



Fakten und Fiktion

Benice Reinhard
Anne Schaupp
Sofie Taube

Informationsgestaltung
Wintersemester 2024/25
Kommunikationsgestaltung 3

Betreut durch
Prof. Daniel Utz
Stefan Kraiss

Inhalt

Fakten und Fiktion	02	Gestaltungskonzept	
Themenfindung	03	Raster	16
Konzept	04	Typografie	17
Mindmap	05	Farben	18
		Illustrationen	19
Entwürfe		Icons	21
Erste Scribbles	06		
Prototyp	11	Finale Struktur	22
Erste Umsetzung	14	Cover und Titel	23
		Druck und Faltung	24
		Endergebnis	25
		Von Anfang bis Ende	26
		Tablet Anwendung	27

Fakten und Fiktion

Im Rahmen dieses Projekts untersuchen wir, wie man wissenschaftlich fundierte Fakten genutzt werden können, um Fiktionen, Fehlinformationen und pseudowissenschaftliche Behauptungen zu hinterfragen. Ziel ist es, komplexe Sachverhalte durch präzise Infografiken zu vermitteln und damit Mythen und Halbwahrheiten auf eine leicht verständliche und nachvollziehbare Weise zu entkräften.

Themenfindung

Bei der Themenfindung lag unser Fokus zunächst auf zwei Themengebieten. Auf der einen Seite haben wir uns sehr viel mit paranormalen Ereignissen beschäftigt und haben in diesem Rahmen mehrere mögliche Unterthemen herausgearbeitet. Auf der anderen Seite haben wir uns mit Atlantis und anderen verschollenen Zivilisationen beschäftigt.

Paranormale Aktivitäten

Bei der Recherche zu paranormalen Ereignissen ist uns schnell aufgefallen, dass die Beweislage sehr vage ist und spekulativ ist. Dadurch erweist sich eine faktische Darstellung von Informationen eher schwierig.

Paranormale Ereignisse:

- Winchester House
- The Conjuring House
- Ed und Lorraine Warren
- Medien
- Ouija-Boards

Atlantis

Bei unseren Recherchen zu Atlantis sind wir auf die untergegangene Handelsstadt Rungholt gestoßen. Lange existierte Rungholt nur in Legenden, bis die Existenz der Stadt durch archäologische Funde belegt werden konnte.

Sowohl bei Atlantis und Rungholt handelt es sich um einflussreiche Handelsstädte, die im Meer verschwunden sind. Aufgrund dieser Parallelen haben wir uns dazu entschlossen eine Gegenüberstellung der beiden zu machen.

Verschollene Zivilisationen:

- Atlantis
- Rungholt

Konzept

Die Infobroschüre „Unter Wasser“ widmet sich der Faszination untergegangener Orte und beleuchtet den Mythos Atlantis sowie die historisch belegte Geschichte von Rungholt.

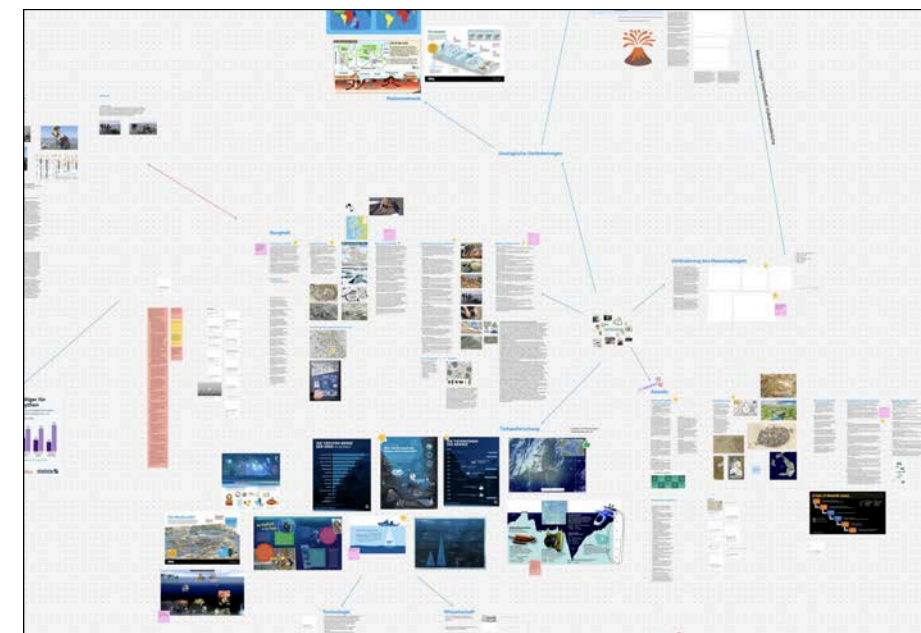
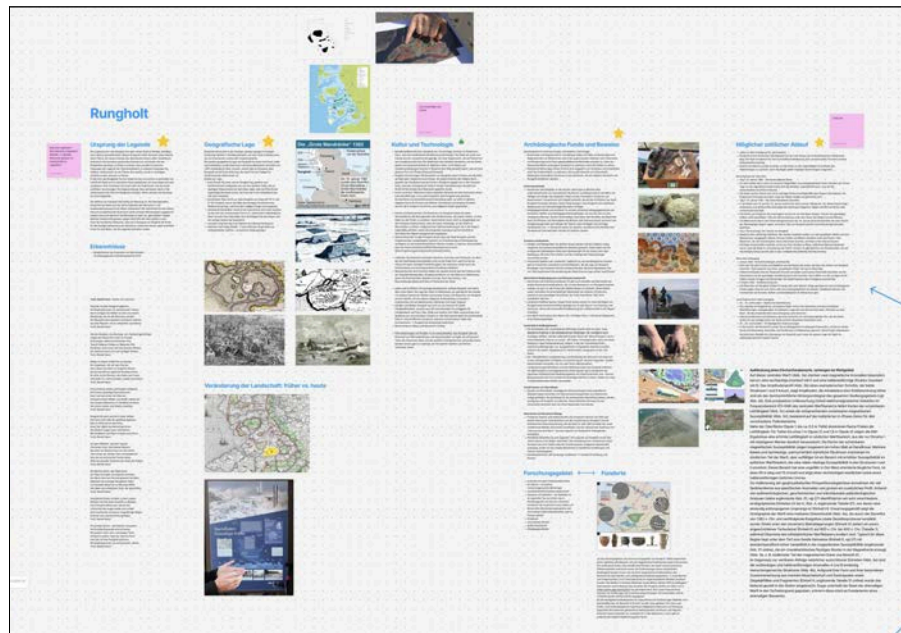
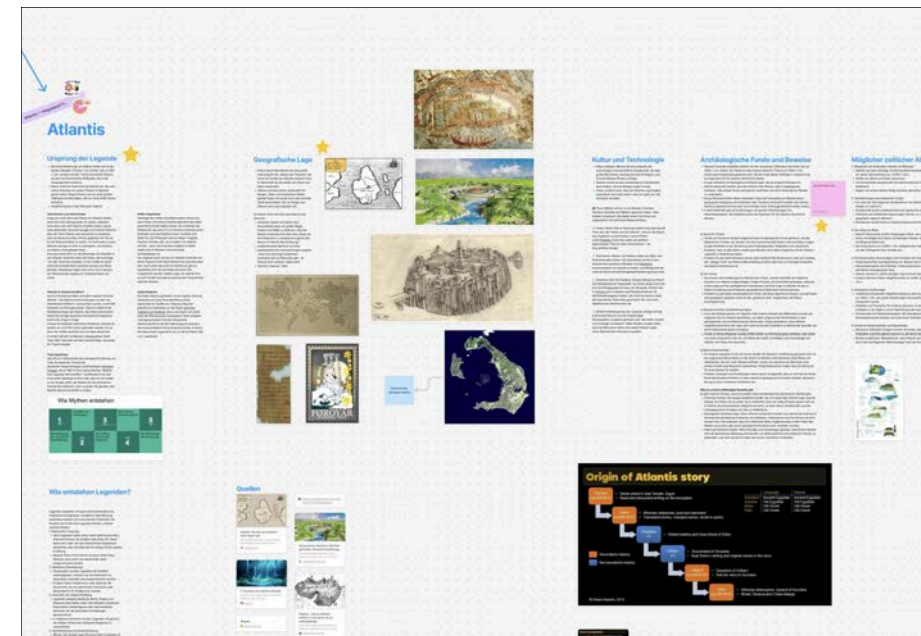
Ziel ist es, die Unterschiede zwischen Legende und Realität darzustellen, den Ursprung solcher Geschichten zu erklären und moderne Forschungstechniken vorzustellen, mit denen diese Orte erforscht werden. Der Einstieg gibt einen Überblick über die Faszination von Mythen und untergegangenen Welten. Danach wird die Legende von Atlantis vorgestellt: ihre Ursprünge in Platons Dialogen, die moralischen Botschaften dahinter und die zahlreichen Theorien zu ihrer geografischen Lage – von Santorini über die Azoren bis zur Karibik. Auch die wissenschaftlichen Ansätze zur Suche nach Atlantis, wie Tiefseeforschung und Sonartechnologie, werden thematisiert, wenngleich Atlantis als Mythos ohne Beweise gilt.

Im Gegensatz dazu ist Rungholt, das „Atlantis der Nordsee“, ein realer Ort. Der mittelalterliche Handelsplatz in Nordfriesland wurde 1362 durch die Zweite Marcellusflut zerstört. Archäologische Funde wie Kirchengrundamente und Entwässerungssysteme belegen Rungholts Existenz.

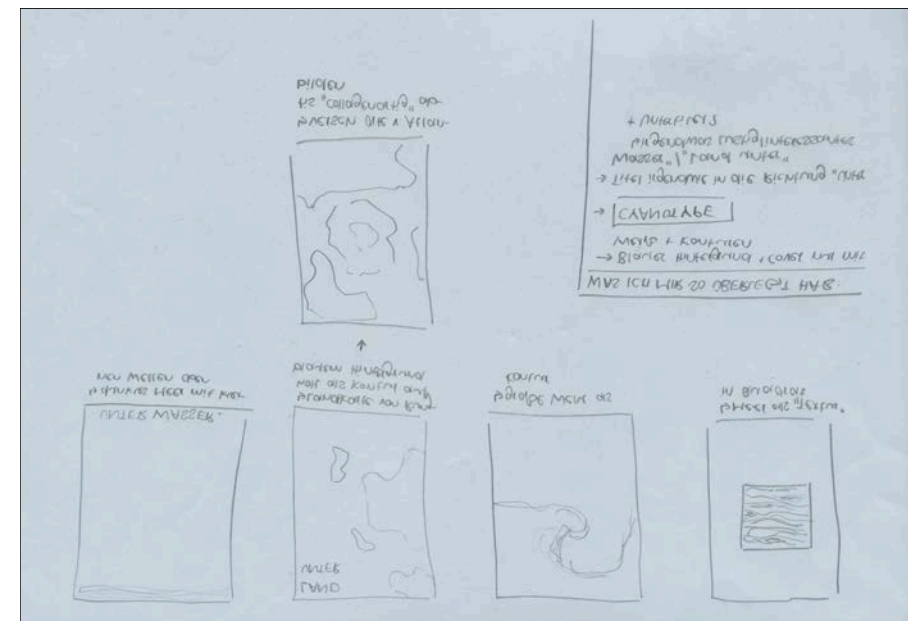
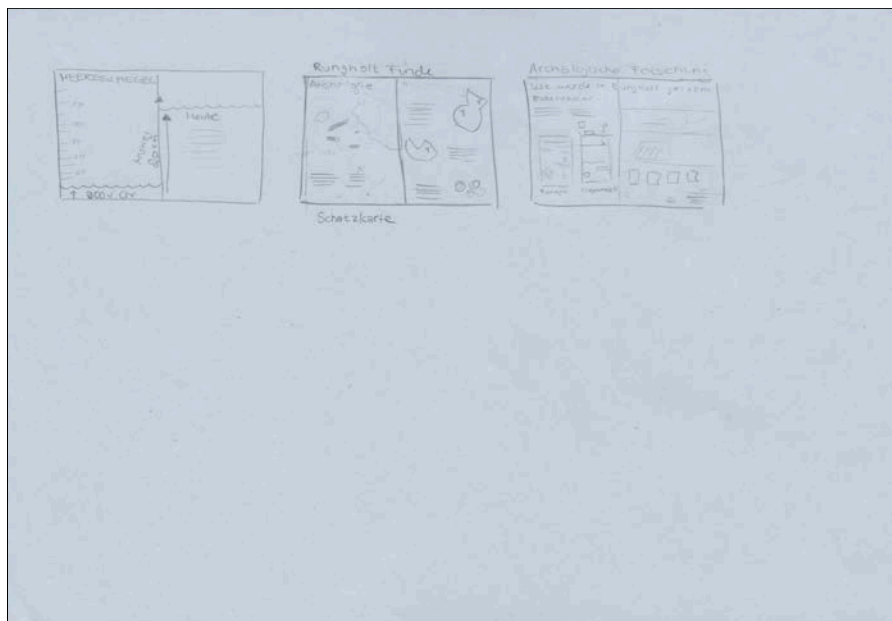
In der Broschüre werden sowohl die historische Bedeutung des Ortes als auch die Ursachen für seinen Untergang durch Sturmfluten und menschliche Übernutzung der Landschaft erläutert. Moderne Forschung, etwa Luftbildarchäologie, Sedimentanalysen und Sonartechnologie, zeigt, wie untergegangene Orte erforscht werden.

Mindmap

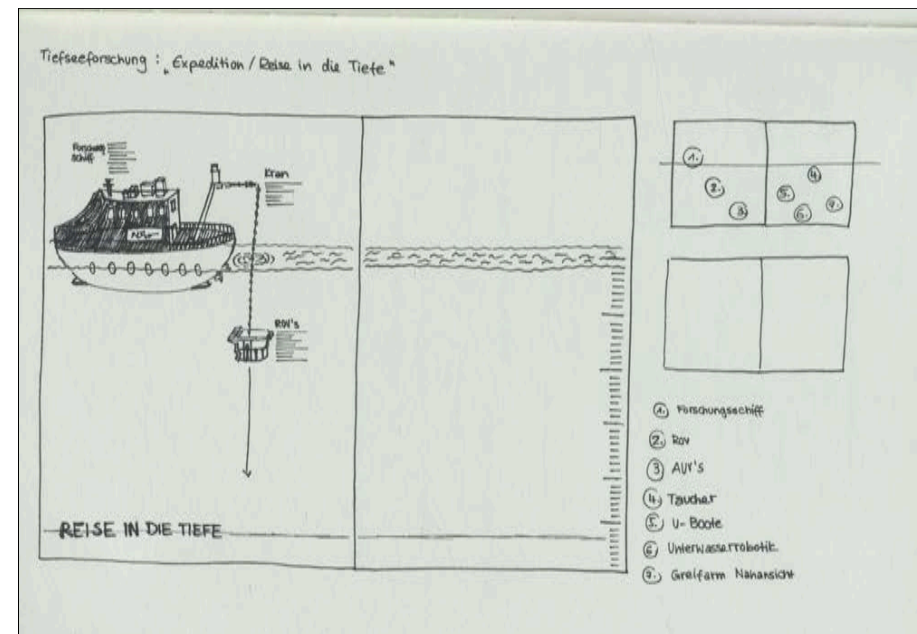
In FigJam erstellten wir gemeinsam eine umfangreiche Mindmap, in der wir sämtliche Informationen zu Atlantis und Rungholt sammelten. Anfangs war unsere Informationsbasis sehr groß, sodass wir uns gezielt einschränken und Inhalte priorisieren mussten. Dadurch gelang es uns, eine klare Struktur zu entwickeln und die wichtigsten Aspekte für unsere Broschüre herauszuarbeiten.

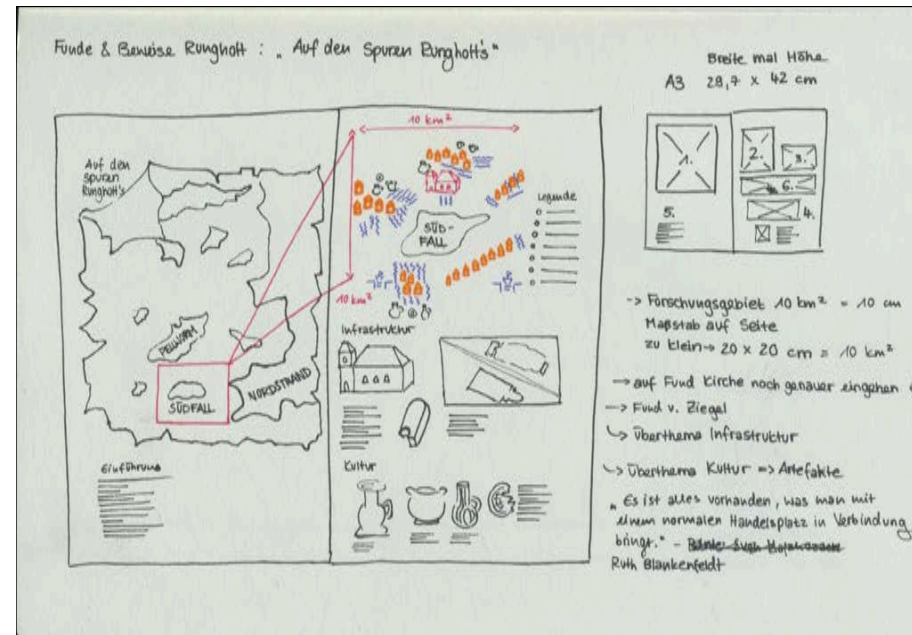
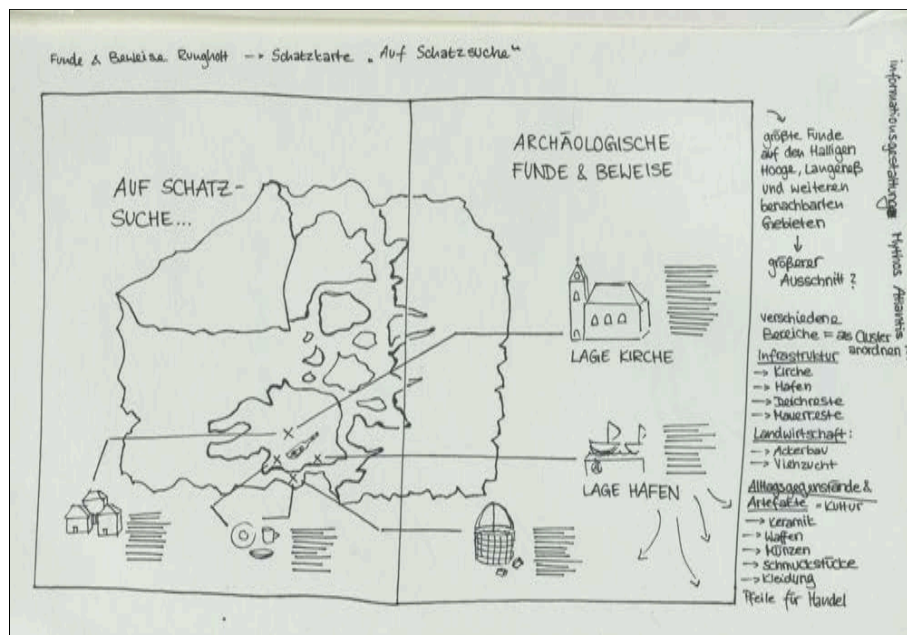
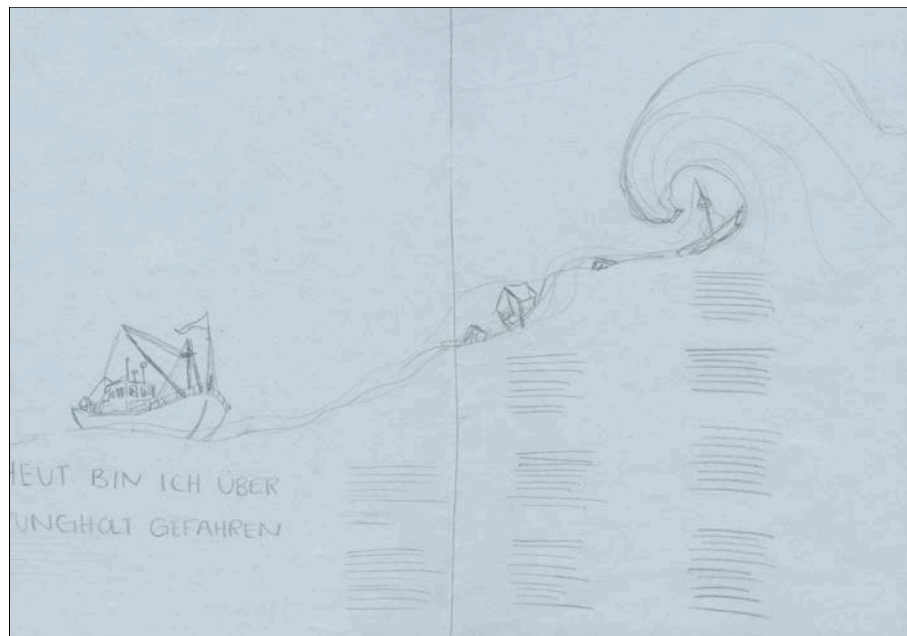


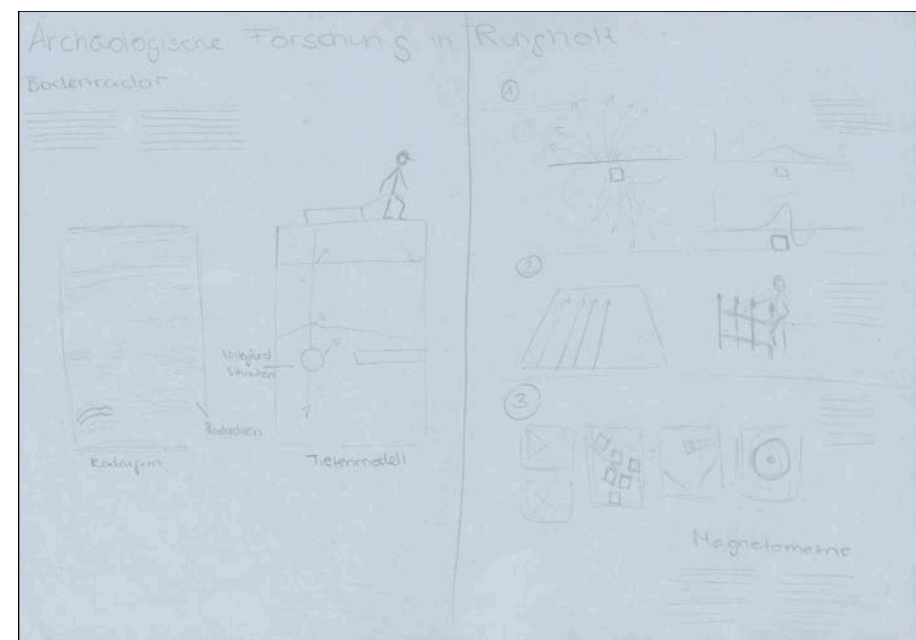
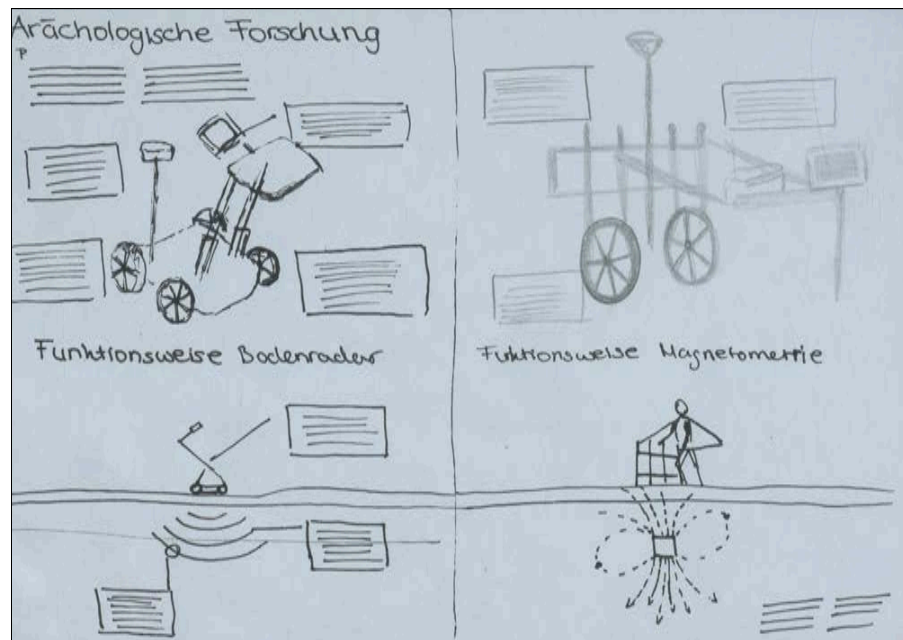
Dieser Prozess hat uns dabei geholfen, ein besseres Verständnis dafür zu entwickeln, welche Ideen besonders gut funktionieren. Ausgehend davon haben wir ausgewählte Layouts weiterentwickelt. So ist es uns gelungen schrittweise ein stimmiges visuelles Konzept aufzubauen, welches gezielt Grafiken und Illustrationen mit informativen Inhalten verbindet.



Der Stil unserer Broschüre ist geprägt von einem illustrativen Ansatz, der großflächige Grafiken und Illustrationen mit kurzen Infotexten kombiniert – eine Gestaltungsweise, die bereits in den ersten Scribbles deutlich erkennbar ist. Uns war früh klar, dass wir diesen Stil klaren und einfachen Infografiken vorziehen, da es thematisch bei uns mehr Sinn macht, den Stil an das Thema anzupassen.

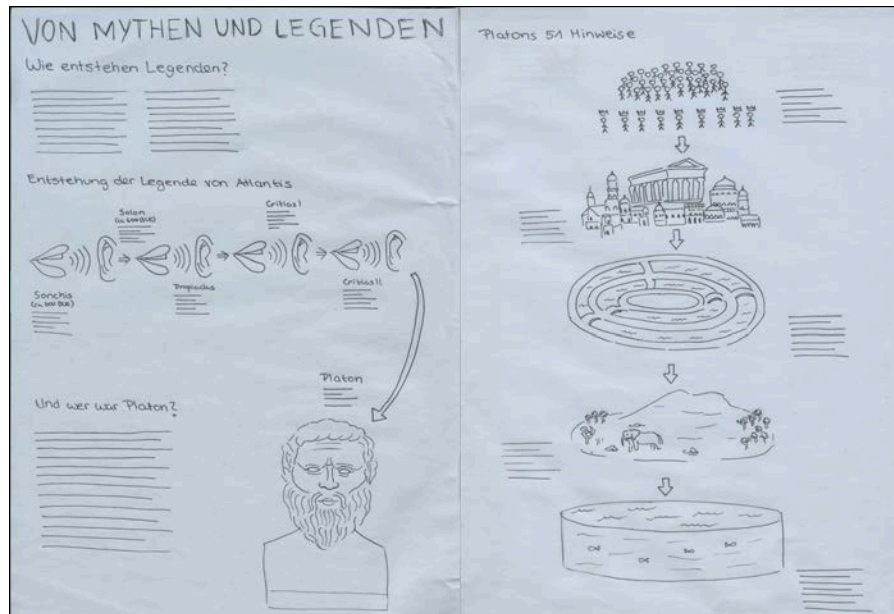




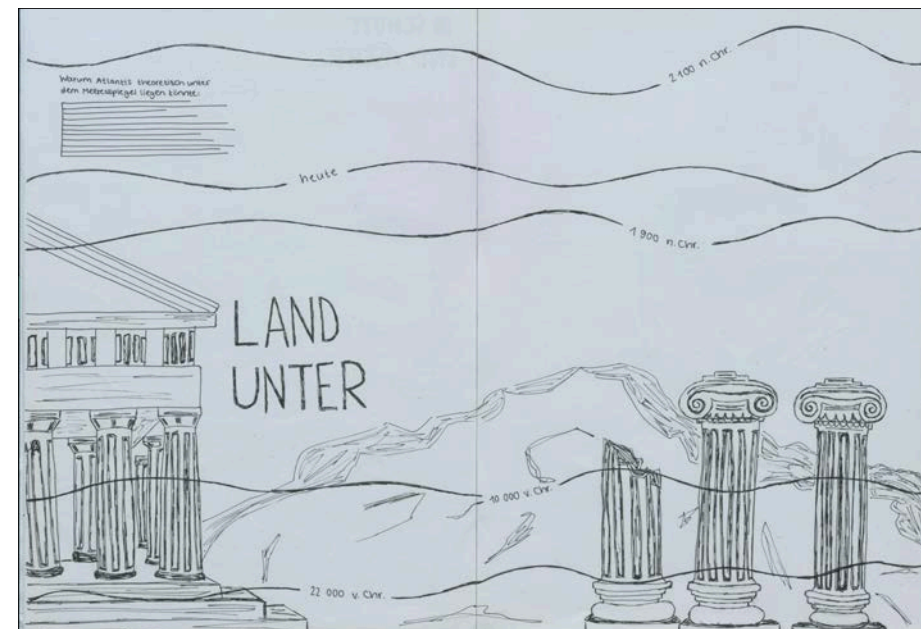
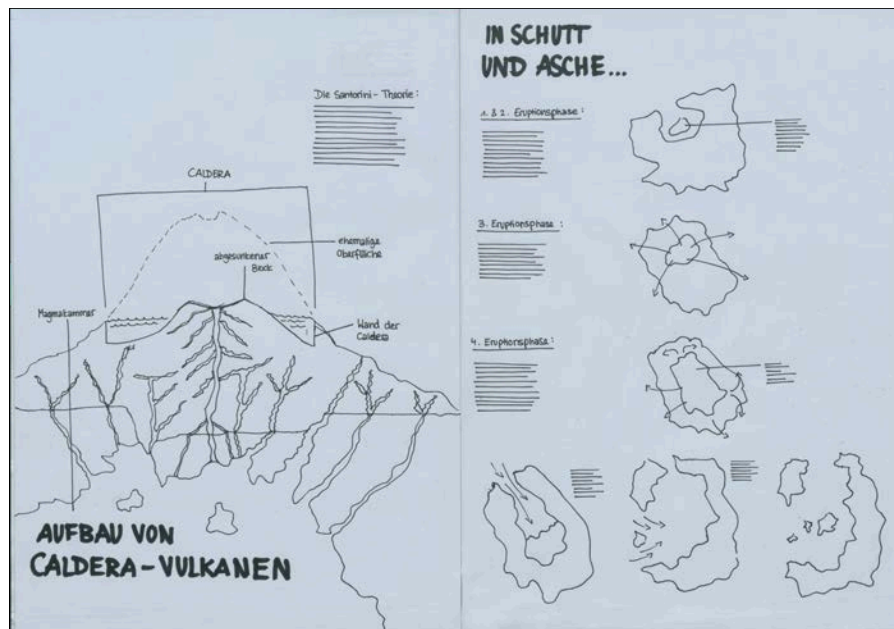


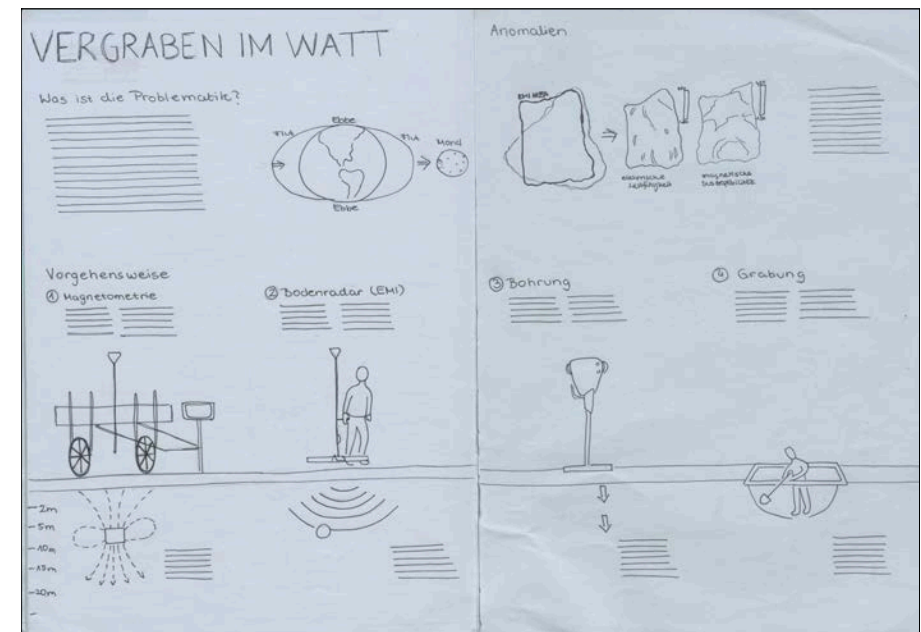
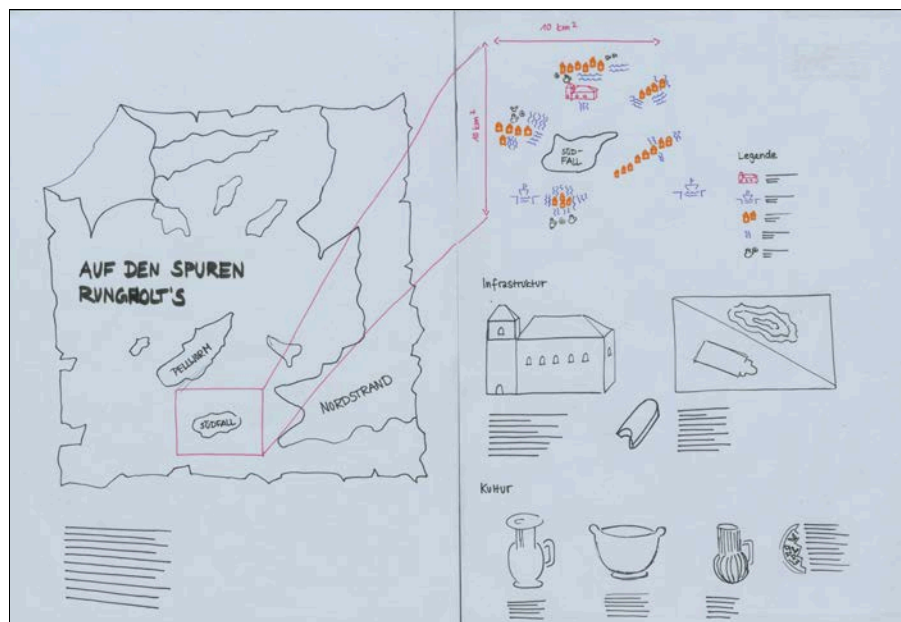
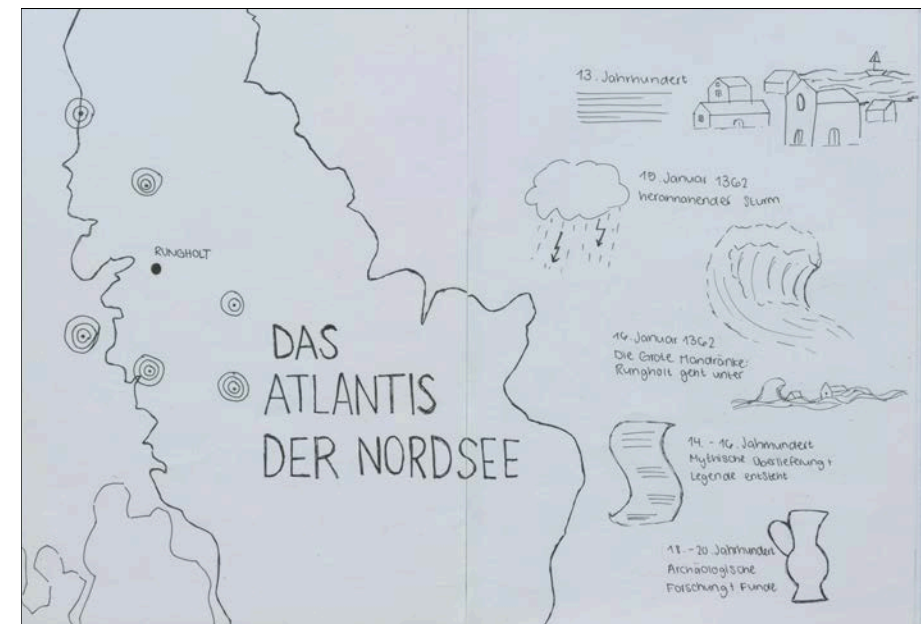
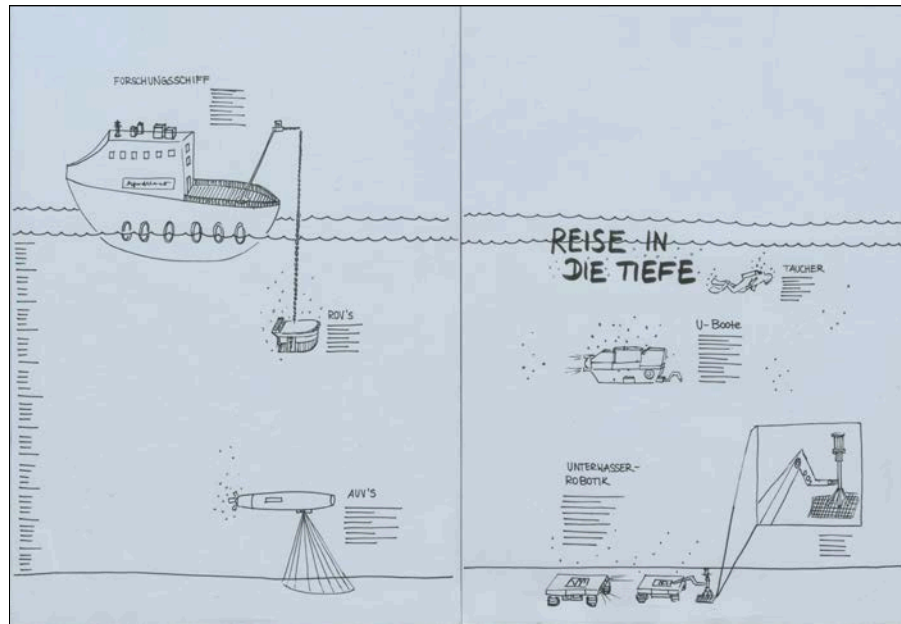
Prototyp

Unsere finalen Scribbles und Entwürfe haben wir auf ein A4-Format übertragen und die einzelnen Seiten zu einer Broschüre zusammengefügt. So entstand unser erster physischer Prototyp, der uns als Grundlage für die digitale Umsetzung diente.



Durch dieses haptische Modell konnten wir besser nachvollziehen, wie die einzelnen Seiten zusammenwirken, ob die Inhalte klar strukturiert sind und ob die dramaturgische Gestaltung verständlich ist. Dieser Schritt half uns dabei, potenzielle Verbesserungen frühzeitig zu erkennen und eine klare Vorstellung für die digitale Umsetzung zu entwickeln.





Erste Umsetzung

Im nächsten Schritt teilten wir die Seiten untereinander auf und gestalteten sie jeweils separat auf InDesign. Jeder von uns ging dabei auf seine eigene Weise vor und setzte seine individuellen Vorstellungen für die jeweiligen Seiten um.

.

Vorläufige Struktur

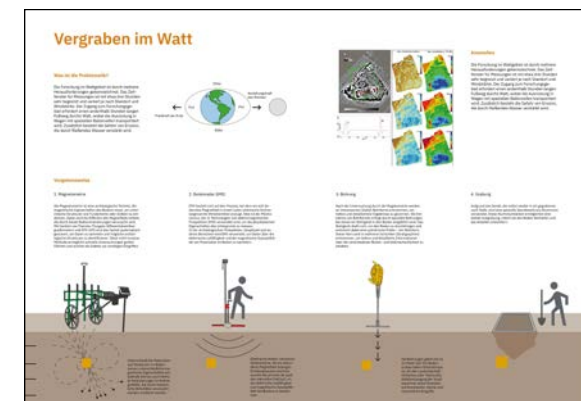
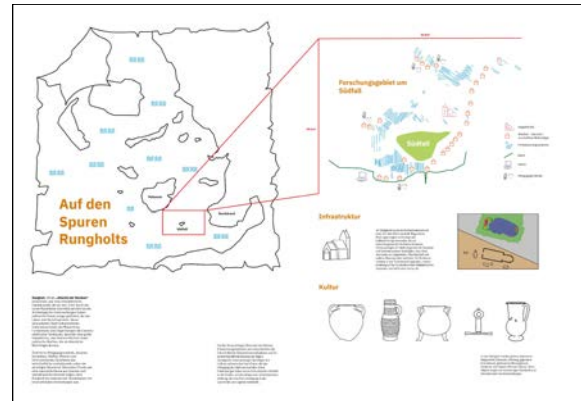
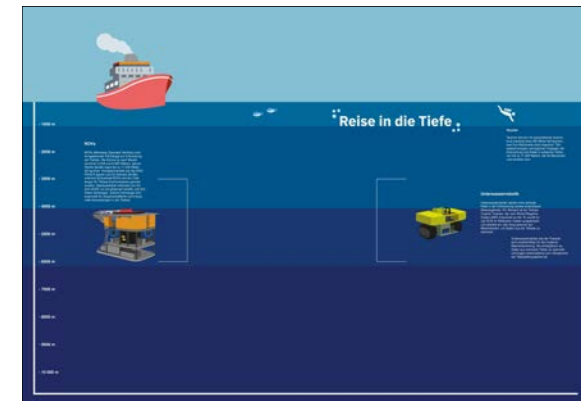
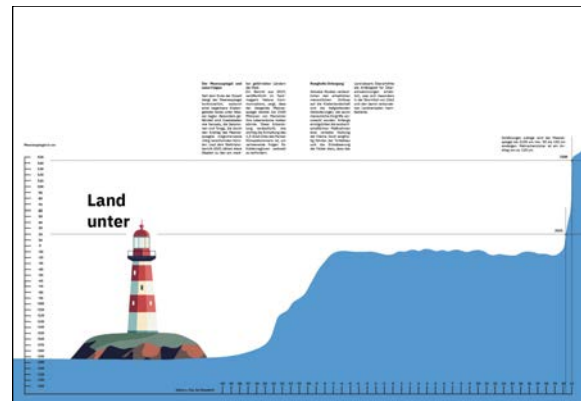
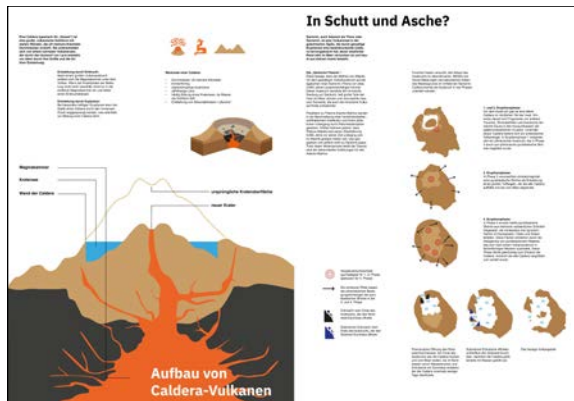
Unsere Broschüre bestand zunächst aus dem Cover und neun Doppelseiten, wobei jede Seite ein eigenes Unterthema behandelte. Während der Gestaltung stellten wir jedoch fest, dass eine Kürzung und Zusammenfassung sinnvoll wäre. So kombinierten wir die Seite zum Meeresspiegel mit der Tiefseeforschung und fassten die archäologische Forschung mit den Funden und Beweisen zusammen. Dadurch reduzierten wir die Seitenanzahl auf sieben Doppelseiten inklusive Cover.

Zwar überschritten wir damit die ursprünglich vorgesehene Seitenzahl, doch halten wir alle enthaltenen Informationen für essenziell, um das Thema vollständig und verständlich darzustellen.

Überarbeitung

Beim Vergleich unserer ersten Layouts fiel auf, dass wir in leicht unterschiedlichen Stilen gearbeitet haben – insbesondere bei den Illustrationen. Zudem war unsere Farbpalette zu breit gefächert. Daher entschieden wir uns, eine einheitliche Gestaltung mit festgelegten Farben zu entwickeln, um einen harmonischen Gesamteindruck zu gewährleisten.

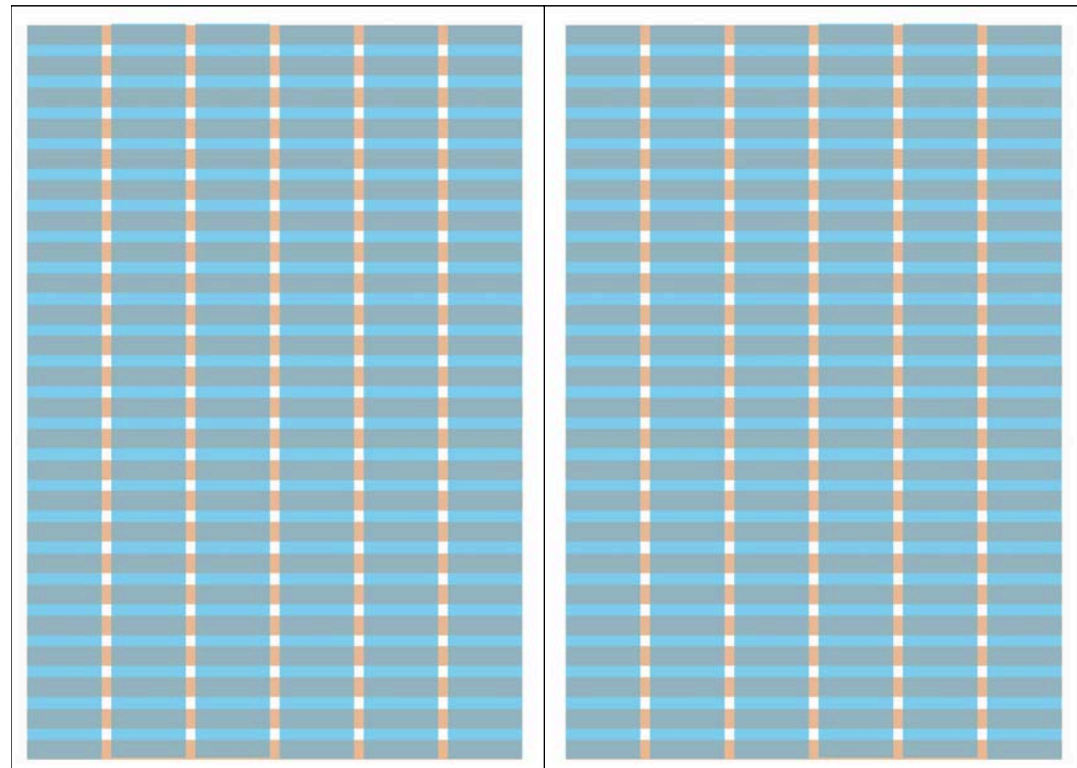
Nach einem Probedruck konnten wir zudem feststellen, wie Schrift, Illustrationen und Farben auf Papier wirken. Dies half uns dabei, notwendige Anpassungen vorzunehmen und eine einheitliche Gestaltung festzulegen. Basierend auf diesen Erkenntnissen optimierten wir Farbkontraste, verfeinerten die Illustrationen und passten die Typografie an, um die Lesbarkeit und den Gesamteindruck der Broschüre zu verbessern.



Raster

Für das Raster haben wir ein 6-Spalten Layout mit jeweils 23 Units gewählt, um ausreichend Flexibilität bei der Anordnung von Text und Bildern zu gewährleisten. Der obere und untere Rand beträgt 36 pt, während der Außen- und Innenrand jeweils 12,7 mm misst. Die Spalten sind durch einen Abstand von 5 mm voneinander getrennt.

Die Texte sind meist 1–2 Spalten breit, während die Illustrationen nur grob am Raster ausgerichtet werden konnten. Besonderen Wert haben wir darauf gelegt, Überschriften und bestimmte Textelemente wie Einleitungen auf eine einheitliche Höhe zu bringen, um eine klare und harmonische Gestaltung zu erzielen.



Typografie

Für die Typografie unserer Broschüre haben wir uns für die IBM Plex Sans und IBM Plex Serif entschieden. Die IBM Plex Sans überzeugt durch ihre klare, gut lesbare Struktur und eignet sich besonders für informierende Texte, da sie sich harmonisch in Grafiken einfügt, ohne störend zu wirken. Die IBM Plex Serif kommt für Überschriften zum Einsatz und verleiht dem Layout eine abwechslungsreiche, aber dennoch konsistente Optik.

Durch diese klare Typografie-Struktur erzielen wir eine gute Lesbarkeit und ein ausgewogenes Gesamtbild in unserem Leporello.

Unsere festgelegten Schriftschnitte und -größen:

Überschrift

42pt, Bold

Unterüberschrift

12pt, Semibold

Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext
Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext
Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext
Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext
Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext Fließtext
Fließtext Fließtext Fließtext

10pt, Regular

Besondere Fälle

Besondere Fälle

21pt, Regular/Semibold

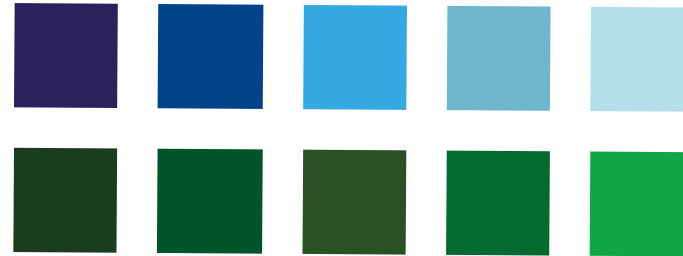
9pt, Light

Legende, Legende, Legende

Farben

Wir haben mit vielen Farbabstufungen gearbeitet, um möglichst realitätsnah illustrieren zu können. Bei unseren Illustrationen haben wir darauf geachtet, alle Hauptelemente aufeinander abzustimmen und dieselben Farben für gleiche Elemente zu benutzen. Dafür haben wir folgende Farbpalette genutzt.

Blau- und Grüntöne



Rot- und Brauntöne

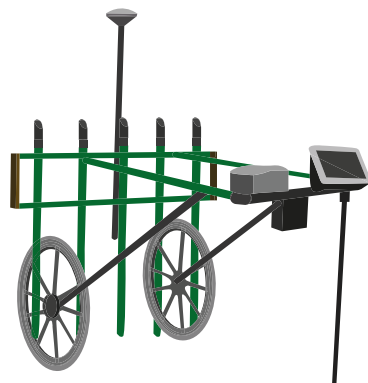
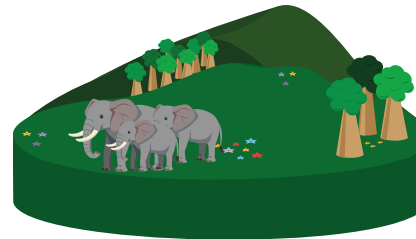
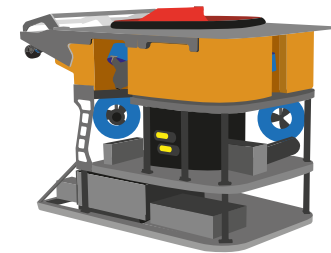


Graustufen

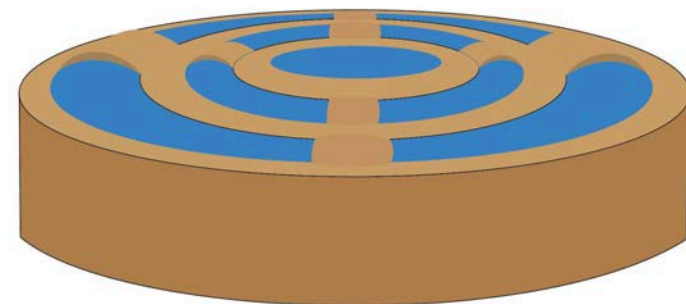
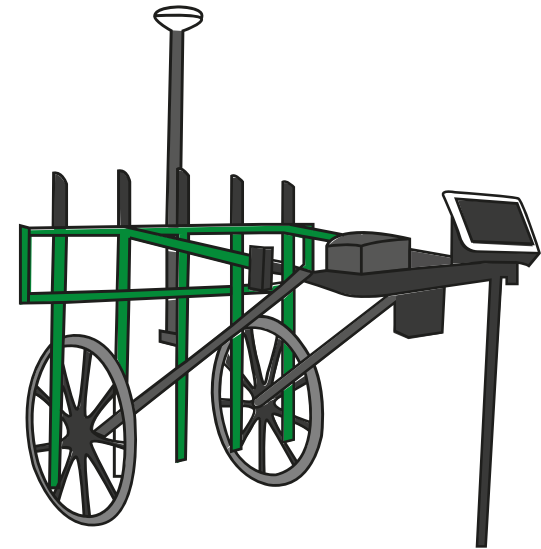
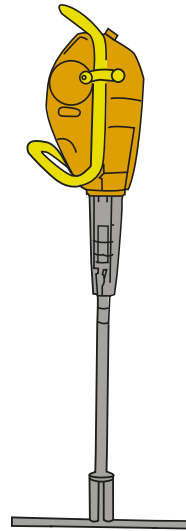


Illustrationen

Bei dem Illustrationsstil haben wir uns für eine flächige Darstellung ohne Konturen festgelegt. Unser Schwerpunkt lag auf einer eher realistischen Darstellung, da in unserer Broschüre mehrmals Geräte und Technologien abgebildet werden, die in einer anderen Form der Darstellung ihre Wirkung und Funktion verlieren würden. Wir hatten ebenfalls eine Kombination zwischen Flächen und Konturlinien getestet, uns aber dann relativ schnell dagegen entschieden, weil der flächige Illustrationsstil am Besten für unser Konzept funktioniert.



Um den optimalen Illustrationsstil zu finden, haben wir verschiedene Ansätze getestet, darunter auch die Verwendung von Konturlinien. Diese Darstellungsweise vermittelt jedoch einen eher verspielten Eindruck und entspricht daher nicht unserem Anspruch an eine realitätsnahe und sachliche Gestaltung.



Icons

Für unsere Icons haben wir die Seiten Iconify und Google Materials genutzt und dort passende Elemente für uns gefunden. Die Icons wurden von uns bei Bedarf leicht angepasst, um sie optimal in unser Design einzufügen. Wir haben uns für diese Seiten entschieden, da sie eine große Auswahl an modernen, frei skalierbaren Icons bieten, die unseren Anforderungen entsprechen und sich harmonisch in das Gesamtbild einfügen.



Finale Struktur



Nachdem wir die Seiten gekürzt und zusammengeführt hatten, begann die finale Überarbeitung unserer Entwürfe. Wir passten Schriftgrößen und Farben an, um ein einheitliches Erscheinungsbild zu schaffen. Zudem ergänzten wir auf der ersten Doppelseite eine kurze Einleitung, da diese zuvor fehlte. Anschließend konzentrierten wir uns auf Feinheiten, um das Design und die Lesbarkeit weiter zu optimieren.

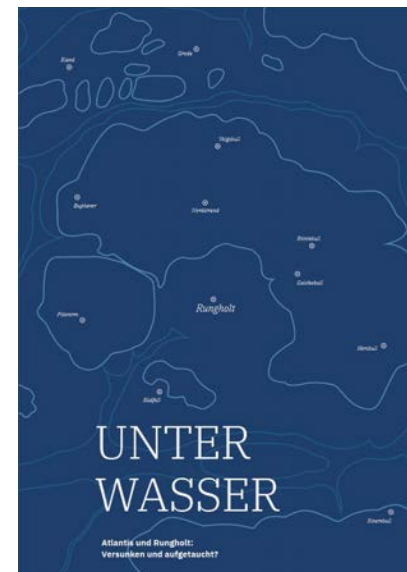
Cover und Titel

Für das Cover haben wir uns die alte Karte von Rungholt und seiner Umgebung angeschaut. Die Konturen der verschiedenen Inseln, Küstengebieten und Halligen haben wir in unterschiedlichen Blautönen dargestellt und mit den Namen versehen. Wenn man sich die Namen genauer anschaut, fällt auf, dass sowohl Südfall als auch bei Gaickebull ein minimal stärkerer Schriftschnitt angewendet wurde. Da beide Orte essenzielle Faktoren in der Entdeckung Rungholts spielten, schaffen wir so eine kleine Hommage an sie.

Für den Titel entschieden wir uns für „Unter Wasser“, da es unser Thema kurz und knapp zusammenfasst, ohne direkt zu verraten um was es wirklich geht. Damit man trotzdem nicht komplett ahnungslos in die Broschüre startet, entschieden wir uns für den Untertitel „Atlantis und Rungholt: Versunken und aufgetaucht?“

Auf der Rückseite zieht sich die Illustration der alten Karte weiter. Neben einer kurzen inhaltlichen Zusammenfassung des Themas, finden sich dort Informationen zu den verwendeten Schriftarten, sowie unsere nützlichsten und interessantesten Links.

Als letztes erwähnenswertes Element befindet sich der Satz „Und an was glaubst du?“ auf dem Backcover. Mit diesem Satz wollen wir die Thematik des „Dranglaubens“ und der Fiktion erneut aufgreifen und den Leser zum Nachdenken auffordern.

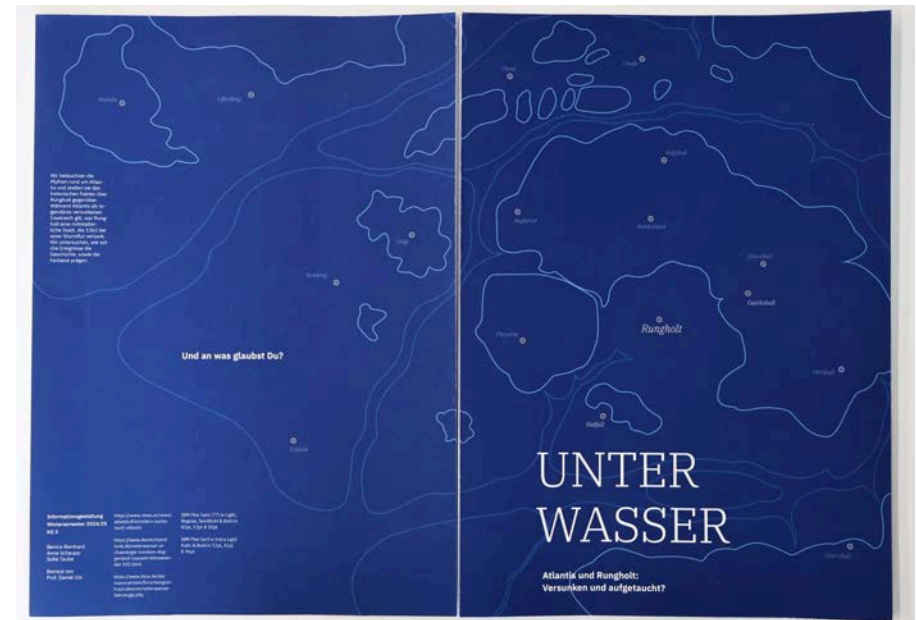


Druck und Faltung

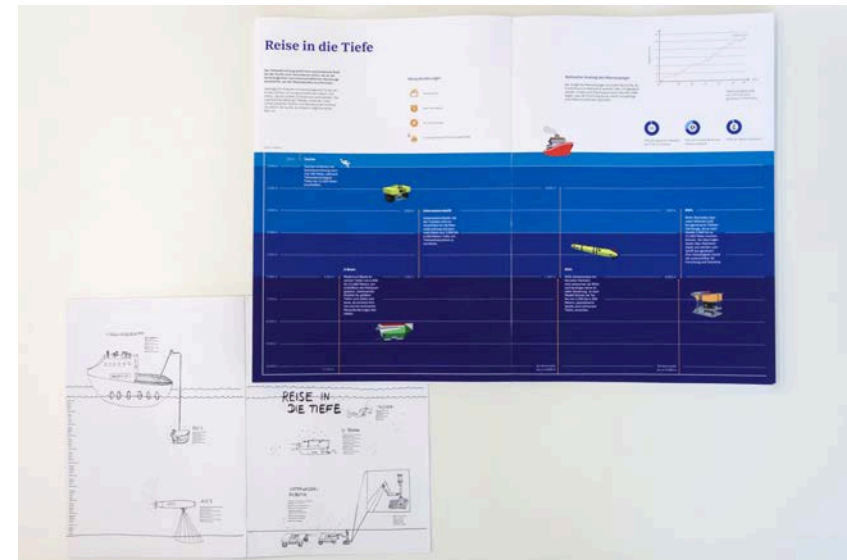


Gedruckt haben wir unser Leporello bei Hübsch und Gut in Stuttgart. Die Doppelseiten wurden horizontal aneinander angeordnet und am Stück gedruckt, sodass wir am Ende nur die beiden Streifen ausschneiden und zusammenkleben mussten. Für das Papier haben wir eine Stärke von 140g/m^2 gewählt.

Endergebnis



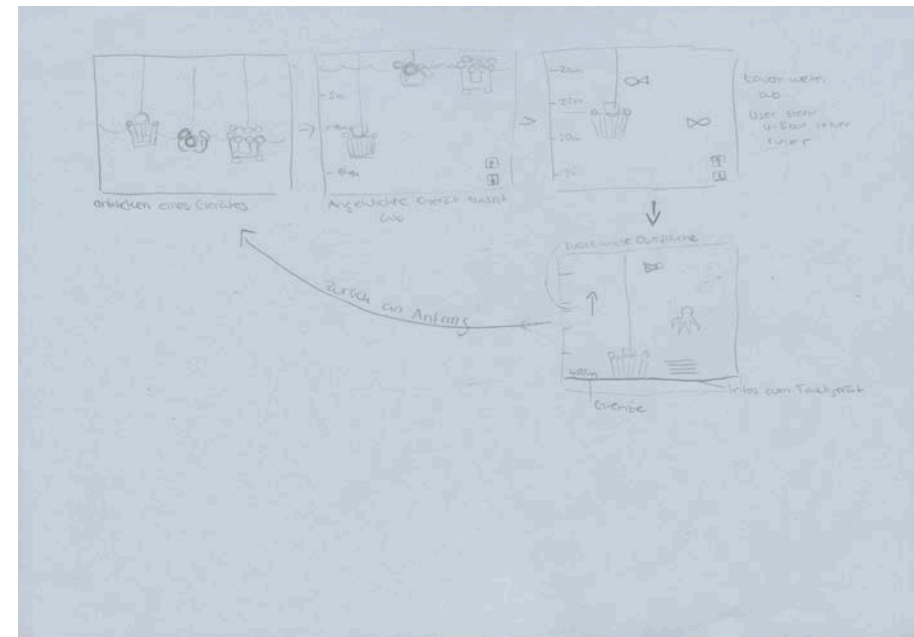
Von Anfang bis Ende



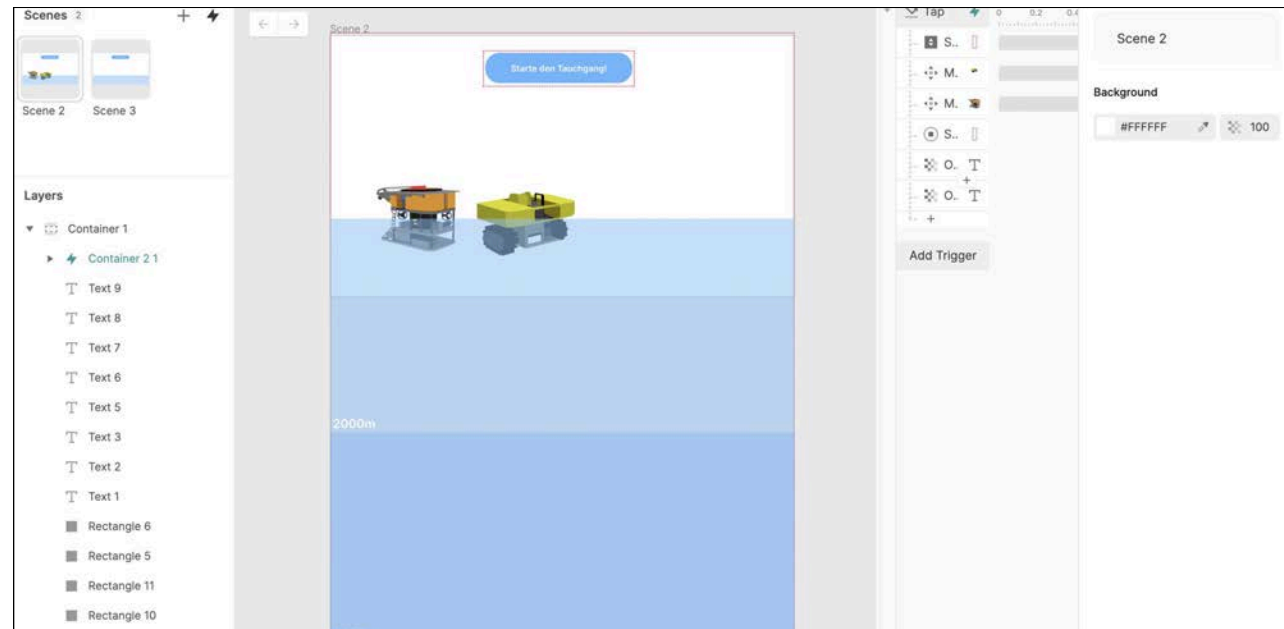
Tabletanwendung

Für unseren digitalen Prototypen haben wir uns entschieden, das Kapitel Tiefseeforschung als interaktives Erlebnis umzusetzen. Die Idee war es, den Nutzer in Form eines virtuellen Tauchgangs mit auf eine Reise in die Tiefen des Meeres zu nehmen. Während des Abtauchens erreichen die verschiedenen Tiefseeegeräte ihren maximalen Einsatztiefen und stoppen automatisch an dieser Stelle. Daraufhin soll ein Text mit Informationen zu dem jeweiligen Geräten eingeblendet werden.

Der Nutzer hat die Möglichkeit, eigenständig nach oben oder unten zu scrollen, um weitere Informationen zu den Geräten zu entdecken oder den Tauchgang von vorn zu starten. Durch diese Interaktivität möchten wir nicht nur Wissen vermitteln, sondern gleichzeitig ein spannendes und einprägsames Erlebnis schaffen. Ziel ist es, die Aufmerksamkeit der Nutzer auf eine besondere, visuell ansprechende Weise zu fesseln und das Interesse an den Inhalten nachhaltig zu fördern.



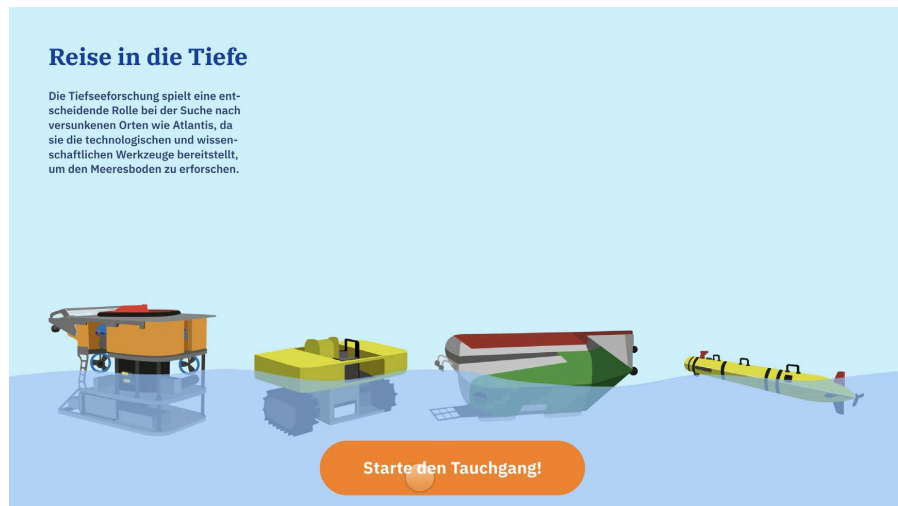
Zunächst planten wir, unseren Prototypen wie empfohlen in Figma umzusetzen. Ziel war es, durch einen Klick auf den Start-Button den Tauchgang zu beginnen, wobei die Funktion Autoscroll ausgeführt und gleichzeitig die Animation der Tiefseeegeräte im Hintergrund abgespielt wird. Allerdings stießen wir auf eine technische Einschränkung: Figma erlaubt es nicht, für einen einzigen Trigger – in diesem Fall „Click“ – zwei Interaktionen parallel auszuführen. Somit konnten wir unsere Idee in Figma nicht vollständig umsetzen.



Durch Recherche entdeckten wir, dass Protopie die gewünschten Funktionen unterstützt. Allerdings traten auch hier technische Herausforderungen auf. Ein zentrales Problem war, dass nach der Animation und dem Autoscroll keine manuelle Navigation möglich war.

Die Position sprang unkontrolliert hin und her, oder der Scrollbereich blieb an einer Stelle hängen. Dieses Problem führte zunächst zu einer Blockade, da uns die notwendige Erfahrung mit Protopie fehlte, um die Situation direkt zu lösen.

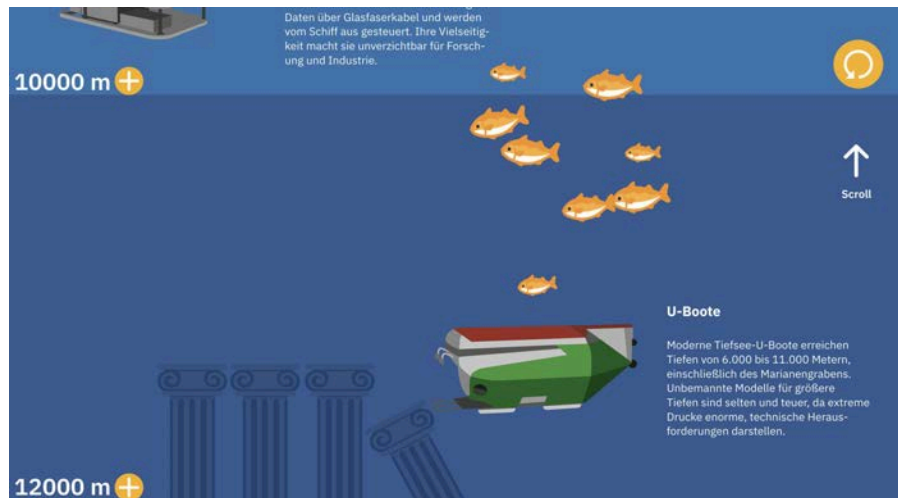
Ablauf der Interaktion



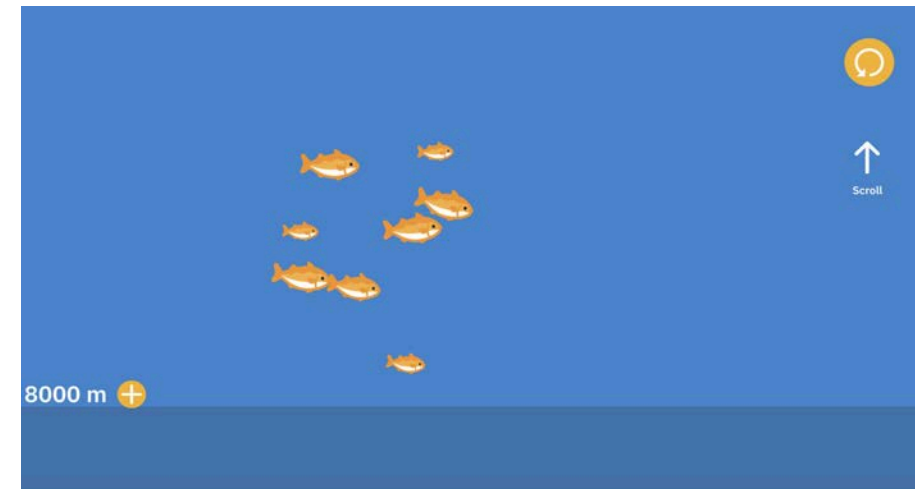
Die Beschriftung „Starte den Tauchgang!“ fordert den Nutzer aktiv auf, den Button zu tippen. Beim „Tap“ wechselt die Farbe des Buttons zu einem dunklen Orange, um ein visuelles Feedback zu geben und die Interaktion klar ersichtlich zu machen.



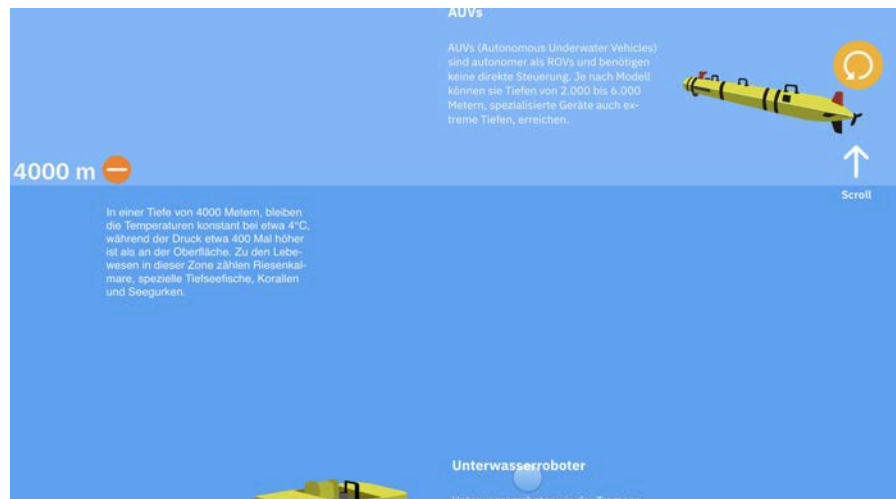
Durch Autoscroll und die Funktion „Move Object“ wird der Tauchgang realistisch simuliert, indem sich die Ansicht nach unten bewegt und die Tiefseegeräte an ihren vorgesehenen Positionen stoppen.



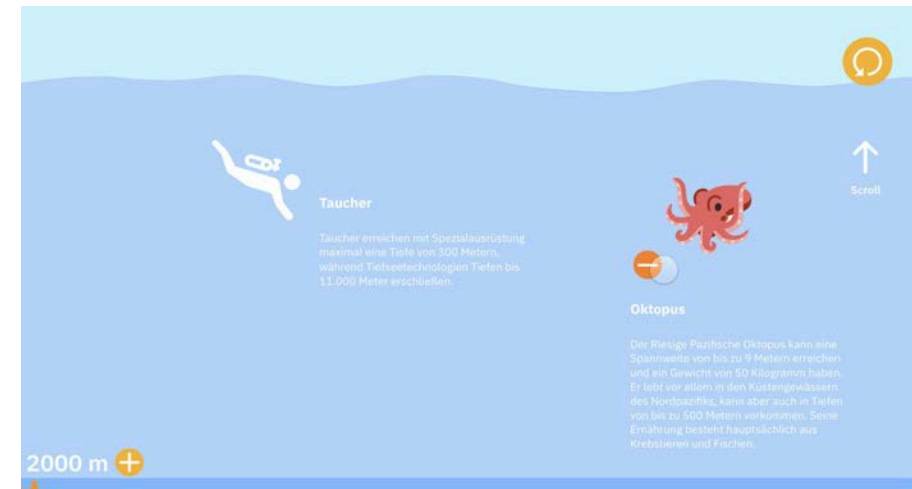
Der Nutzer stoppt gemeinsam mit dem letzten Tiefseegerät in 12.000 Metern Tiefe. Dabei rücken die Tiefseegeräte in den Vordergrund, und die jeweiligen Informationstexte erscheinen daneben. Ein Pfeil nach oben dient als visueller Hinweis, dass der Nutzer nach oben scrollen kann, um weitere Inhalte zu erkunden.



Um den Prototypen lebendiger und ansprechender zu gestalten, haben wir animierte Fische integriert. Diese wurden in After Effects erstellt und als GIFs eingebunden. Dadurch wirkt die Anwendung dynamischer und zieht die Aufmerksamkeit der Nutzer zusätzlich auf sich.



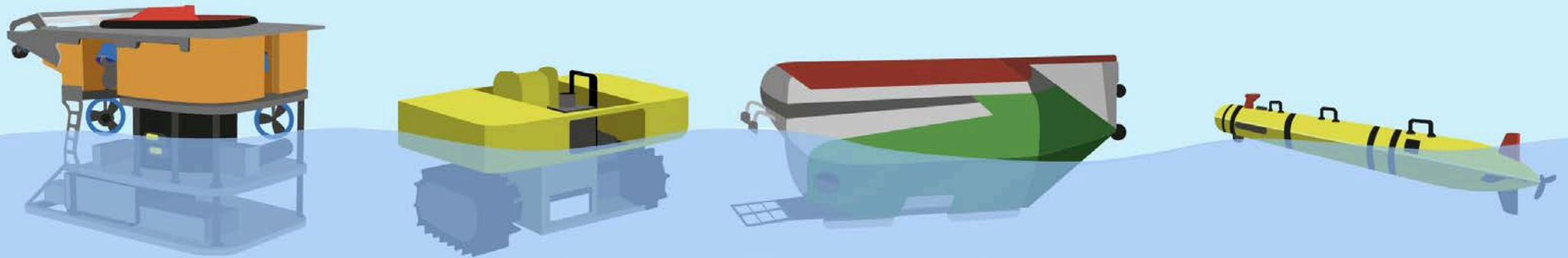
Zusätzlich kann der Nutzer über den „+“-Button versteckte Informationen zu den verschiedenen Meerestiefen abrufen. Diese Inhalte sind zwar nicht in der Printversion enthalten, stellen aber eine sinnvolle Ergänzung für die interaktive Tablet-Anwendung dar und bieten zusätzlichen Mehrwert.



Zudem kann der Nutzer Informationen zu Meereswesen wie einem Oktopus oder einem Wal entdecken. Nach Abschluss des Tauchgangs lässt sich der Prototyp über einen Reset-Button auf der rechten Seite neustarten. Dabei wird die Animation zurückgesetzt, und der Nutzer kehrt automatisch an die Oberfläche zurück.

Reise in die Tiefe

Die Tiefseeforschung spielt eine entscheidende Rolle bei der Suche nach versunkenen Orten wie Atlantis, da sie die technologischen und wissenschaftlichen Werkzeuge bereitstellt, um den Meeresboden zu erforschen.



Starte den Tauchgang!

[Hier geht's zum Prototyp](#)

