Storytelling im Entwurf

Storytelling hilft dabei, einen Entwurf aus der Perspektive der Menschen zu entwickeln, die ihn später nutzen oder erleben. Im Mittelpunkt steht eine Handlung: Eine Person begegnet einem Objekt, entdeckt eine Möglichkeit, handelt und erlebt eine Reaktion. Daraus ergeben sich konkrete Entwurfsfragen: Was weckt Aufmerksamkeit? Wie wird der nächste Schritt verständlich? Welche Erwartungen entstehen, und wie werden sie erfüllt oder bewusst durchbrochen?

Solche Abläufe lassen sich bereits früh als kurze Nutzungsszenarien oder Storyboards darstellen. Bei einer interaktiven Klanginstallation könnte beispielsweise gezeigt werden, wie jemand das Objekt entdeckt, sich nähert, es berührt und durch einen Klang zum weiteren Ausprobieren angeregt wird. Die erzählte Situation macht sichtbar, welche gestalterischen und technischen Entscheidungen für das Erlebnis erforderlich sind. Storytelling dient damit sowohl der Entwicklung als auch der verständlichen Vermittlung eines Konzepts.

Ellen Lupton beschreibt in ihrem Buch Design Is Storytelling[1] (2017), wie narrative Mittel für die Gestaltung von Grafiken, Produkten, Dienstleistungen und Erlebnissen eingesetzt werden können. Dazu gehören Spannungsbögen, emotionale Verläufe und die gezielte Führung von Aufmerksamkeit. Für den Entwurfsprozess bedeutet dies, Form, Funktion und zeitlichen Ablauf gemeinsam zu betrachten und die vorgestellten Nutzungssituationen anschließend mit Prototypen zu überprüfen.

1)

Quelle: Cooper Hewitt: Design Is Storytelling von Ellen Lupton

From:
https://wiki.ct-lab.info/ - **Creative Technologies Lab | dokuWiki**

Permanent link:
https://wiki.ct-lab.info/doku.php/extras:wissikon:design-development:storytelling-im-entwurf

Last update: **2026/11/03 09:24**