Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 8 (1995)

Heft: 5

Artikel: Bildschirm, Bleistift und Papier : die visuelle Gestaltung der Bildschirm-Bilder : Interview mit den Designern Christoph Frey, Mischa Schaub und Alexander Stephan

Autor: Frey, Christoph / Schaub, Mischa / Stephan, Alexander

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-120172

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

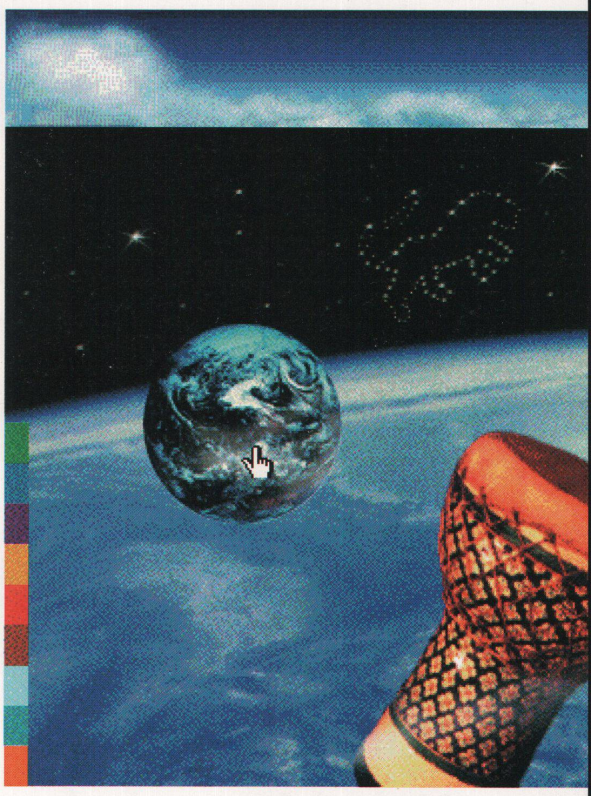
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 08.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

Bildschirm, Bleistift und Papier

Christoph Frey, 1956, nach der Matura Fachklasse für Wissenschaftliches Zeichnen an der Schule für Gestaltung Zürich, an-schliessend einige Jahre Arbeit als Illustrator. 1987 Wechsel zur Videografik mit 3D-Animation, Paintbox und Digital Editing. Mitarbeit an Werbespots, Sendesigneten und Fernsehgrafik als Designer und Spezialist für Animation und Special Effects. Seit 1993 Mitinhaber der Mediendesign-Agentur Schellenberg & Frey in Zürich.

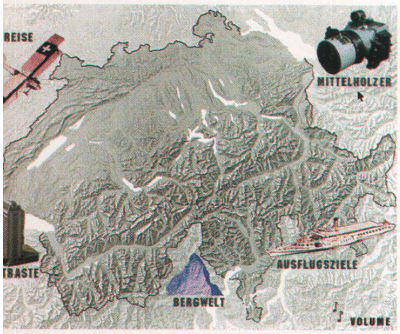


Interaktive Multimedia-Programme werden immer beliebter. Wichtig für das neue Medium ist die visuelle Gestaltung der Bildschirm-Inhalte. Cyrill Locher hat mit den Designern Christoph Frey, Mischa Schaub und Alexander Stephan über ihre Arbeit mit Multimedia gesprochen.

Was versteht man eigentlich unter Bildschirm-Design?
Alexander Stephan (A. S.): Die Gestaltung von Benutzeroberflächen für interaktive Medien liegt zwischen einem grafischen Arbeitsprozess und einer Produkt-Entwicklung. Wir machen Infografik, die dem Benutzer zeigt, was er im Programm tun kann, ohne dass er lange ausprobieren muss.

Christoph Frey, Sie wurden als wissenschaftlicher Zeichner ausgebildet.

«Luftfotografie der Schweiz»: konventionelles Design mit beschrifteten Menü-Ikonen. Die Bedeutung der einzelnen Schaltflächen ist sofort ersichtlich



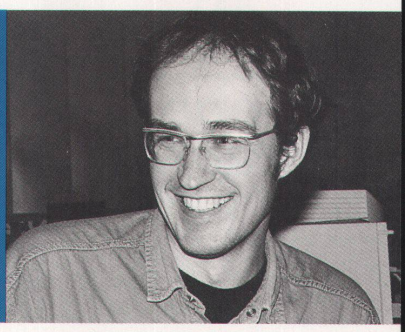
Sind beim Bildschirm-Design Papier und Stift überhaupt noch gefragt?
Christoph Frey (C. F.): Durchaus – in der Entwurfsphase arbeite ich meistens mit Papier und Stift. Dies ist auch aus kommerziellen Gründen angebracht, denn die Stunden am Computer sind schlicht zu teuer, um da gross zu entwerfen – vor allem bei der Videografik. Häufig entwerfe ich auf dem Papier und scanne den Entwurf danach ein, um ihn am Bildschirm zu überarbeiten.

A. S.: Zu Beginn habe ich versucht, die Ideen am Computer zu entwikkeln, habe dann aber gemerkt, dass dies ineffizient ist, weil man zuviel Zeit mit Detailausführungen und funktionalen Fragen vertrödelt. Ich finde es auch besser, auf dem Papier das festzuhalten, was man will, und es dann umzusetzen.

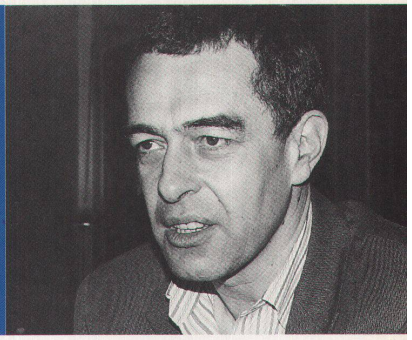
Wer sich mit dem Design interaktiver Medien befasst, muss sich mit den Arbeitsmitteln zufrieden geben, welche die Software-Industrie zur Verfügung stellt. Schränkt dies die kreativen Möglichkeiten nicht ein?
Mischa Schaub (M. S): Ich würde den Fortschritts-Knopf gerne abschalten. Es wäre sehr viel angenehmer, in einem gleichbleibenden Set von Spielregeln zu arbeiten. Tatsache ist: Meine Werkzeuge ändern sich alle zwei Jahre, und zwar radikal.

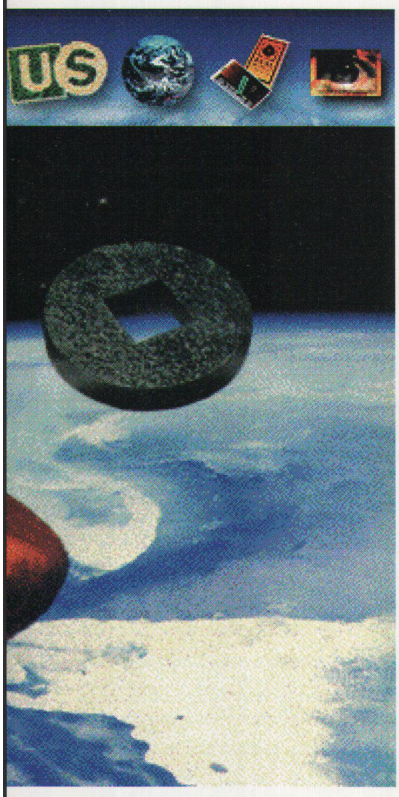
C. F.: Wobei natürlich schon ein gewisser Fundus genutzt werden kann. Wenn man zwei, drei wichtige Programme im Griff hat, bieten sich beim Kennenlernen neuer Programme eigentlich keine grossen Probleme. Die Frage ist, ob man überhaupt die Möglichkeit hat, sich mit den Programmen eingehend zu befassen. Ich habe zweimal die Stelle gewechselt, weil die Geschäftsleitung nicht mehr investieren wollte und ich feststellen musste, dass ich als Videografiker langsam ins Abseits drifte, weil mein

Alexander Stephan, 1967, Industriedesign-Studium in Essen, Florenz und Offenbach. Seit 1993 an der Entwicklung von CD-ROM-Titeln für verschiedene deutsche Verlagshäuser beteiligt; Autor des Lernprogramms «ScreenTypo: Typografie am Bildschirm».



Mischa Schaub, 1952, nach einer Ausbildung zum Bildhauer einige Jahre als freier Künstler tätig, anschliessend Industriedesign-Studium am Royal College of Art in London. 1983 bis 93 Agentur für Design Research. Heute Dozent an der Ingenieurschule beider Basel, Leiter des Medieninstituts «HyperStudio» in Muttenz. Daneben Gastprofessor an der HdK Berlin. Publikationen: «Handbuch kreative Entwurfsarbeit am Computer» (DuMont, 1989), «code X: Multimediales Design» (DuMont, 1992).





«XLPORA, Peter Gabriel's Secret World»: Design mit intuitiver Benutzerführung. Die Funktionalität der Bildelemente muss erprobt werden

Gerät die gewünschten Effekte nicht rechnen und darstellen konnte. Man kann sicher sagen, dass die technischen Rahmenbedingungen den Designer einschränken.

M. S.: Es nützt aber auch nichts, die Software zu haben, wenn man sie nicht beherrscht. Eine Mitarbeiterin von mir hat sich hingesetzt, um das Programm «SoftImage» zu lernen und sich zu spezialisieren. Nach einem halben Jahr merkten wir, dass all die Fähigkeiten, die sie als Fotografin hatte, plötzlich verloren gehen im Umgang mit dieser Maschine. Sie sieht plötzlich Bildausschnitte nicht mehr, sie denkt nicht mehr in Abläufen und ist auf einmal froh darüber, dass überhaupt ein Bildchen rauskommt.

A. S.: Wahrscheinlich wird's erst dann erträglich, wenn die Werkzeuge so intuitiv zu bedienen sind, dass jemand, der aus der Fotografie oder aus der Grafik kommt, seine Ideen einfach umsetzen kann, ohne durch die Bedienungsregeln eingeschränkt zu werden, die das Programm vorgibt.

Die rasante technische Entwicklung wirkt sich auch auf die Ausbildungsmöglichkeiten aus. Wie soll eine zeitgemässe Ausbildung in diesem Designbereich aussehen?
M. S.: Am HyperStudio in Muttenz (HP 5/94) zeigen wir, wie's geht. Und wir machen's so, weil es im herkömmlichen staatlichen Muster nicht mehr möglich ist. Ich sehe die Lösung darin, dass man die Hochschulen in eine Zwischenposition bringt, wo an konkreten Projekten gearbeitet wird, aber ohne den Druck des Marktes.

A. S.: Für mich ist das der Grund, weshalb ich derzeit zwischen professionellen Produktionen und der Hochschule hin- und herpendle. Im Geschäftsleben hat man strikte Auftragstermine und macht dann Sachen, die einem eigentlich nicht gefallen. Anderseits lernt man, unter Zeitdruck Resultate zu liefern. An der Hochschule besteht diese zeitliche Begrenzung nicht; man kann sich Zeit nehmen, um gute gestalterische Lösungen zu finden.

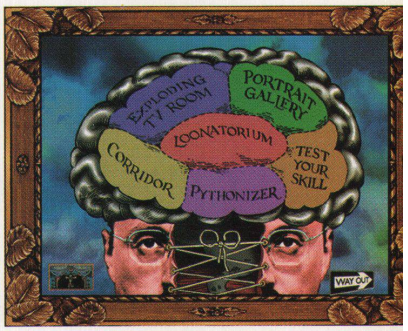
C. F.: In meinen Augen ist eine grundlegende gestalterische Ausbildung unabdingbar. Daneben sollte das Interesse und der Zugang zum Computer vorhanden sein. Doch da entstehen für die Schulen nicht nur finanzielle Probleme, sondern auch solche mit den Dozenten, die sich oft gegen die neuen Technologien sträuben. Kommt dazu, dass das in der Schule Gelernte oft bereits überholt ist, bis man es in der Praxis anwenden kann.

M. S.: Ich bin gegen dieses generalistische Ausbildungskonzept. Zeichnen können mag ganz nützlich sein, aber nicht nützlicher als Programmieren können. Ich denke nicht, dass das Interesse am Computer zentral ist. Wir haben z. B. einen Goldschmied im Team, der hatte noch nie mit einem Bildbearbeitungsprogramm gearbeitet, konnte aber gut illustrieren. Er hat innert vier Wochen gelernt, mit «Photoshop» umzugehen.

Mal abgesehen vom HyperStudio – wie sieht die Ausbildungssituation aus für Leute, die sich für das Design interaktiver Medien interessieren?
M. S.: Die Ausbildungen sollte besser sein. In den herkömmlichen Ausbildungsbereichen der Gestaltung hat es zuviele Leute, vergleicht man sie mit der kleinen Gruppe, die der Markt aufnehmen kann. Die dafür Verantwortlichen sitzen als Dozenten in den Schulen und merken nicht, dass draussen ein neuer Markt aufgegangen ist, der ein grosses Potential an Stellen beinhaltet. Ich bin der festen Überzeugung, dass für das Design interaktiver Medien in der Schweiz gute Voraussetzungen bestehen. Diesen neuen Markt durch entsprechende Bildungsangebote in der Schweiz zu halten und aufzubauen, betrachte ich als die zentrale Aufgabe unserer Schulen.

Finden ausgebildeten Mediendesigner auch einen Arbeitsplatz?
A. S.: Da liegt nicht das Problem, zumindest in Deutschland. Die Produktionsstudios suchen dringend nach Leuten, die sich mit diesen Programmen auskennen und einen gestalterischen Ansatz haben. Die Frage ist, ob die Designer überhaupt da arbeiten wollen – unter den Bedingungen: 70-Stunden-Woche, sehr viel Terminstress.

Wie sieht's für die HyperStudio-Abgänger aus?
M. S.: Es ist noch zu früh, darüber etwas sagen zu können. Wir haben keine Abschlusszeugnisse irgendwelcher Art. Was die Leute aber zeigen können, sind Produkte, sind Resultate. Die sind vielleicht zwei Jahre gültig, und in dieser Zeit muss man damit einen Job finden. Mit einem Diplom «Mediendesigner» könnte man sich höchstenfalls eine bessere Einstufung beim Arbeitsamt sichern, aber sonst nichts.

Cyrill Locher

«Monty Python's Complete Waste of Time»: Terry Gilliams Stil hat den Transfer vom TV- auf den Computer-Bildschirm überstanden