeilsetzungen)

## 02. PLANUNG UND BEWERTUNG

(Arbeitsstruktur, Zeitplan und Bewertungskriterien)

## 03. TEIL 1

(Buchstaben und der Entwicklungsprozess)

## 04. TEIL 2

(Worte und der Entwicklungsprozess)

## 05. TEIL 3

(Der Satz und der Entwicklungsprozess)

## 06. REFLEXION DES ARBEITSPROZESSES

(Selbstkritische Betrachtung und persönliche Lernerfahrungen)

## 07. SCHLUSSFOLGERUNGEN

(Wichtige Einsichten und Fazit des Projekts)

A

U u

S n Z

G d E

A

T

N

L

G

E

S

L

A

G

E

Im Rahmen dieses Projekts liegt der Fokus auf der Gestaltung verschiedener kurzer Animationen, die jeweils zwischen 5 und 10 Sekunden dauern. Diese Sequenzen sind als Loops angelegt, das heisst sie besitzen einen geschlossenen Bewegungsablauf, der sich endlos wiederholen lässt, ohne dass ein klarer Anfang oder ein Ende wahrnehmbar ist.

Darüber hinaus möchte ich durch das Projekt meine technischen Fähigkeiten im Umgang mit Animationssoftware erweitern und ein Gefühl dafür entwickeln, wie sich Designentscheidungen auf die Wahrnehmung des Betrachters auswirken. Rahmen dieses Projekts gestalte ich verschiedene kurze Animationen, die jeweils zwischen 5 und 10 Sekunden dauern.

Die Idee entstand aus dem Interesse, Bewegung, Typografie und Rhythmus in einem kompakten aber wirkungsvollen Format miteinander zu verbinden. Durch die Arbeit mit wiederkehrenden Abläufen soll untersucht werden, wie sich durch subtile Veränderungen in Farbe, Form oder Geschwindigkeit eine visuelle Dynamik und emotionale Spannung erzeugen lassen.

Alle meine Animationen müssen als Loops konzipiert, also als geschlossene Bewegungsabläufe, die sich endlos wiederholen lassen.

Ein weiteres Ziel besteht darin, ein besseres Verständnis für Prinzipien der Animation wie Timing, Übergänge und visuelle Balance zu entwickeln. Gleichzeitig soll die Arbeit zeigen, wie einfache grafische Elemente wie Linien, Flächen oder Buchstaben durch Bewegung eine neue Bedeutung erhalten können.

02.

P L u  
A n B  
N d E  
U W  
N E  
G R

T U  
N G

## DATUM

20.08 Einstieg / Teil 1  
27.08 Umsetzung  
03.09 Teil 2  
10.09 Umsetzung  
17.09 Teil 3  
24.09 Umsetzung  
Herbstferien  
15.10 Präsentation/  
Feedback  
22.10 Überarbeitung/  
Dokumentation/  
Abgabe

## BEWERTUNG

-Grafisches Formulieren: Vielfältigkeit des Ausdrucks, Experimentierfreude und Ideen  
- Storyboard  
- Engagement: Sorhfalt, Vollständigkeit und Pünktlichkeit der geforderten Abgaben  
- Kritische Reflexion  
- Präsentation: Struktur, Sprache, inhaltliche Fülle, technische Aufbereitung

03.

*T*

*E*

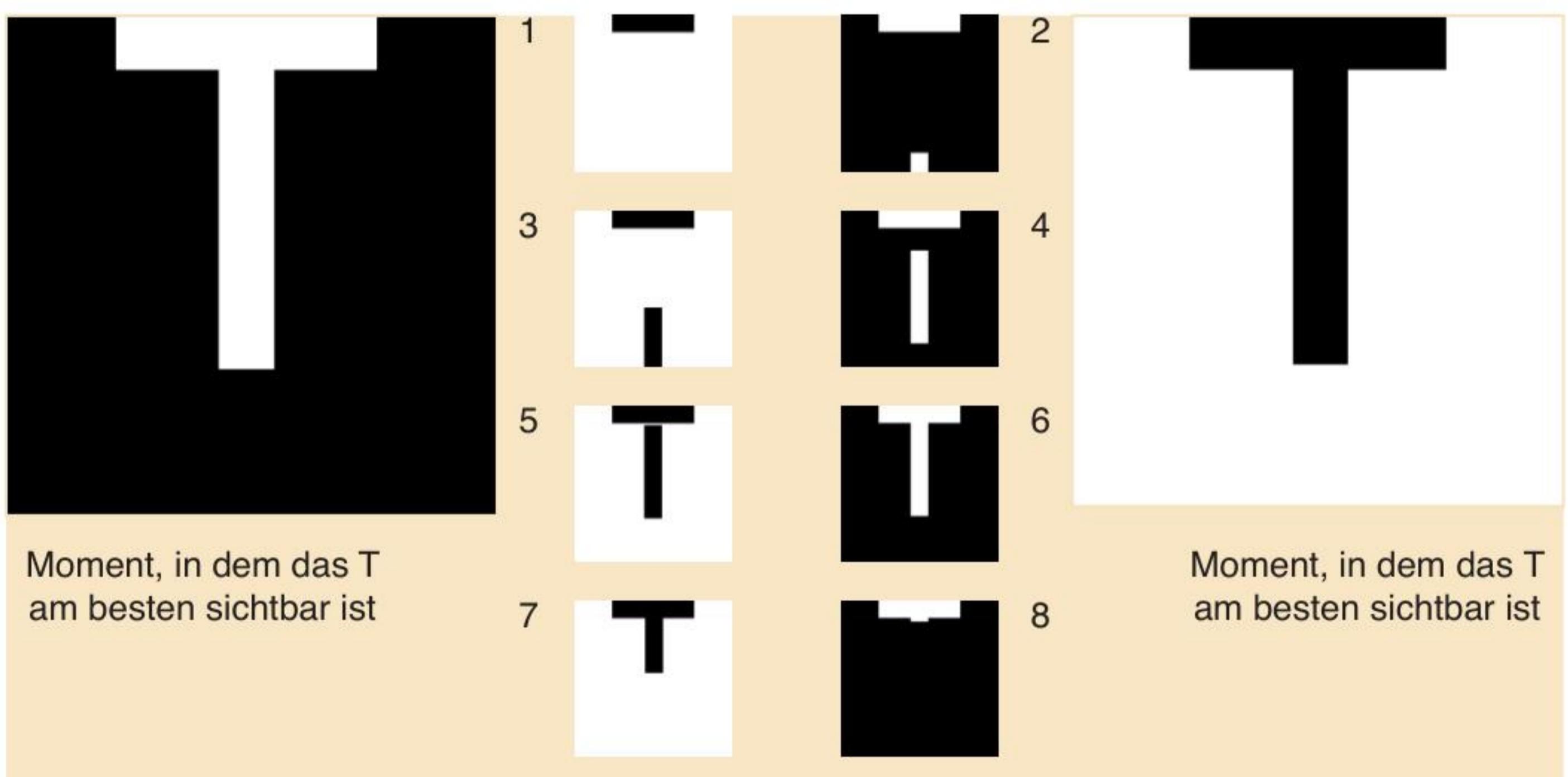
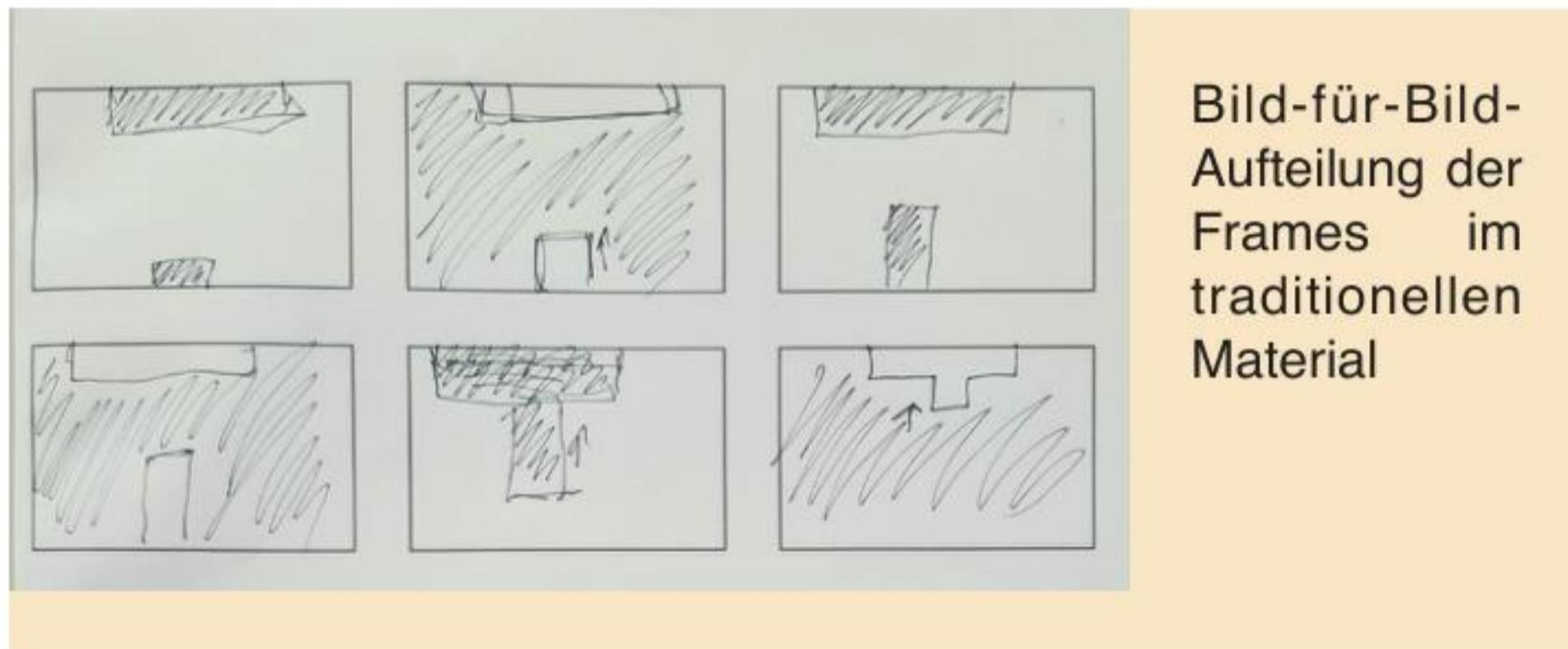
*I*

*L*

1

## 01. Buchstabe T

Ich hatte die Idee, einen starken Kontrast zu schaffen, indem sich der Hintergrund in jedem Frame von Schwarz zu Weiss abwechselt, um die Kontrastwirkung zu verdeutlichen. Dieses Blinken zeigt genau diesen Effekt. Ausserdem gibt es in diesem Buchstaben eine Bewegung des unteren Teils des Buchstabens T. Daheisst, der untere Balken des T bewegt sich von unten nach oben, verbindet sich mit dem statischen oberen Teil des Buchstabens und durchdringt ihn anschliessend.



## 02. Buchstabe Z

Ich hatte die Idee, in diesem Buchstaben Bewegung darzustellen und ausserdem zu zeigen, dass sich dieser Buchstabe in einzelne Teile zerlegen lässt, die sich in verschiedene Richtungen bewegen können. Z.b. bewegt sich der Hauptteil ausschliesslich in eine bestimmte Richtung mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten, und eines dieser Teile wird sich schließlich um die eigene Achse drehen. Auf diese Weise zeige ich verschiedene Arten von Bewegung in unterschiedlichen Situationen.

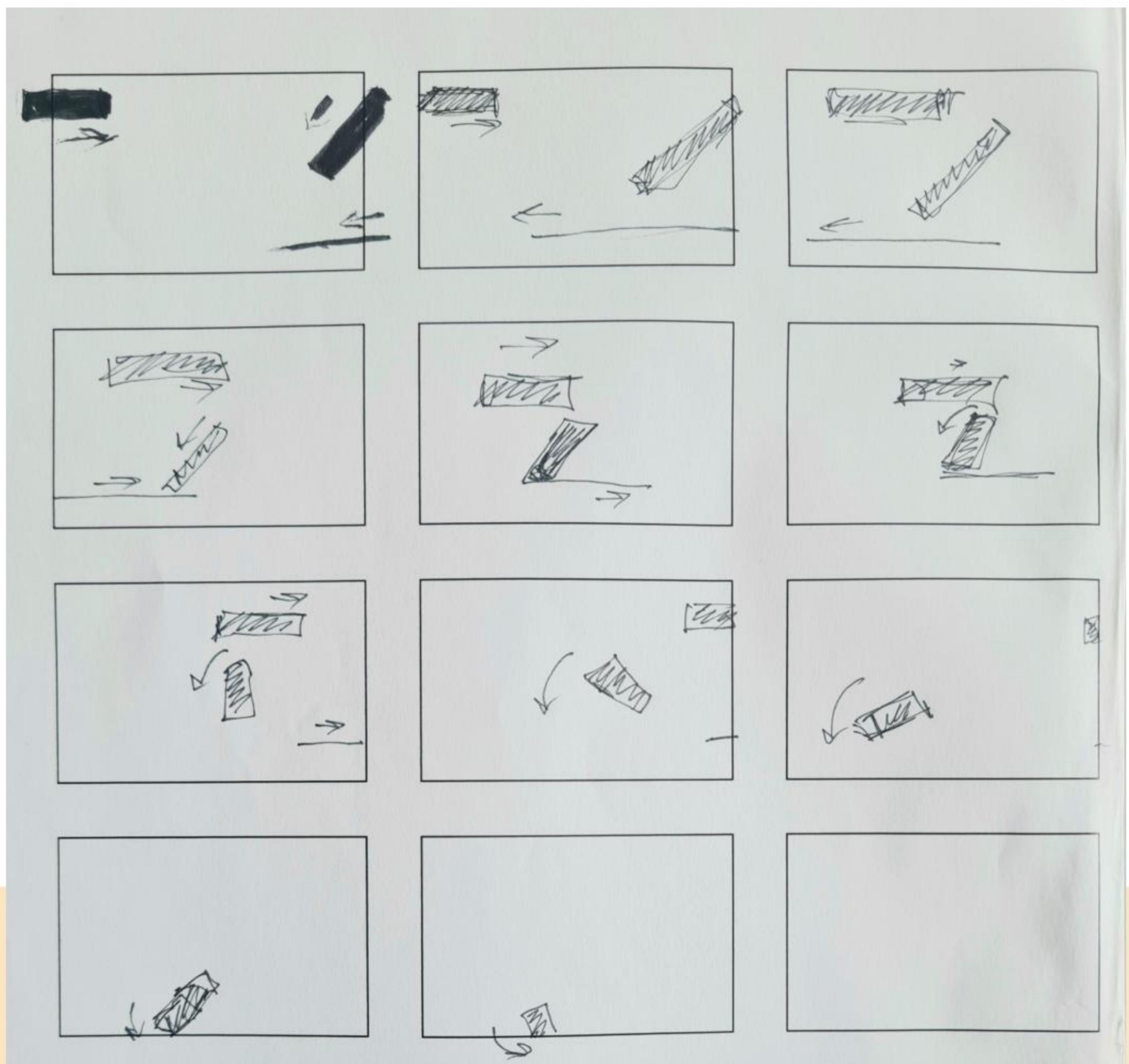
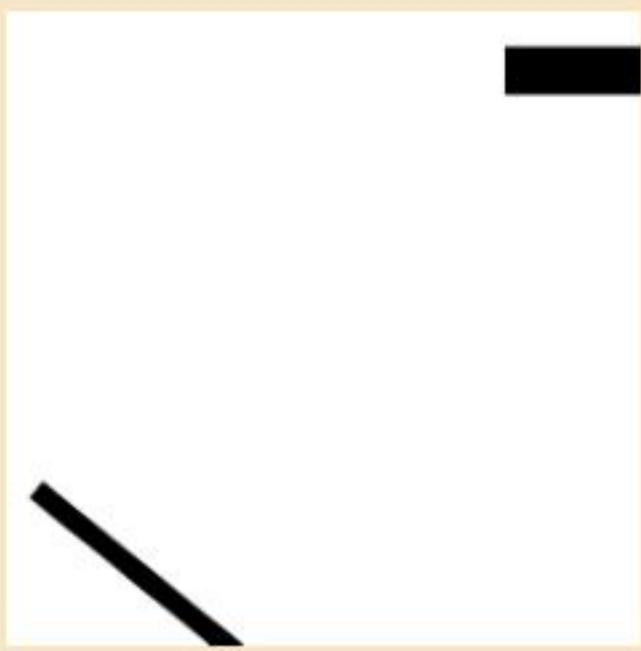
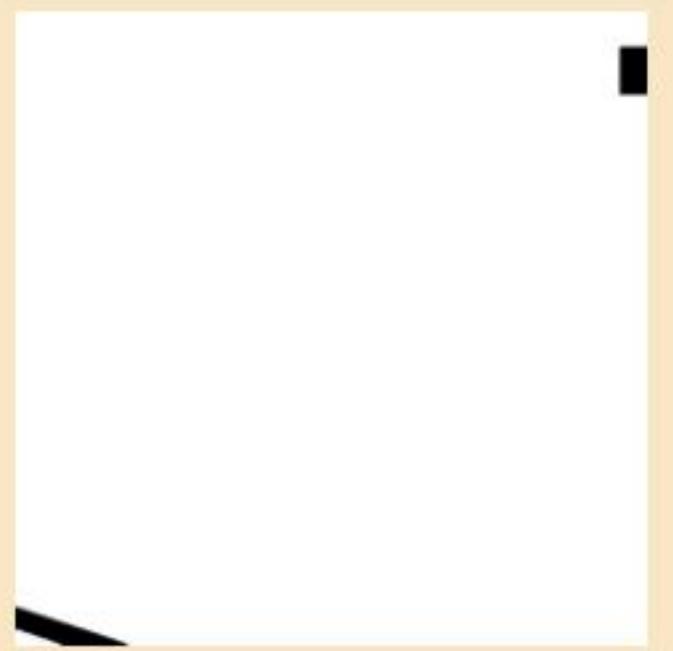


Bild-für-Bild-Aufteilung der Frames im traditionellen Material

9



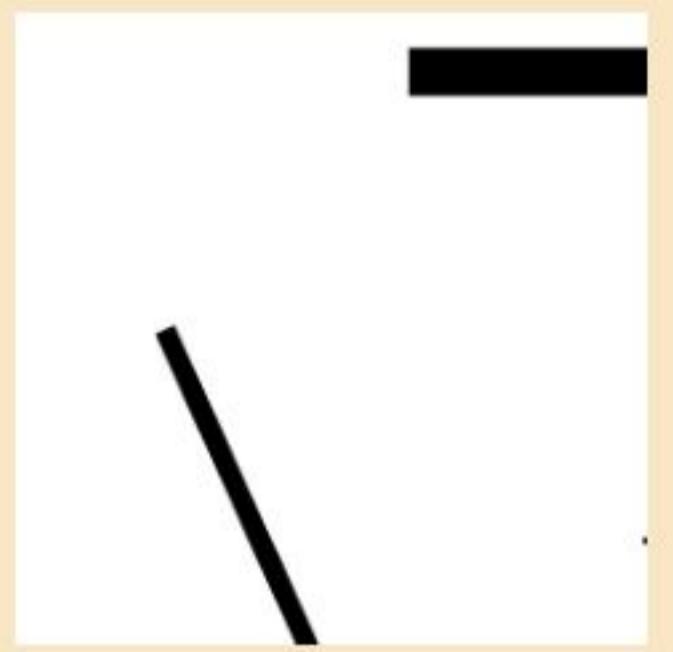
10



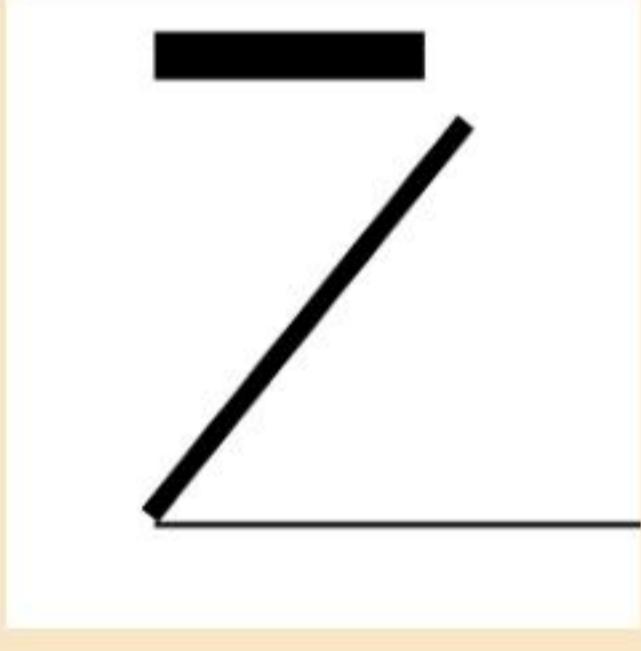
7



8



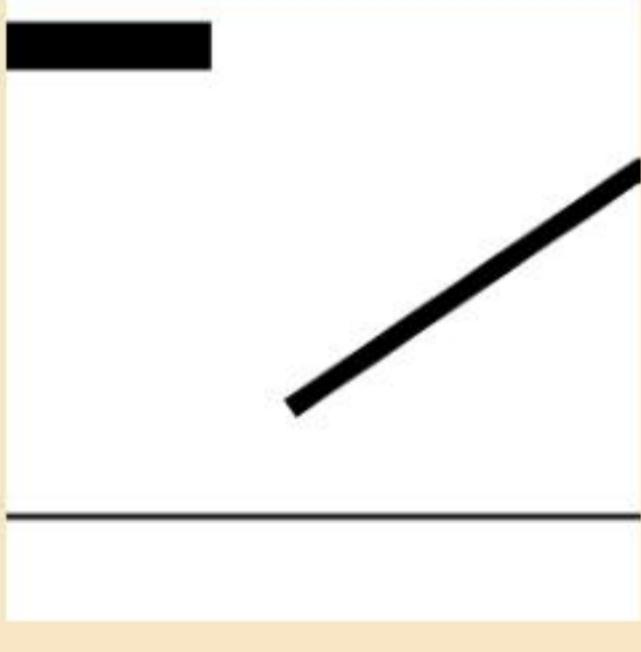
5



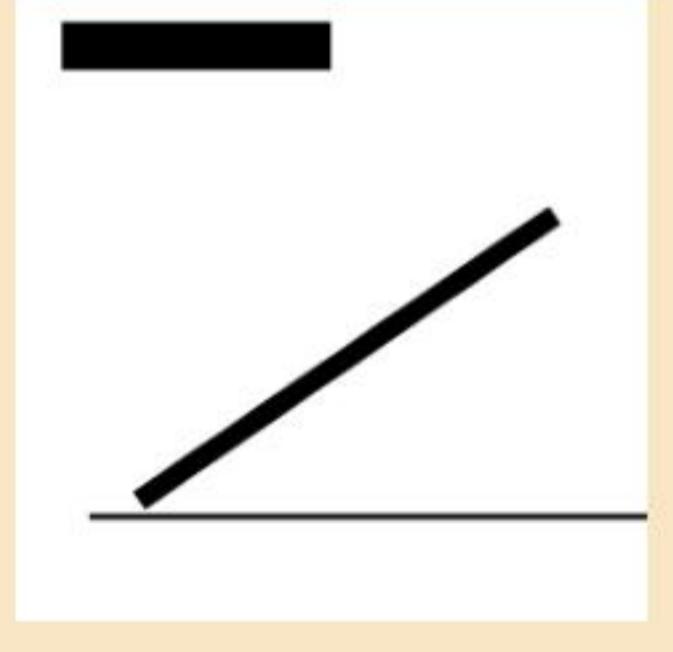
6



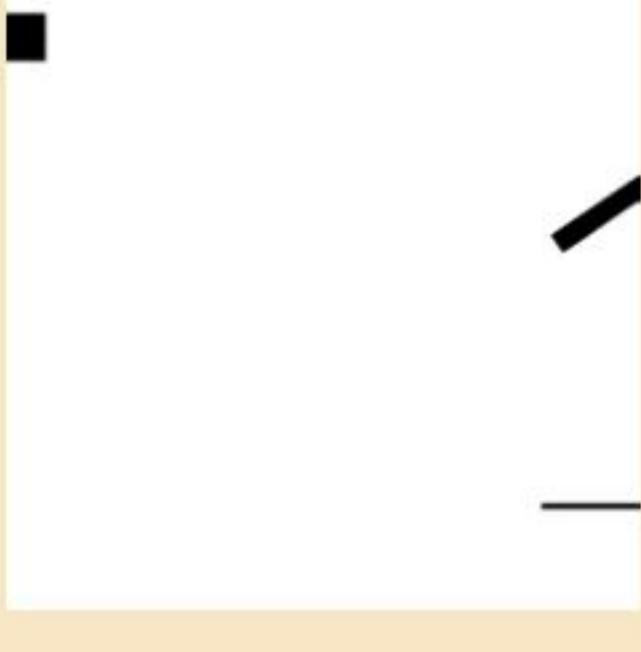
3



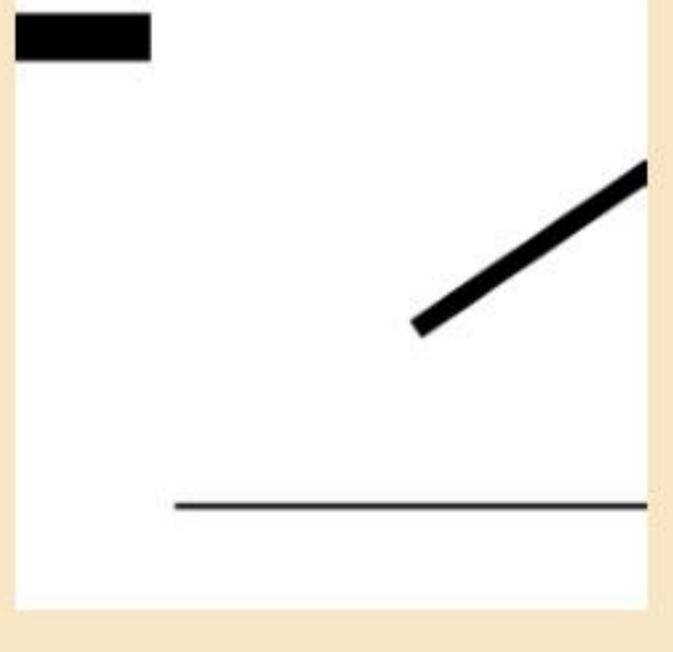
4



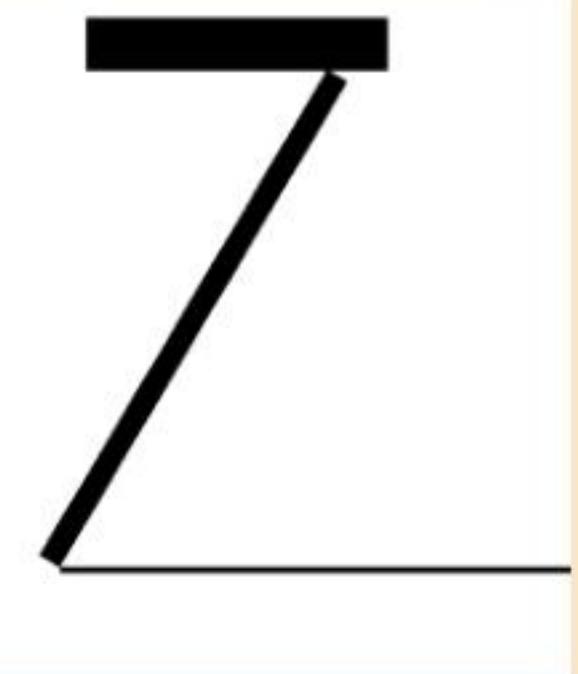
1



2



Moment, in dem das Z  
am besten sichtbar ist



## 03. Buchstabe o

Ich hatte grundsätzlich die Idee, durch eine Bewegung, die einer Pulsation ähnelt, sowie durch das Erscheinen und Verschwinden der Buchstaben ein Gefühl von Pulsiert zu erzeugen, insbesondere beim kleinen Buchstaben o. Deshalb habe ich beschlossen, dies auszuprobieren und umzusetzen.

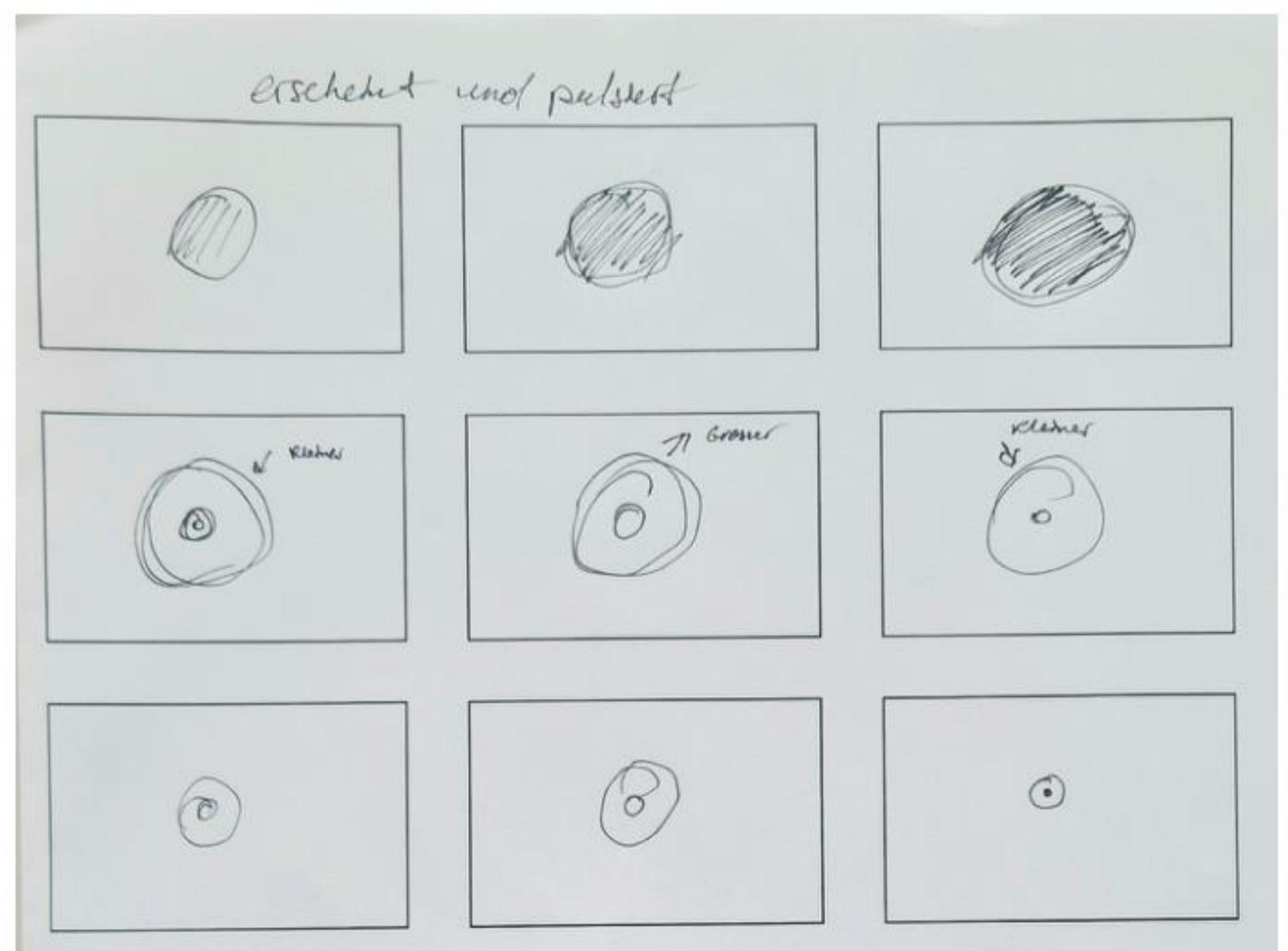
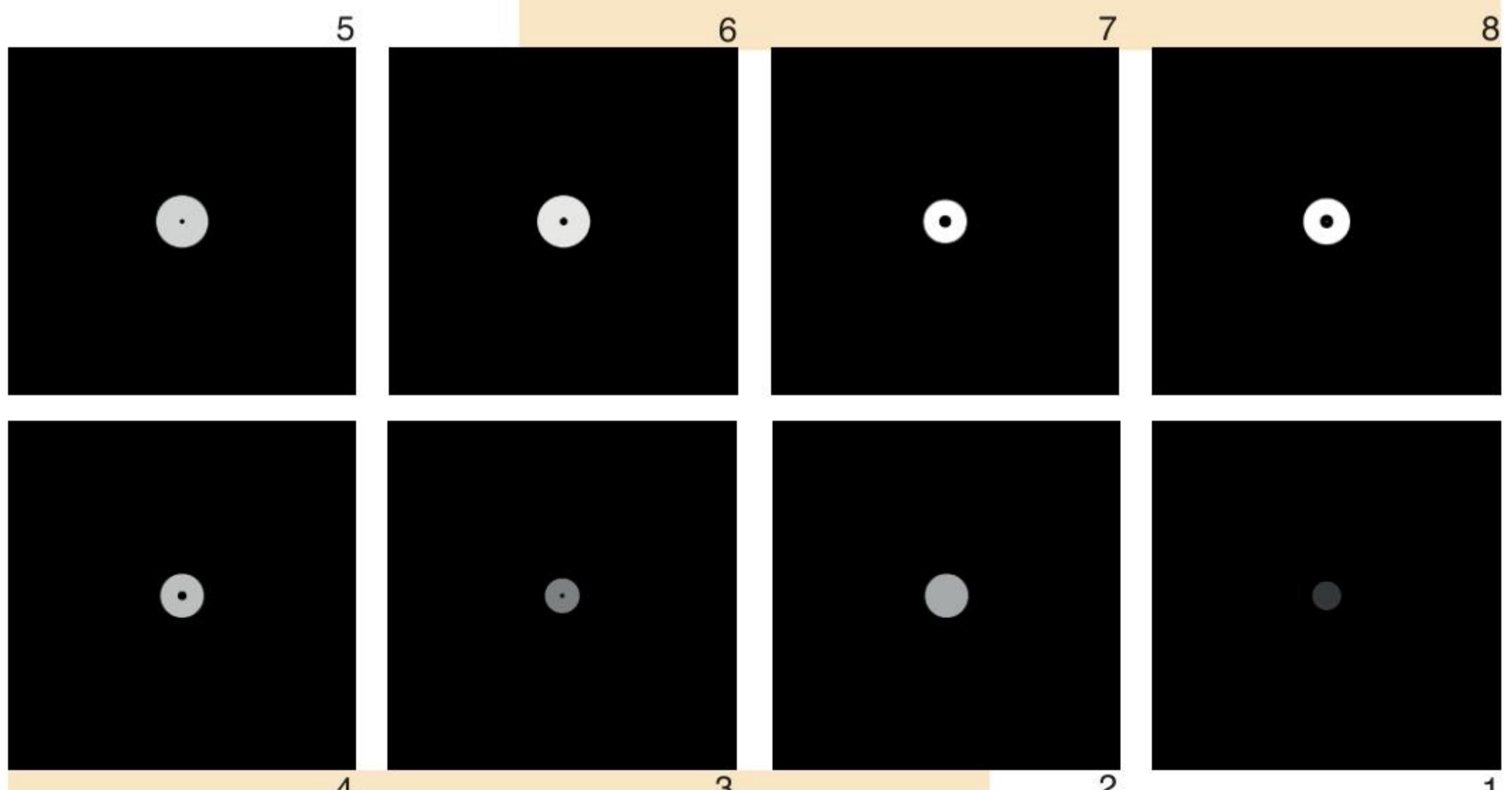
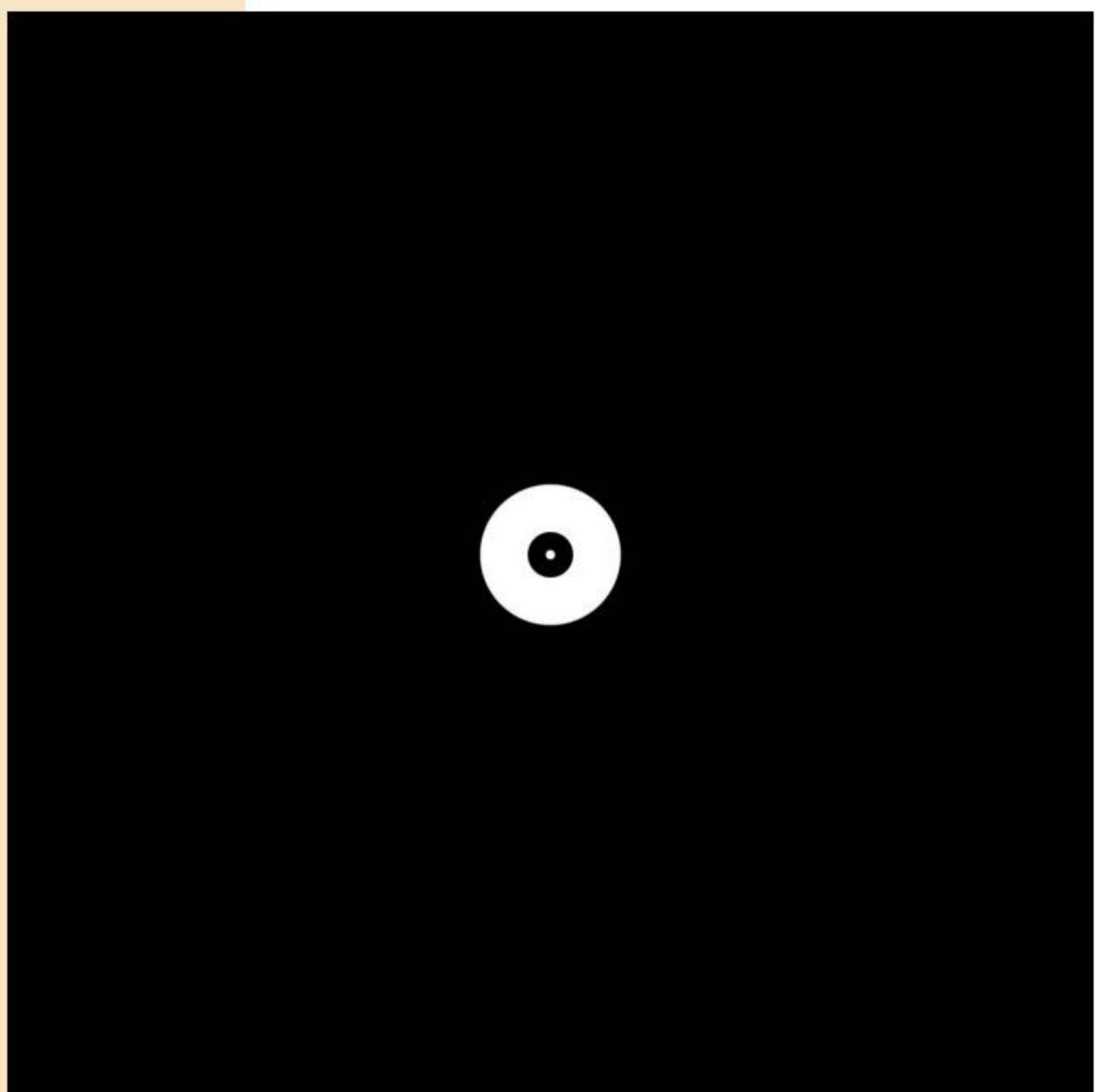


Bild-für-Bild-Aufteilung der Frames im traditionellen Material



Moment, in dem das o  
am besten sichtbar ist



## 04. Buchstabe O

Bei der Gestaltung des grossen Buchstabens O habe ich ein Dreieck und einen Kreis verwendet. Dabei wollte ich jedoch, dass die Assoziation hauptsächlich beim Dreieck liegt. Deshalb habe ich mit dem Dreieck gespielt, mehrere hinzugefügt, ihre Bewegungen gezeigt und sie verändert.

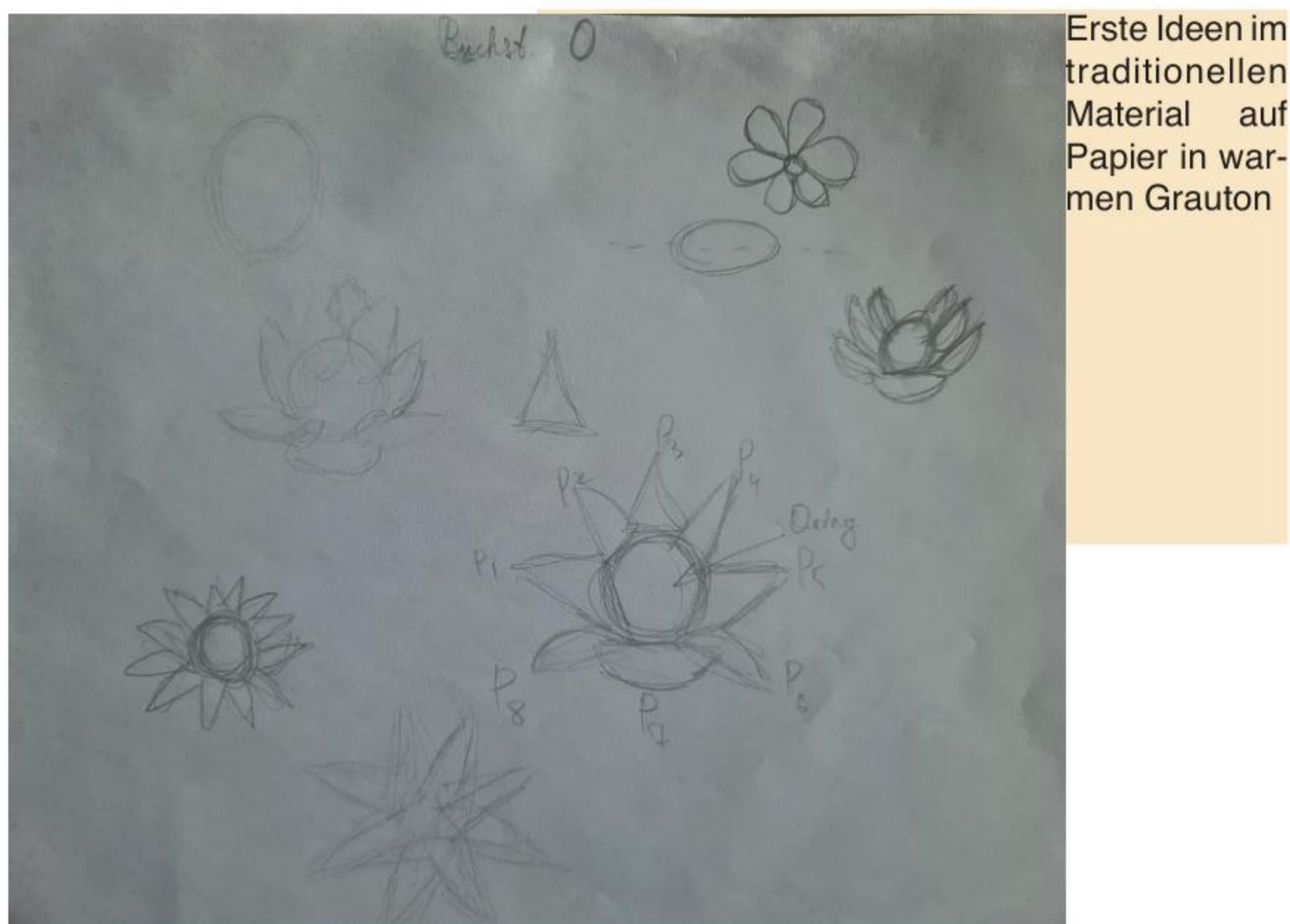
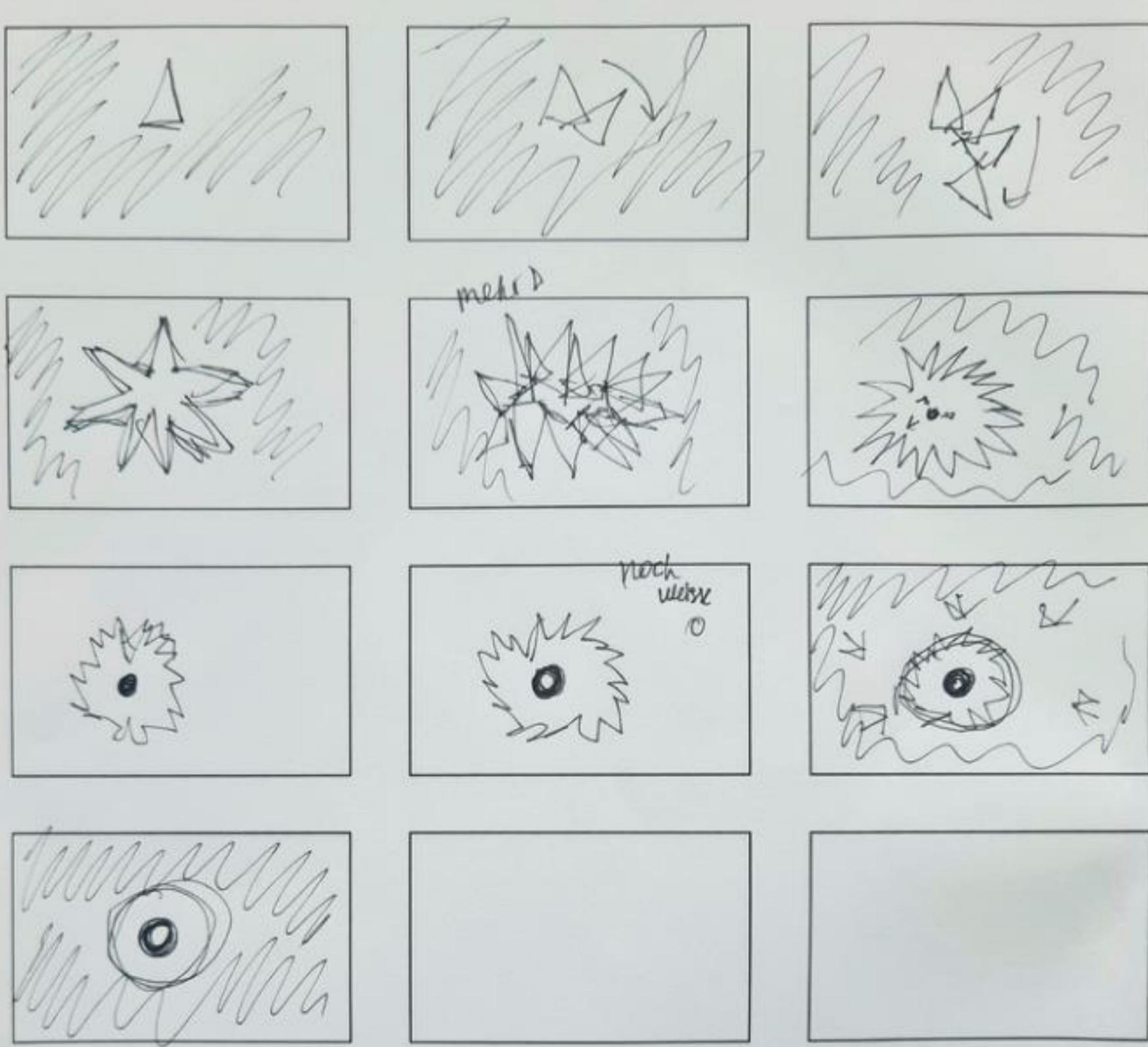
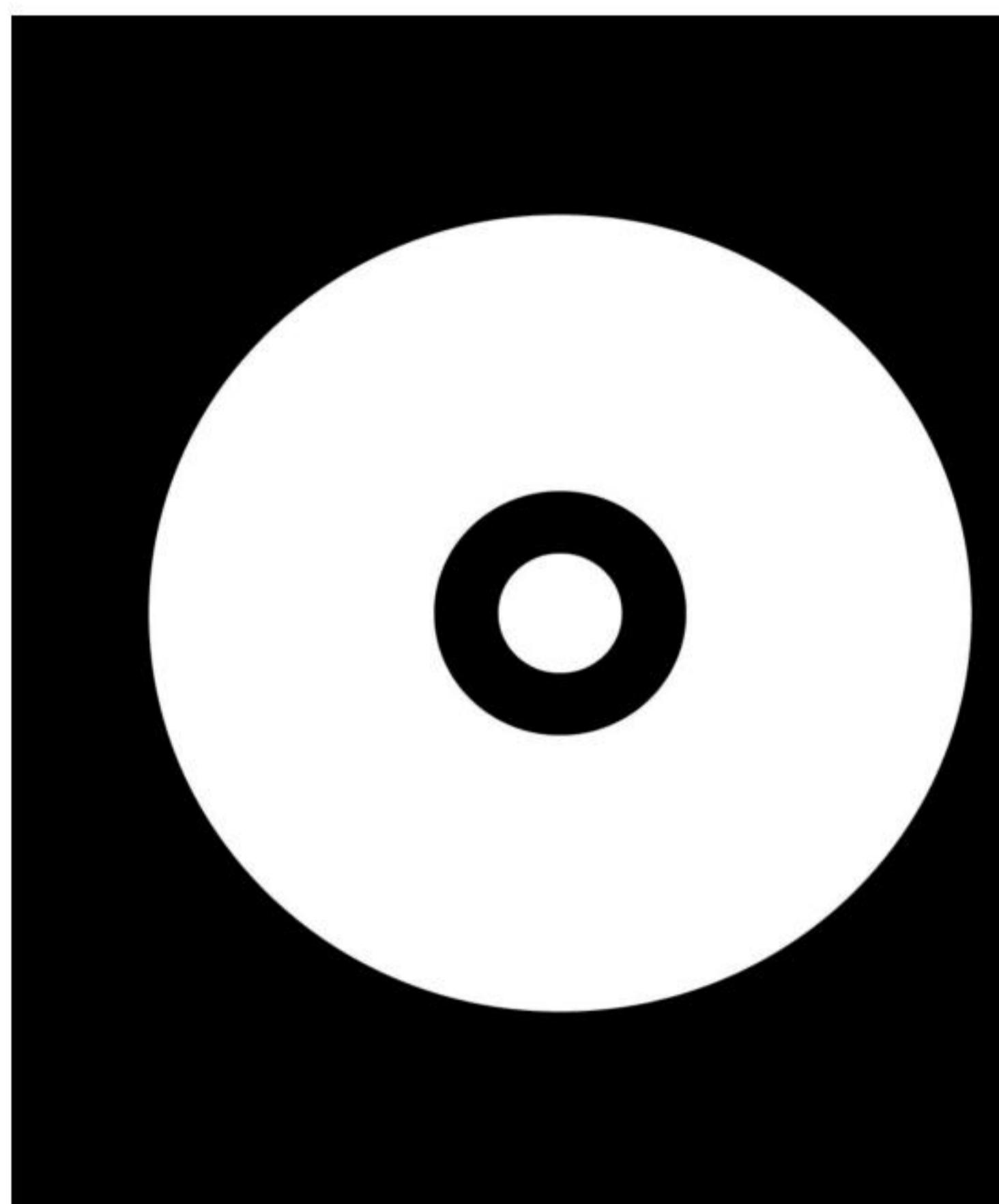
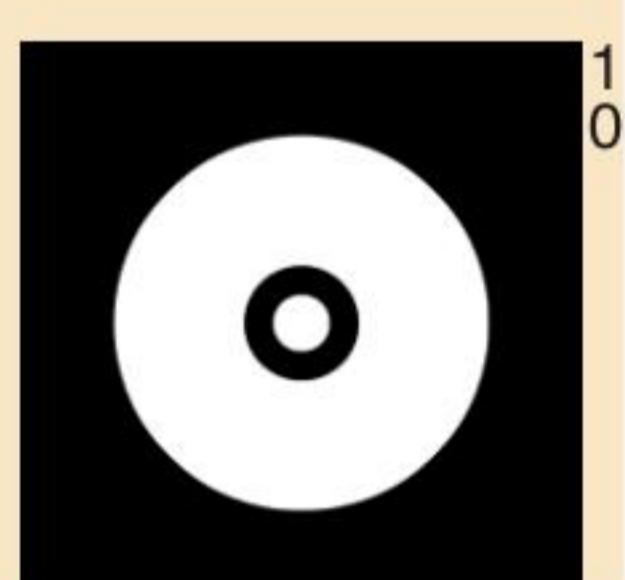
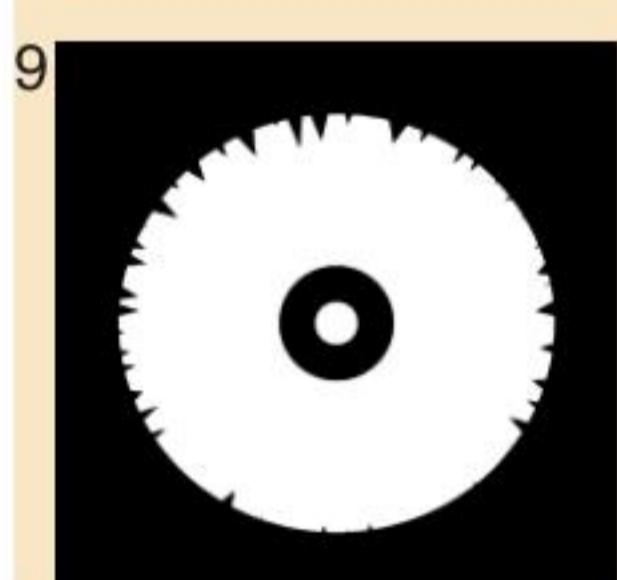
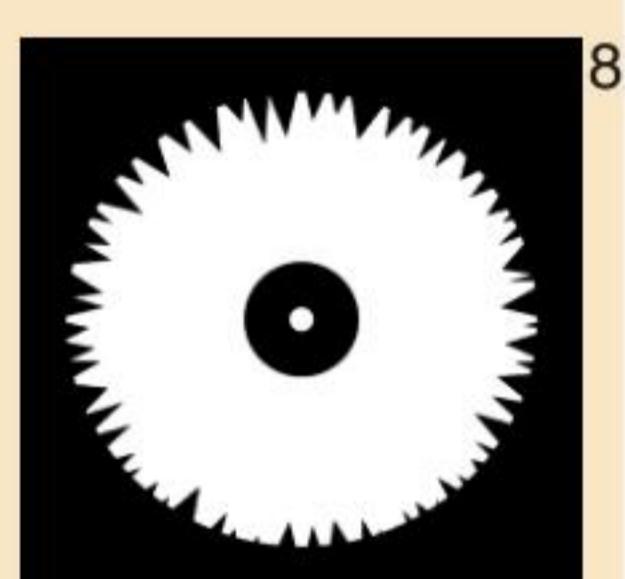
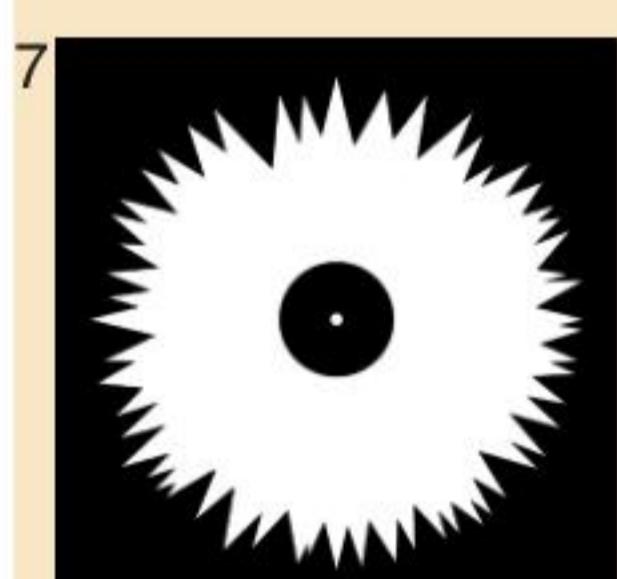
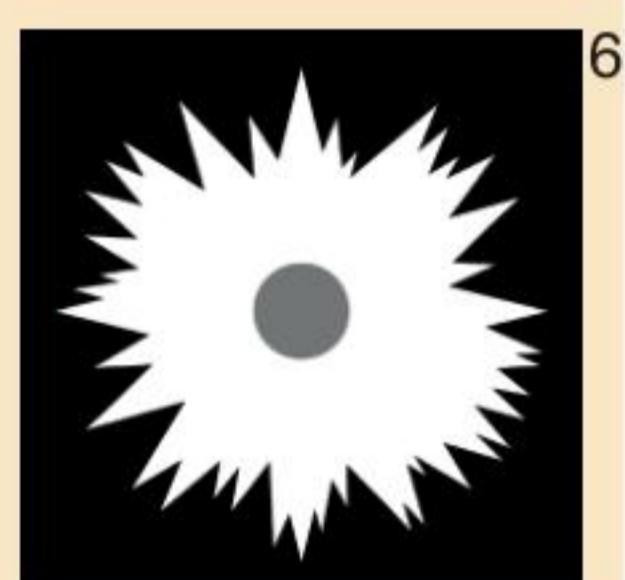
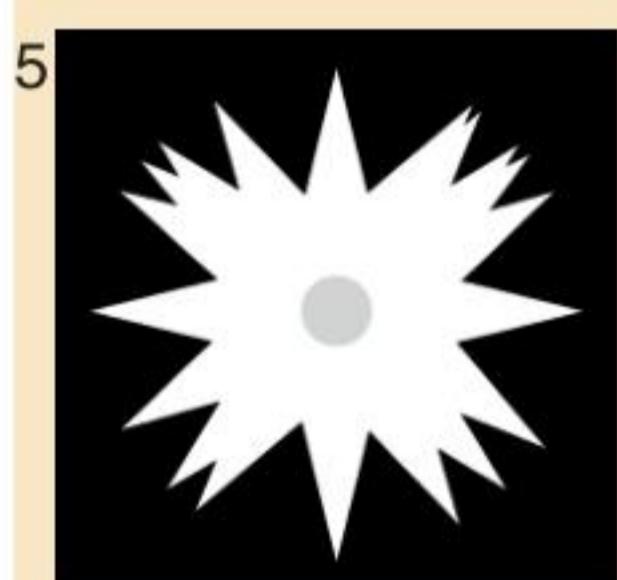
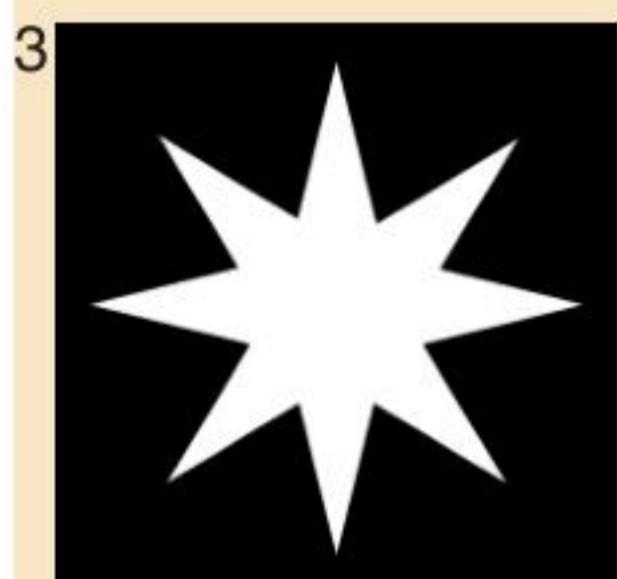
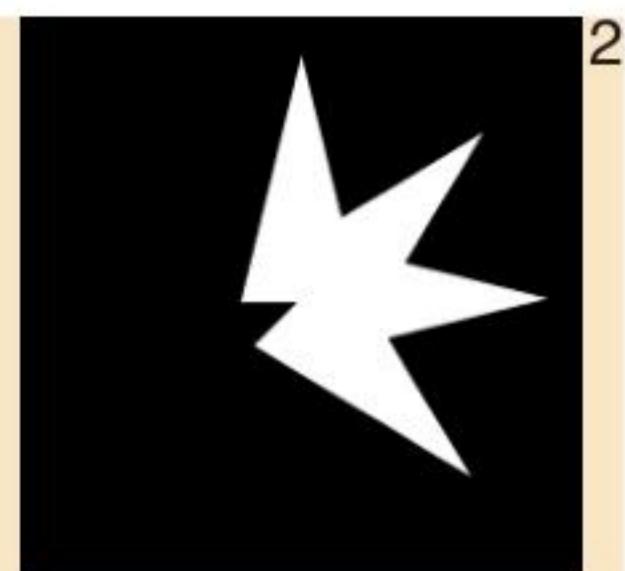
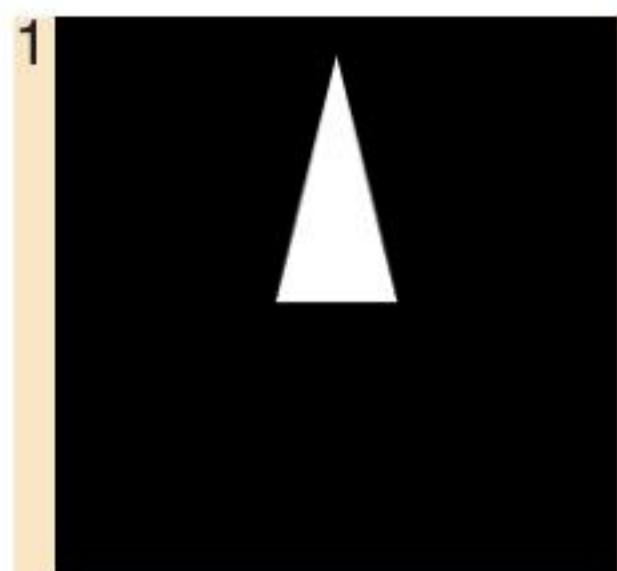


Bild-für-Bild-Aufteilung der Frames im traditionellen Material



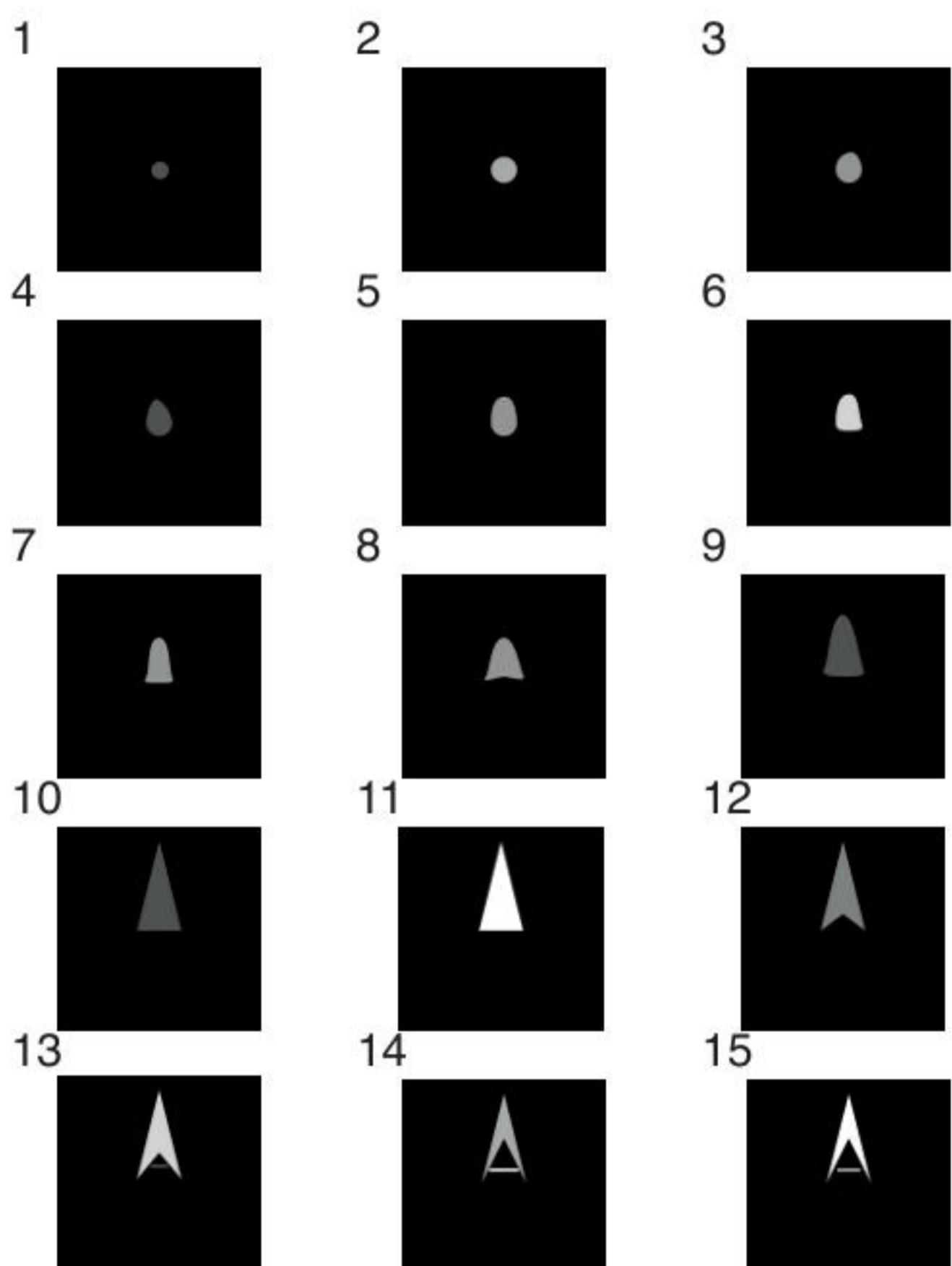
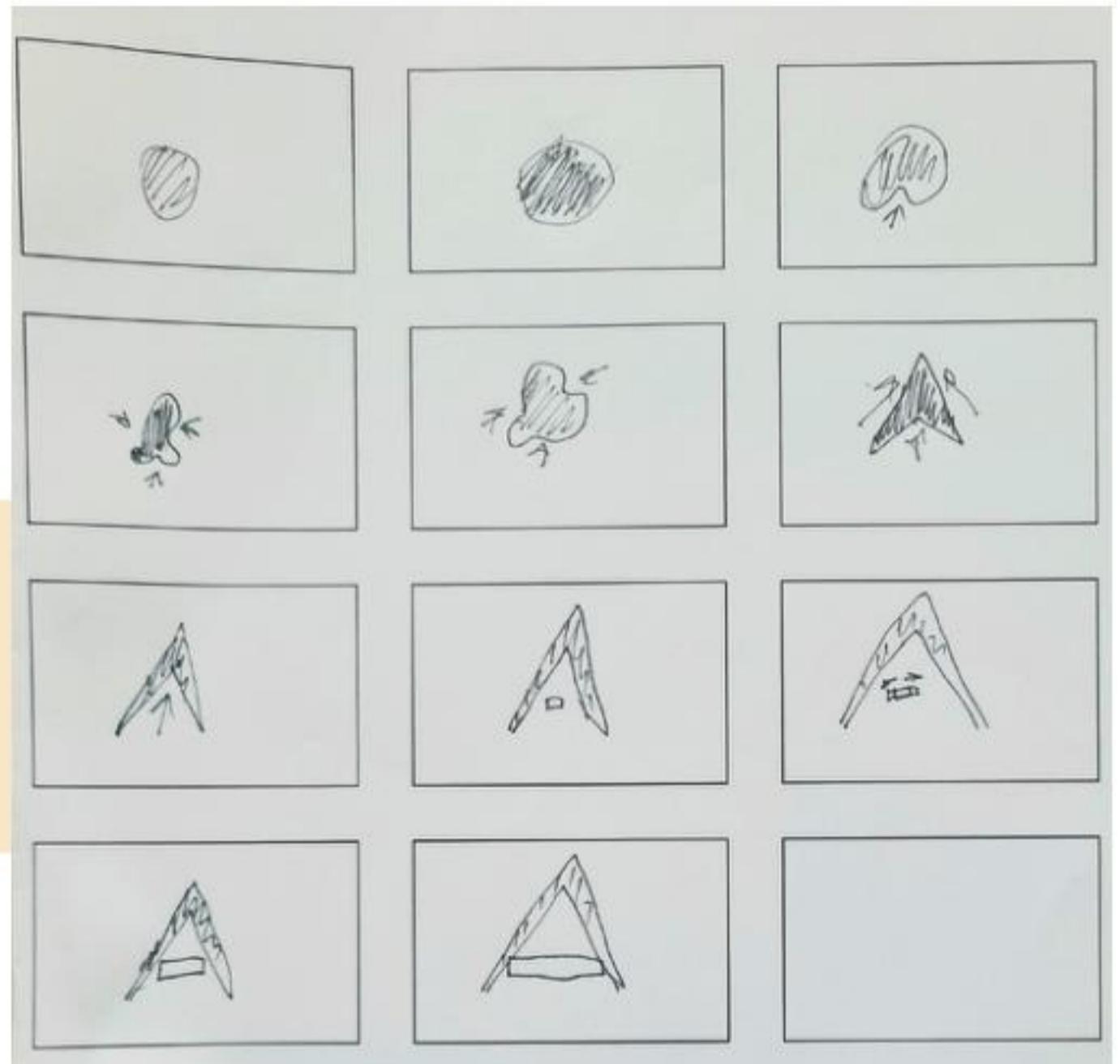


Moment, in dem das O  
am besten sichtbar ist

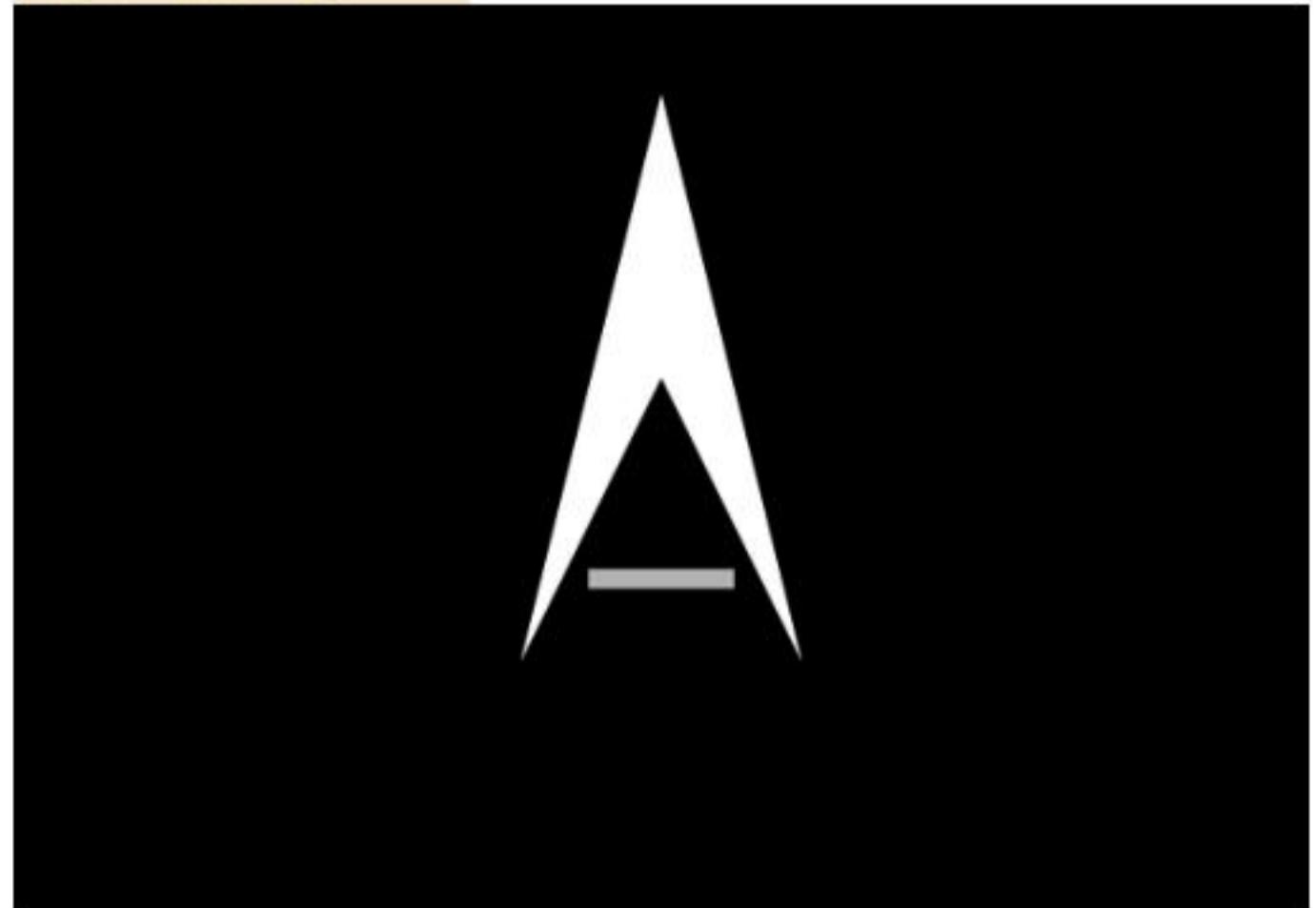
## 05. Buchstabe A

Für die Gestaltung des Buchstabens A habe ich ebenfalls mit dem Erscheinen und Verschwinden der Form gespielt. An manchen Stellen war sie kaum sichtbar, an anderen deutlicher. Außerdem habe ich eine Deformation der Form vom Kreis zum Dreieck vorgenommen. Zusätzlich habe ich Bewegung eingesetzt. Am Ende entstand so der Buchstabe A.

Bild-für-Bild-Aufteilung der Frames im traditionellen Material



Moment, in  
dem das A  
am besten  
sichtbar ist



04.

*T*

*E*

*T*

*L*

2

## 01. Wort Zeit 1 Variante

Über einen längeren Zeitraum hinweg wollte ich durch die Anspielung auf die Bewegung der Zeit zeigen, dass sich Zeit in verschiedene Richtungen bewegen kann. Gleichzeitig wollte ich einen motivierenden Gedanken ausdrücken, dass die Zeit eigentlich nur nach vorn geht, während man trotzdem zurückblicken und an einem Punkt verweilen kann.

Deshalb habe ich die Bewegung des Wortes genutzt, um zu zeigen, dass ein Mensch, der stillsteht, sowohl seine Zukunft als auch seine Vergangenheit betrachten und analysieren kann.

Um dies darzustellen, habe ich die Bewegung der Schrift nach links und rechts eingesetzt, wobei der obere Teil der Buchstaben an derselben Stelle blieb und sich nur der untere Teil bewegte. So habe ich die Buchstaben auf diese Weise gedehnt.

Erste Ideen im traditionellen Material

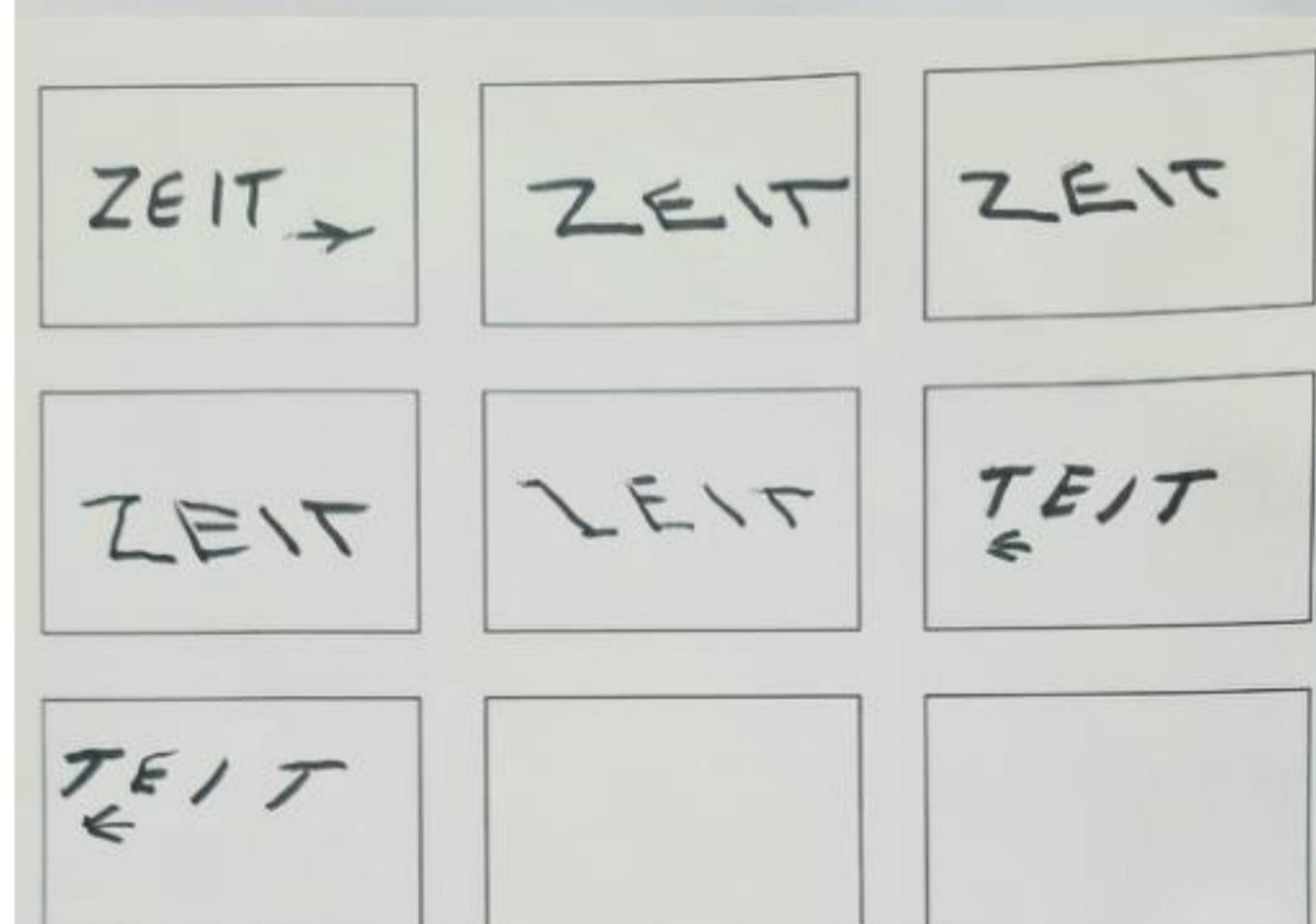
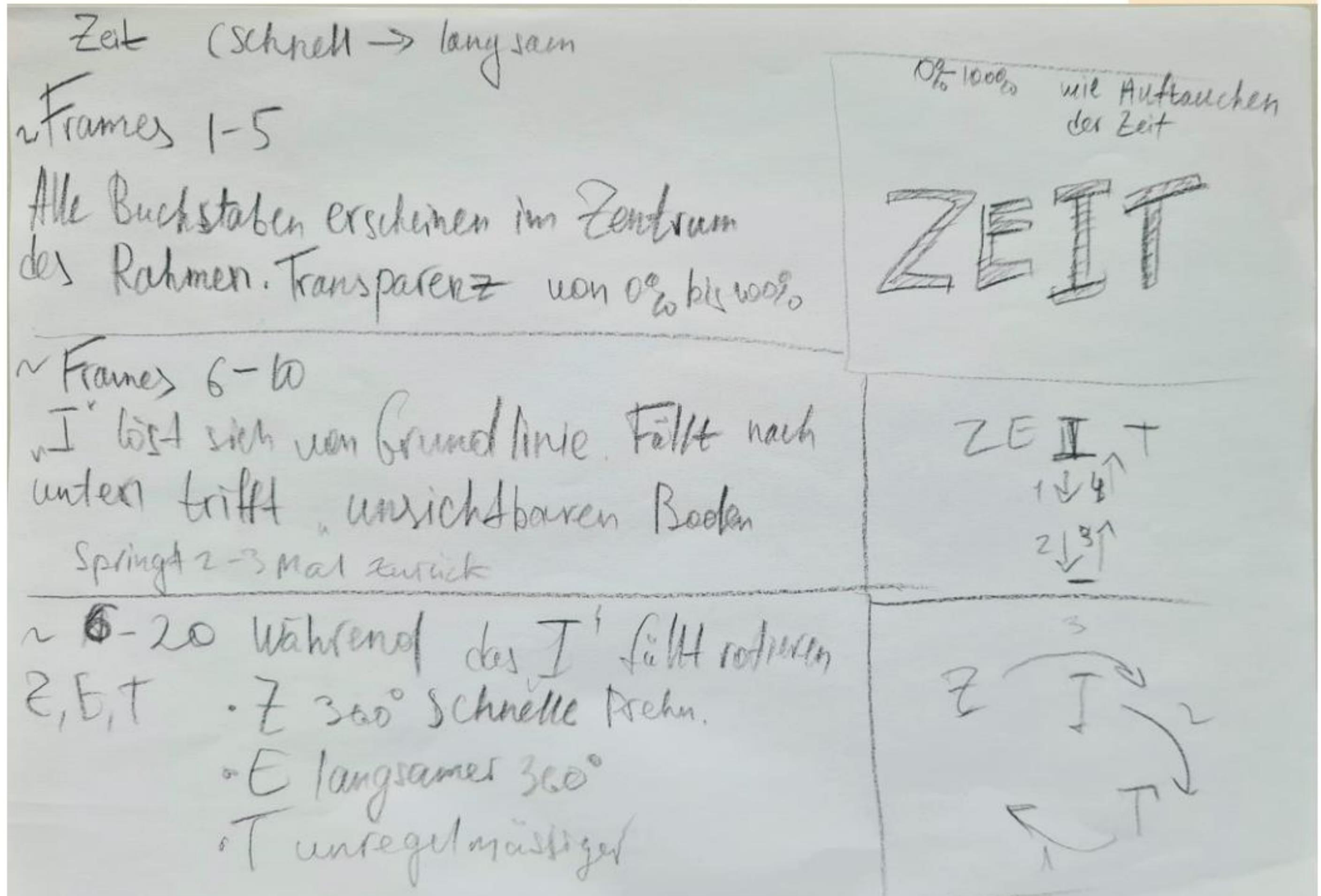


Bild-für-Bild-Aufteilung der Frames im traditionellen Material

Z E I T

1

Z E I T

2

Z E I T

3

Z E I T

4

Z E I T

5

W W W

6

W W W

7

W W W W

9

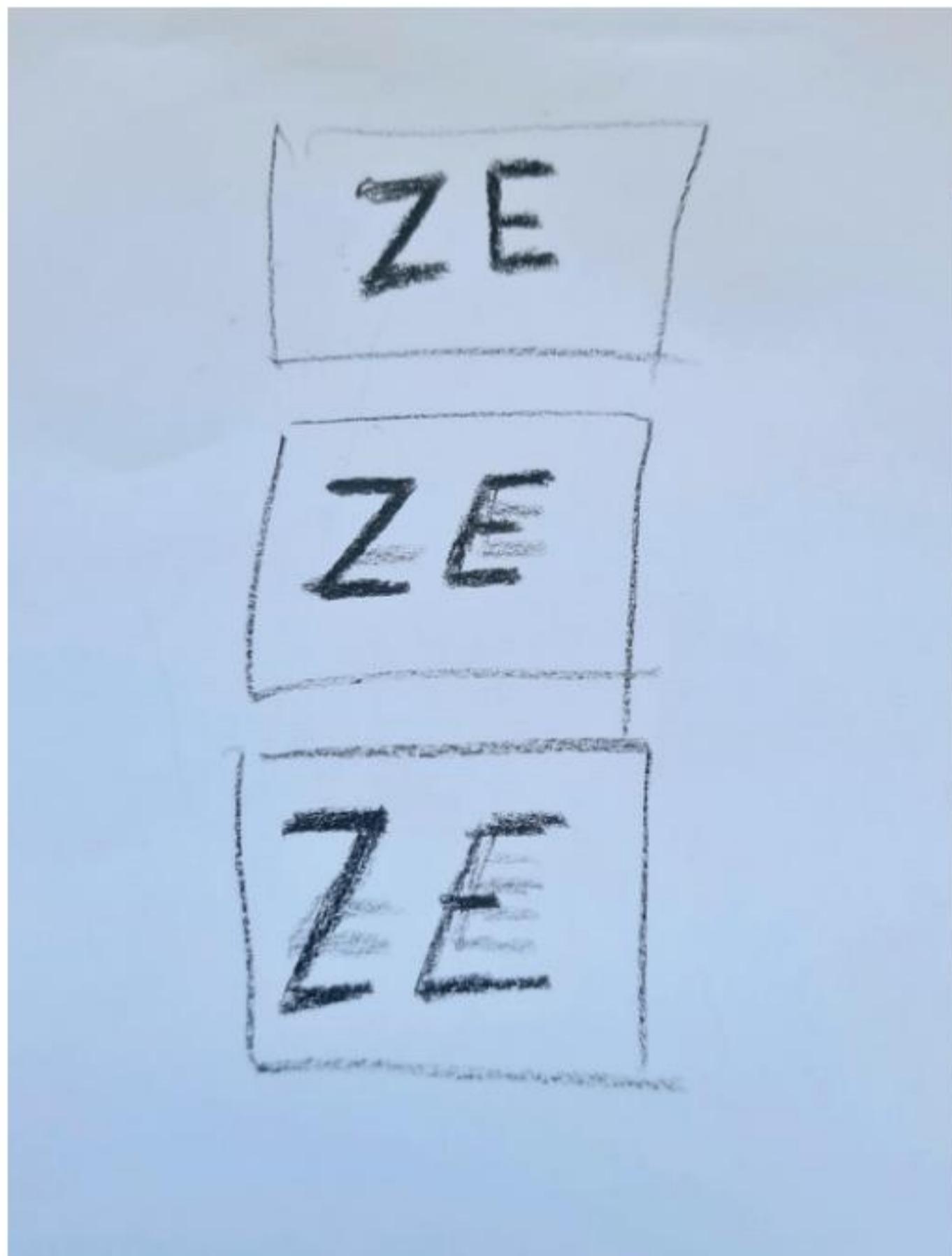
Z E I T

Moment,  
in dem das  
Wort Zeit am  
besten sicht-  
bar ist

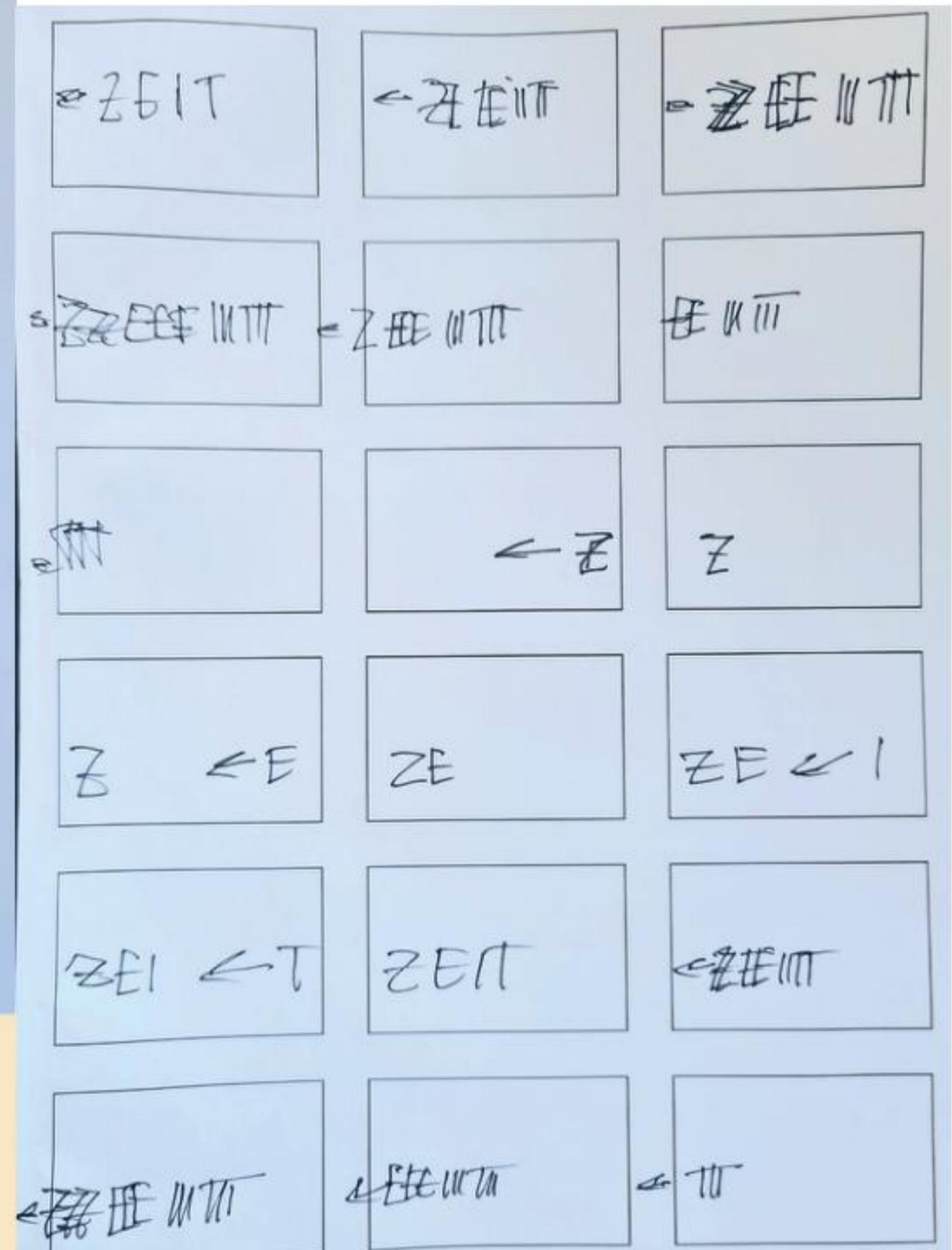
## 02. Wort Zeit 2 Variante

In dieser Variante wollte ich die Idee der Zeit weiterentwickeln und ihre Bewegung nur in eine Richtung lenken. Sie bewegt sich stetig in eine Richtung und vermittelt dadurch das Gefühl eines linearen, unaufhaltsamen Verlaufs.

Die Buchstaben bewegen sich mit sanften, fließenden Bewegungen. Hinter ihnen entsteht eine Spur, die langsam verblasst und schliesslich verschwindet. Auf diese Weise wird sichtbar, dass jede Bewegung eine Erinnerung hinterlässt, die mit der Zeit vergeht. So entsteht der Eindruck eines fortlaufenden Moments, in dem die Zeit weiterfließt und sich nicht mehr umkehrt. Außerdem beschleunigt sich gegen Ende die Bewegung der Buchstaben, und es erfolgt eine Wiederholung.



Erste Ideen  
im traditionel-  
len Material



Moment, in dem  
das Wort Zeit  
am besten sicht-  
bar ist

**ZEIT**

**ZEIT**

**ZEIT**

**ZEIT**

**ZEIT**

**ZEIT**

**ZEIT**

**EIT**

**EIT**

**IT**

**T**

**i z**

**z e**

**ZEI**

**ZEIT**

**ZEIT**



**ZEIT**

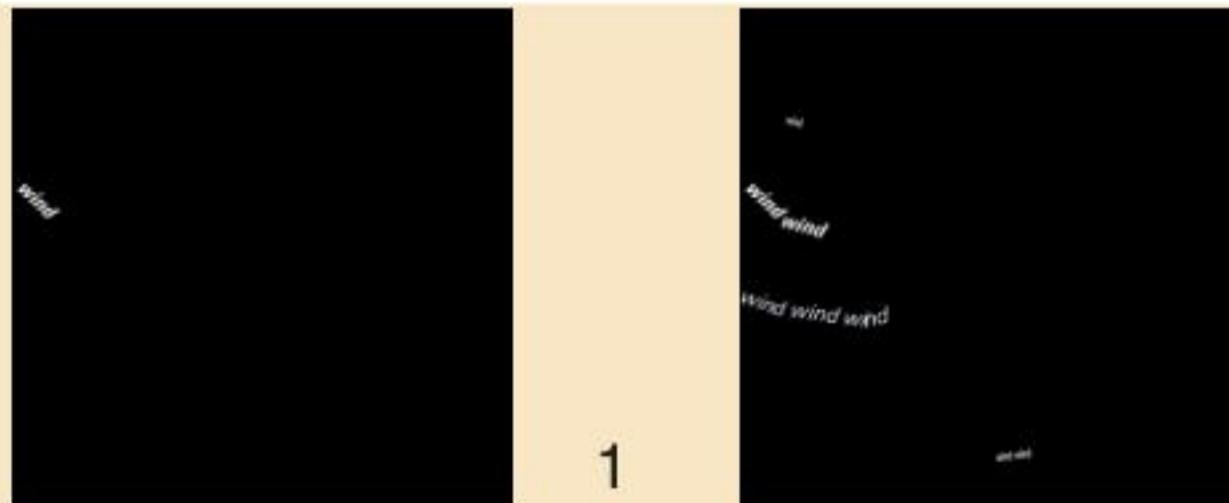
Moment, in dem  
das Wort Zeit  
am besten sicht-  
bar ist

## 03. Wort Wind

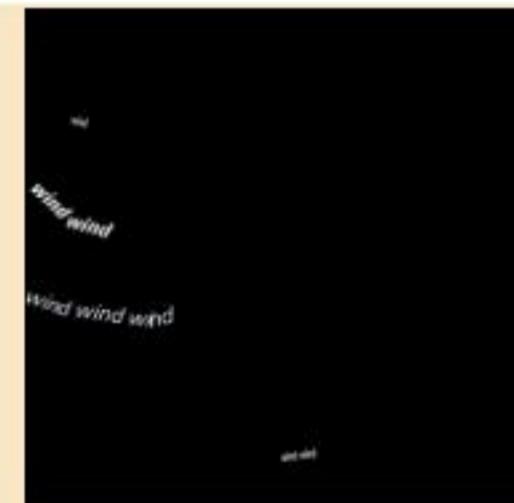
Um dieses Wort zu erfinden, musste ich nicht lange nachdenken. Ich beschloss, die Bewegung zu wiederholen, die an einen Windhauch erinnert. Und um die Intensität dieses Windhauchs zu zeigen, habe ich auch ein wenig mit den Schriftarten gespielt. Manche sind zum Beispiel fett, manche elegant, manche ganz normal. Im Grunde bewegt sich alles in eine Richtung - von rechts nach links. Wie ein sanfter Wind. Das war die Idee dahinter.



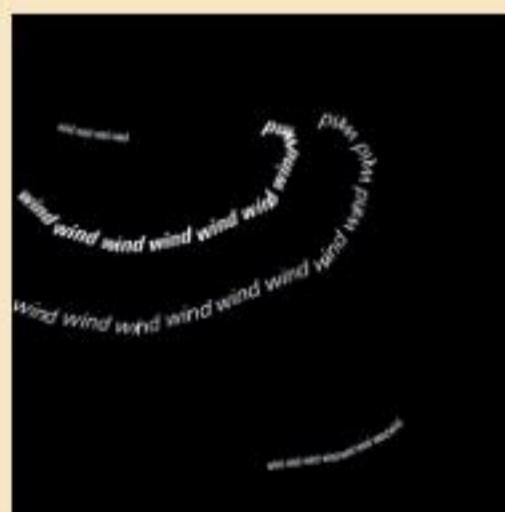
Bild-für-Bild-Aufteilung der Frames im traditionellen Material



1



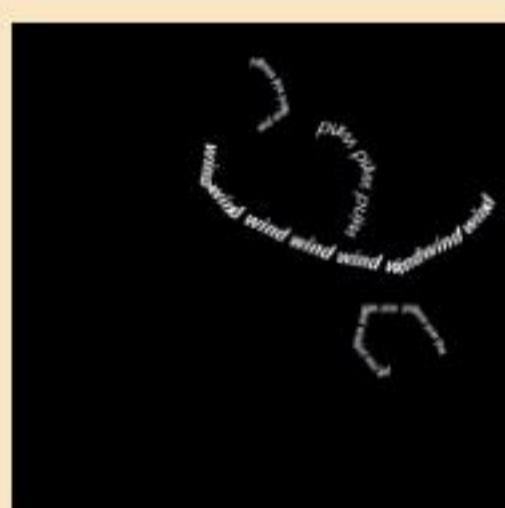
2



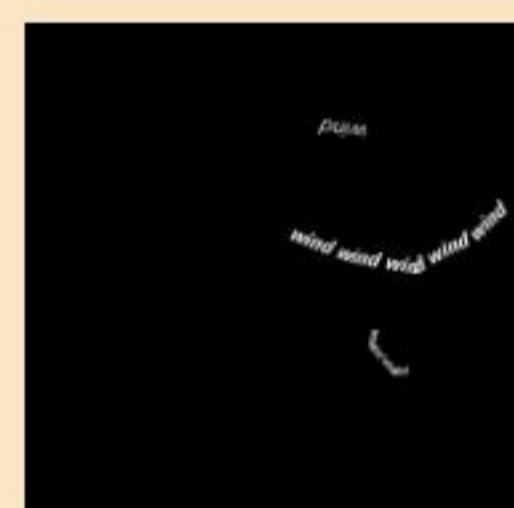
3



4



5



6



7

Moment, in dem das Wort Wind am besten sichtbar ist

## 04. Wort Fallen

Um das Wort „fallen“ zu gestalten, habe ich eine Abwärtsbewegung verwendet. Die Buchstaben drehen sich, als wären sie im freien Fall. Einige Buchstaben drehen sich in verschiedene Richtungen. Sie haben unterschiedliche Größen und fallen mit unterschiedlicher Geschwindigkeit. Es ist nicht sehr auffällig, aber sie fallen tatsächlich unterschiedlich schnell. Das ist, meiner Meinung nach, die klassische Darstellung des Fallens eines Gegenstands. Aber es ist schön und sehr geschickt von mir umgesetzt.

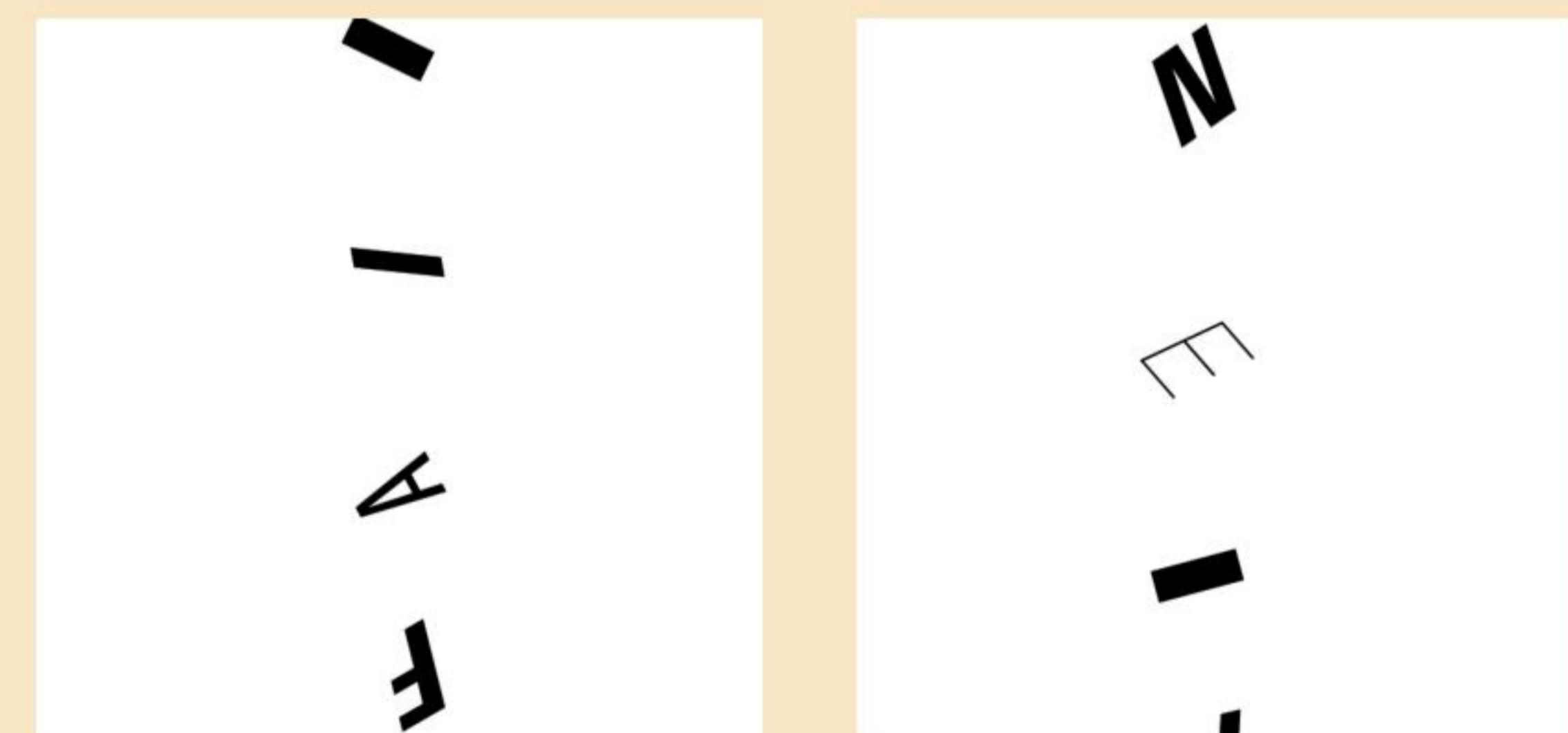
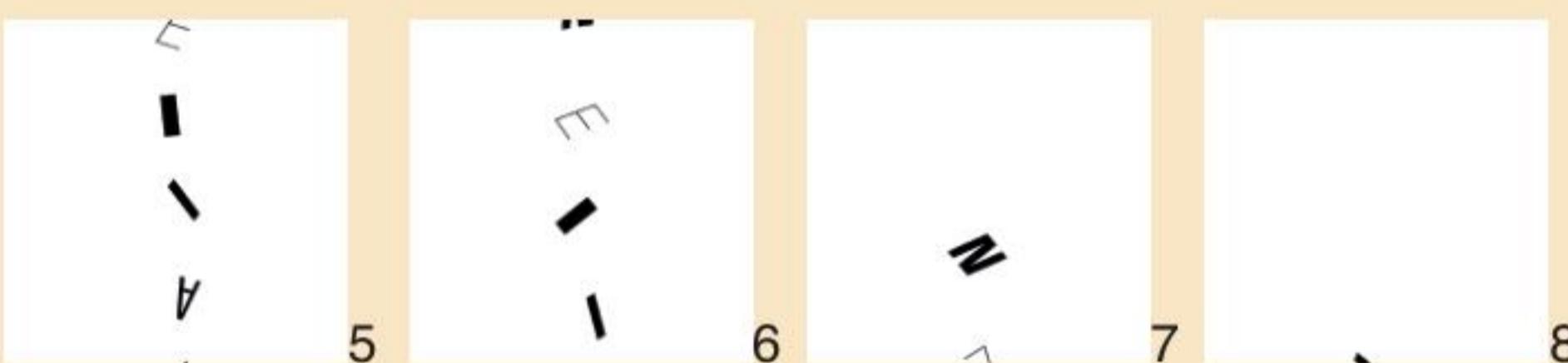
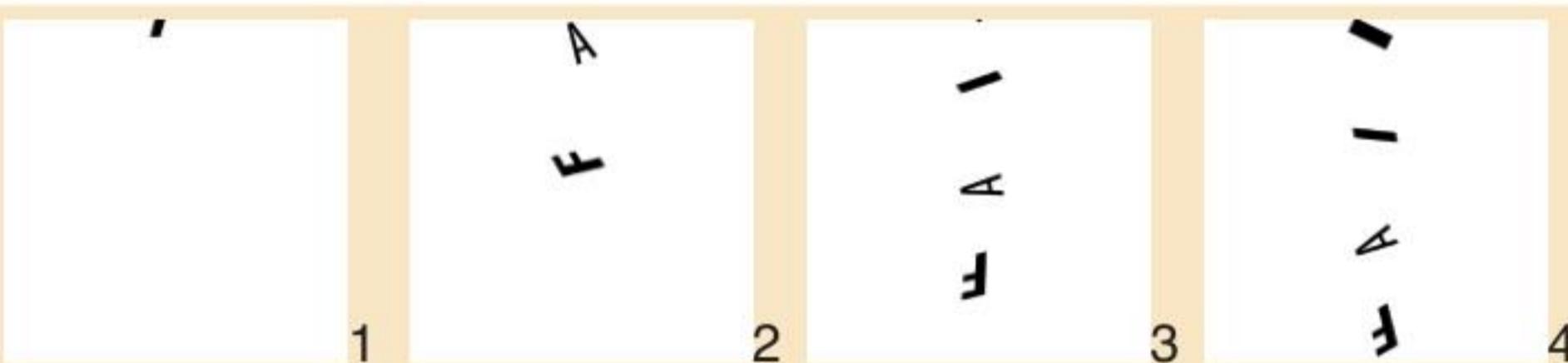
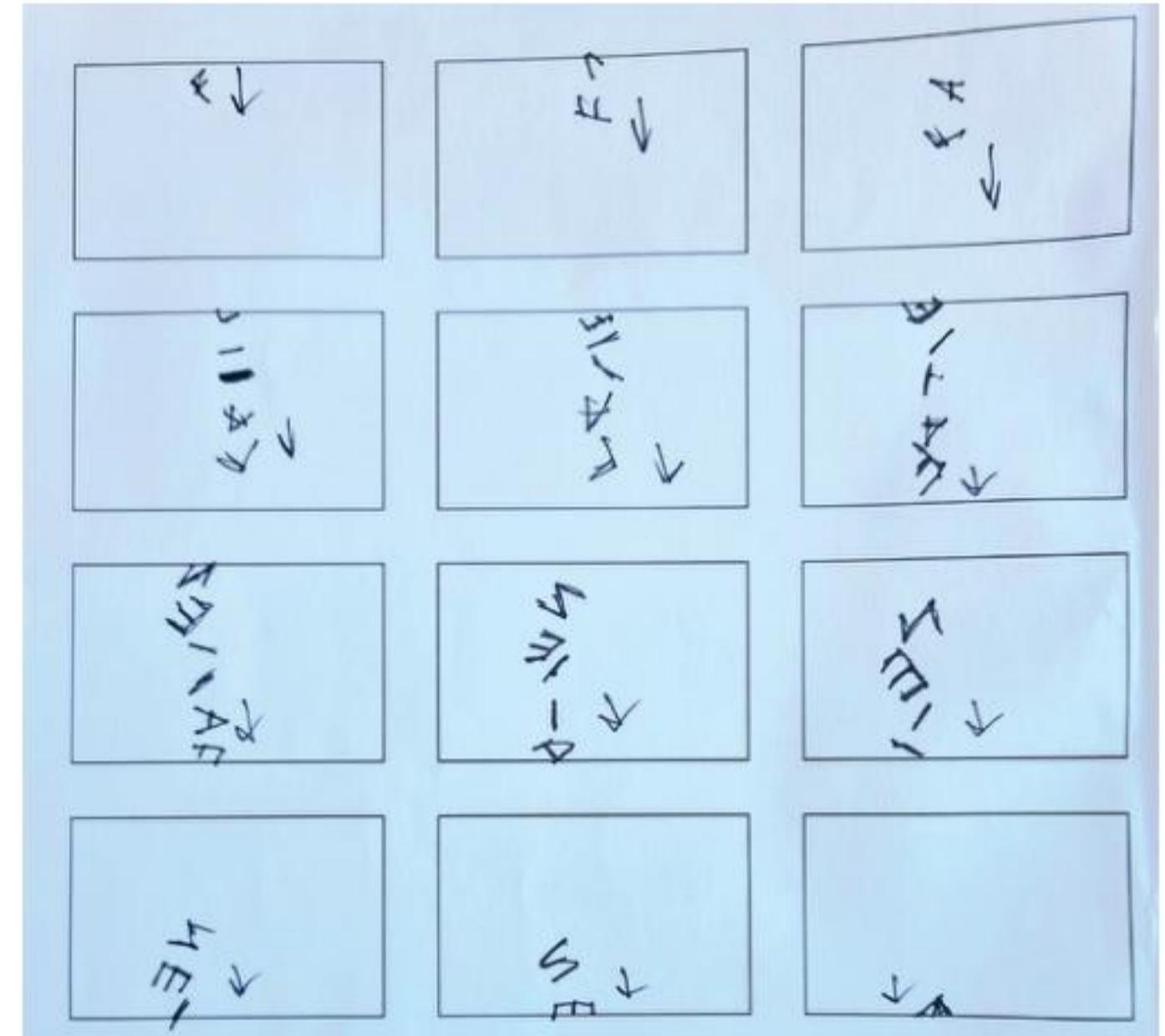


Bild-für-Bild-Aufteilung der Frames im traditionellen Material

Dieses Wort wird im Verlauf gelesen und hat keinen klaren Moment, in dem es vollständig zu sehen ist

05.

$\mathcal{T}$

$\mathcal{E}$

$\mathcal{T}$

$\mathcal{L}$

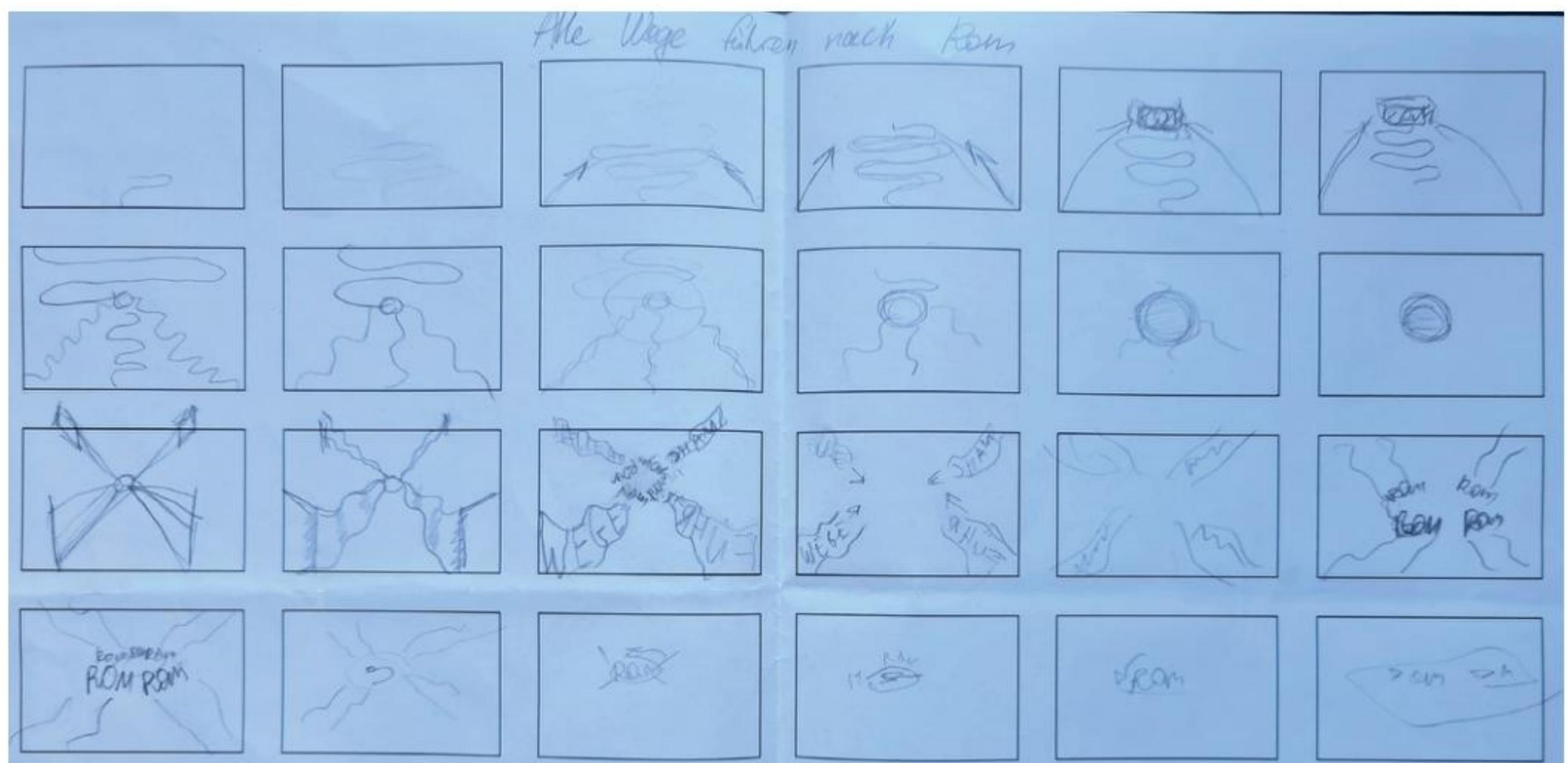
$\mathfrak{Z}$

## 04. Satz

### Der Die Das Mensch

In dieser Situation habe ich sehr lange über den Satz nachgedacht - darüber, wie genau und was ich am besten umsetzen könnte. Für mich ist es sehr wichtig, dass meine Arbeit eine bestimmte Bedeutung hat und diese Bedeutung auch vermittelt. Zum Beispiel wollte ich das mir sehr bekannte Sprichwort „Alle Wege führen nach Rom“ nehmen und daraus eine Animation machen.

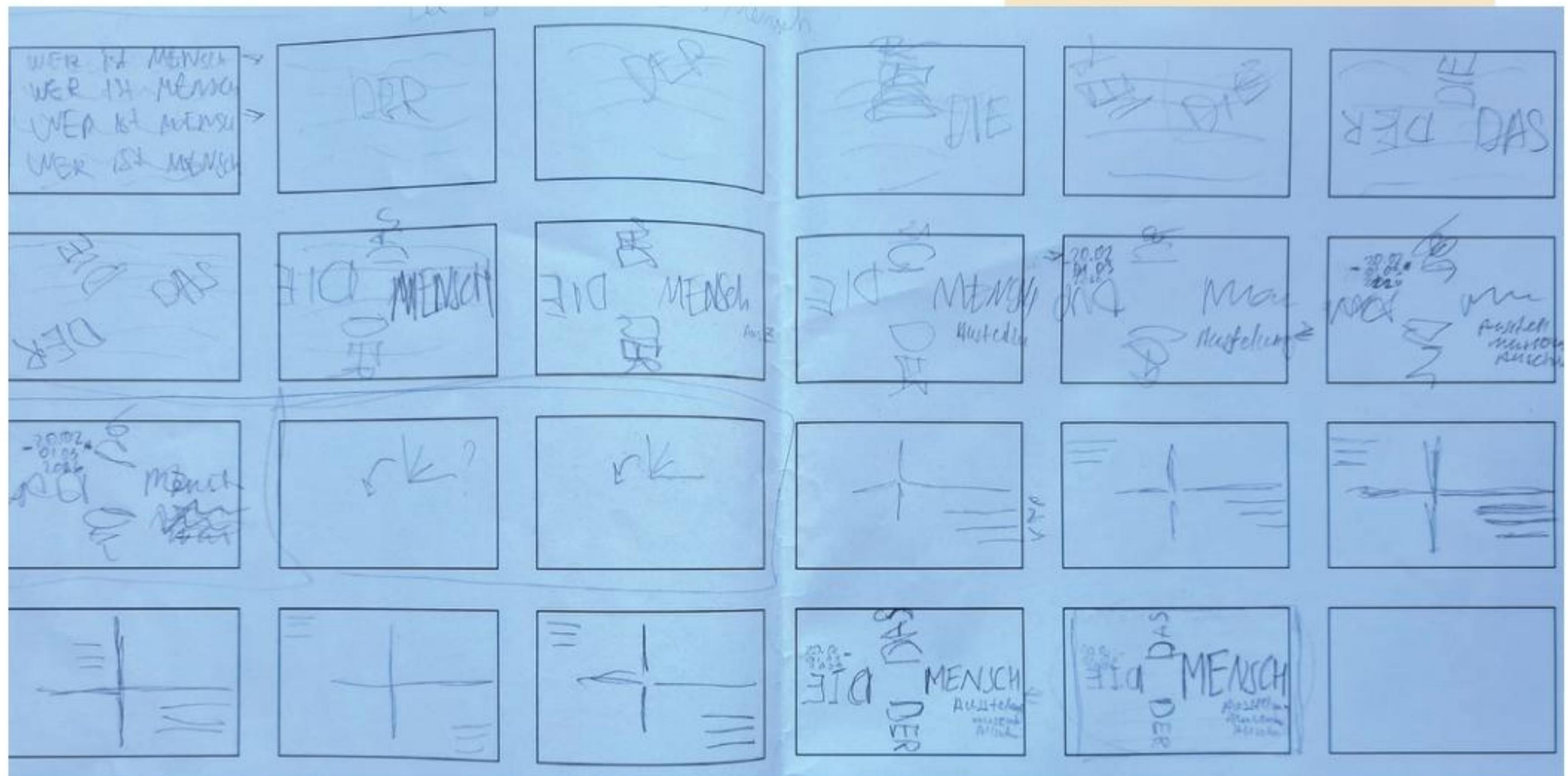
Ich habe eine Entwurfsfassung dieser zukünftigen Animation „Alle Wege führen nach Rom“ erstellt, aber aus technischer Sicht war es in InDesign sehr schwierig, das so umzusetzen, wie ich es mir vorgestellt hatte. Deshalb habe ich nach einiger Zeit diese Idee aufgegeben und bin zu dem Schluss gekommen, dass es für mich sehr schwierig war, etwas Neues zu finden. Ich wollte unbedingt etwas mit Bedeutung schaffen, und ich habe sehr lange darüber nachgedacht, was wirklich eine tiefere Bedeutung haben könnte



Ich habe lange darüber nachgedacht, was ich machen könnte, und dann fiel mir ein, dass ich mich nach und nach auf meine eigene Ausstellung vorbereite, die dem Thema „Mensch“ und der Frage „Was ist der Mensch?“ gewidmet ist – mit einem recht philosophischen Kontext. Ich hatte grundsätzlich geplant, diese Ausstellung in Archeville zu realisieren, und dachte mir, warum sollte ich nicht versuchen, eine kleine Animation von Wörtern oder sogar Plakaten zu machen, die diesem Thema gewidmet sind.

Bild-für-Bild-Aufteilung  
der Frames im traditionellen Material

Bild-für-Bild-Aufteilung  
der Frames im traditionel-  
len Material



Gleichzeitig habe ich parallel dazu ein kleines, sozusagen begleitendes Plakat erstellt, das ich in Zukunft weiterbearbeiten und für meine kommenden Arbeiten und Skizzen zu dieser Ausstellung umgestalten werde. Dieses Plakat, das im Grunde aus meinen Versuchen zur Erstellung der genannten Animation entstanden ist, lasse ich hier im Rahmen der Dokumentation bestehen.



Letztendlich bin ich zu dem Schluss gekommen, dass es nicht notwendig ist, eine grosse Menge Text oder einen detaillierten Hintergrund zu gestalten und alles übermäßig auszuarbeiten. Die Idee war an sich sehr stark, aber die Umsetzung nahm zu viel Zeit in Anspruch. Leider stand mir nicht so viel Zeit zur Verfügung, daher entschied ich mich, den Satz bzw. den Titel „der die das Mensch“ zu animieren.

Wörtlich enthält dieser Titel bereits vier Wörter, weshalb man ihn als vollständigen Satz betrachten kann. Ich habe die Animation nach dem Prinzip gestaltet, dass „Mensch“ das zentrale Wort ist, während die Artikel „der, die, das“ als veränderliche Elemente fungieren. Sie drehen sich daher buchstäblich um das Wort „Mensch“ und verschwinden dann wieder.

DER

DER  
DIE

DER  
DIE  
DAS

DIE  
DER  
DAS  
MENSCH

DAS  
DIE  
DER  
MENSCH

MENSCH  
DAS  
DIE

MENSCH  
DAS  
DIE

MENSCH  
DAS

MENSCH  
DAS

MENSCH

MENSCH

MENSCH

MENSCH

MENSCH

MENS

SCH

DAS

DER

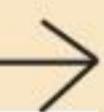
DIE

MENSCH  
MENSCH  
MENSCH

MENSCH

MENS

ME



# MENSCH

Moment, in dem  
das Wort Wind  
am besten sicht-  
bar ist

REFLEXION  
DES  
ARBEITS-  
PROZESSES

Am Anfang dieses Projekts habe ich mir bewusst vorgenommen, mit sehr kurzen Sequenzen zu arbeiten, Loops von nur fünf bis zehn Sekunden. Es ging mir nicht darum, etwas Grosses oder Komplexes zu schaffen, sondern ein Gefühl für Rhythmus, Timing und visuelle Balance zu entwickeln. Ich wollte verstehen, wie kleinste Veränderungen von Form, Farbe und Geschwindigkeit Dynamik erzeugen können, und wie Bewegung die Wahrnehmung von Buchstaben, Formen und Wörtern verändert. Das Ziel war also, Motion-Typografie nicht nur technisch, sondern auch konzeptionell zu erforschen. Jede Szene sollte dabei ein geschlossener Kreislauf sein - ein Loop ohne Anfang und Ende.

Ich habe meinen Prozess in Phasen aufgebaut, aber im Rückblick sehe ich ihn eher als eine fortlaufende Entwicklung, bei der jede neue Arbeit aus der vorherigen gewachsen ist. Bei den ersten Übungen mit einzelnen Buchstaben ging es vor allem um den Moment der Erkennbarkeit. Ich erinnere mich, wie ich beim Buchstaben T mit starkem Hell-Dunkel-Kontrast arbeitete: der untere Balken fuhr auf den oberen zu, verband sich mit ihm und löste sich wieder. Diese einfache Bewegung lehrte mich, dass schon der Bruchteil einer Sekunde entscheidet, wann eine Form lesbar oder abstrakt wirkt. Beim Z experimentierte ich mit mehreren Bewegungstypen innerhalb eines Zeichens, liess Teile rotieren, während andere sich verschoben und verstand, dass unterschiedliche Tempi innerhalb einer Form Lebendigkeit erzeugen, solange sie rhythmisch abgestimmt sind.

Beim kleinen o wollte ich das Gegenteil, ganz minimal bleiben, fast statisch, nur ein leichtes Pulsieren, das „Atmen“ einer Form. Und beim großen O, das sich phasenweise in ein Dreieck verwandelte, lernte ich, Erwartungen gezielt zu brechen, ohne die Lesbarkeit ganz zu verlieren. Das A schließlich entstand aus der allmählichen Umwandlung eines Kreises in ein Dreieck und schliesslich in den Buchstaben selbst - ein Prozess, bei dem ich begriff, wie wichtig die „Zwischenmomente“ einer Verwandlung sind, auch wenn sie scheinbar unbedeutend wirken.

Als ich mich später mit ganzen Wörtern beschäftigte, änderte sich mein Fokus. Jetzt ging es darum, Bewegung als Bedeutungsträger zu verstehen. Bei „Zeit“ arbeitete ich mit einem klaren Oben-Unten-Kontrast: die oberen Teile der Buchstaben blieben stabil, die unteren dehnten sich horizontal aus, mal nach links, mal nach rechts. Dieses Spiel vermittelte gleichzeitig das Voranschreiten und das Zurückblicken, beides Aspekte von Zeit. In einer zweiten Version von „Zeit“ liess ich die Buchstaben linear in eine Richtung gleiten, mit einem Spuren-Effekt, der langsam verblasste. Daraus habe ich gelernt, dass eine Spur nicht nur ein technischer Effekt ist, sondern etwas Poetisches ausdrücken kann: Erinnerung, Vergänglichkeit, Bewegung durch die Zeit. „Wind“ wiederum war eine Übung in Reduktion: alle Buchstaben bewegten sich gleichmäßig, aber ihre Strichstärken variierten. Der Wind wurde hier nicht durch Geschwindigkeit, sondern durch Kontrast spürbar.

„Fallen“ schliesslich war ein Spiel mit Gewicht und Tempo mit Buchstaben, die in unterschiedlichem Rhythmus zu Boden sinken. Diese Arbeit zeigte mir, dass unregelmässige Geschwindigkeiten oft realistischer wirken als perfekt gleichmässige, und dass eine gewisse Unordnung Authentizität schaffen kann. „Fallen“ schliesslich war ein Spiel mit Gewicht und Tempo mit Buchstaben, die in unterschiedlichem Rhythmus zu Boden sinken. Diese Arbeit zeigte mir, dass unregelmässige Geschwindigkeiten oft realistischer wirken als perfekt gleichmässige, und dass eine gewisse Unordnung Authentizität schaffen kann.

Der letzte Teil, der sich mit einem Satz beschäftigen sollte, führte mich zunächst in eine Sackgasse. Ich wollte ursprünglich mit dem Sprichwort „Alle Wege führen nach Rom“ arbeiten, doch die Umsetzung in InDesign war zu aufwendig. Diese Erfahrung war fast symbolisch: eine gute Idee kann sich selbst im Weg stehen, wenn man sie in das falsche Werkzeug presst. Ich habe gelernt, rechtzeitig loszulassen und eine Entscheidung zu treffen, die sowohl inhaltlich als auch technisch Sinn ergibt. So entstand „Der Die Das Mensch“ ein Satz, in dem „Mensch“ das Zentrum bildet und die Artikel um ihn kreisen, bis sie verschwinden. Diese Arbeit war für mich fast philosophisch, weil sie auch zu meiner Ausstellungsidee passte, die sich mit dem Menschen beschäftigt. Gleichzeitig war sie ein Beispiel für bewusste Reduktion: weniger Aufwand, aber mehr Klarheit im Ausdruck.

Rückblickend habe ich in diesem Projekt viele Dinge gelernt, die über reine Softwarekenntnisse hinausgehen. Ich habe ein besseres Gespür für Timing und Lesbarkeit entwickelt, dafür, wann eine Form ihren „Lesemoment“ erreicht. Ich habe verstanden, dass Bewegung selbst Bedeutung tragen kann, dass Richtung, Gewicht und Geschwindigkeit genauso „sprechen“ können wie Typografie oder Farbe. Ausserdem habe ich gelernt, den Loop als eigenständige Form zu betrachten, bei der der Anfang und das Ende sich nahtlos verbinden müssen. Auch die Erfahrung, ein Projekt mit klaren Phasen, Zielen und Feedbackmomenten zu strukturieren, hat mir gezeigt, wie wichtig Disziplin für kreative Arbeit ist nicht als Einschränkung, sondern als Werkzeug, um sich selbst zu führen.

Natürlich sehe ich auch, was ich beim nächsten Mal besser machen würde. Ich würde früher prüfen, welches Tool am besten zu meiner Idee passt, und nicht zu lange an einer technischen Lösung festhalten, die mich bremst. Ich würde auch früher mit Test-Loops arbeiten, um Übergänge und Timing besser zu spüren. Und bei manchen Sequenzen etwa beim T mit seinem harten Flackern, würde ich feinere Abstufungen im Kontrast ausprobieren, um den Blick des Betrachters weniger zu strapazieren.

Gleichzeitig sind in mir neue Ideen entstanden. Ich möchte weiter mit dem Gedanken spielen, Buchstaben als System zu verstehen, Formen, die ineinander übergehen, sich morphend verwandeln und so ihr „Verwandtschaftsgefühl“ zeigen.

Auch reizt mich die Vorstellung, Bewegung semantisch zu denken: Wörter wie „Erinnerung“, „Widerstand“ oder „Wachstum“ durch ihre Bewegung erfahrbar zu machen. Und schliesslich möchte ich das Prinzip des „Mensch“-Loops erweitern, vielleicht mit mehreren Ebenen, orbitierenden Elementen oder Tonakzenten, die die Bewegung unterstützen.

Insgesamt hat mich dieses Projekt gelehrt, mit minimalen Mitteln präzise zu arbeiten. Ich sehe Bewegung jetzt nicht mehr als dekoratives Extra, sondern als argumentatives, bedeutungstragendes Element. Das, was früher Effekt war, ist für mich jetzt Sprache geworden. Und genau das nehme ich als wichtigste Erfahrung aus dieser Arbeit mit: weniger machen, aber bewusster und so dem Medium Bewegung eine Stimme geben.

# SCHLUSS- FOLGERUNGEN

Durch dieses Projekt habe ich verstanden, dass Bewegung nicht bloss Gestaltung, sondern Sprache ist eine Möglichkeit, Gedanken sichtbar zu machen. Entscheidend sind nicht Effekte oder Komplexität, sondern Klarheit, Rhythmus und bewusste Reduktion. Ich habe gelernt, meine Ideen gezielter zu planen, technische Entscheidungen schneller zu treffen und in jedem Schritt den Sinn hinter der Form zu hinterfragen. Das Projekt hat mir gezeigt, wie viel Ausdruck in kleinen, präzisen Momenten steckt und dass genau dort die Stärke meiner Arbeit liegt.