Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design

Herausgeber: Hochparterre

Band: 5 (1992)

Heft: 12

Artikel: Die Maschine als Bleistift : Computerunterricht für Gestalter in Basel : Interview mit Michael Renner, Lehrer für Computerprojekte

Autor: Renner, Michael / Gantenbein, Köbi

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-119707

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: 07.01.2026

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

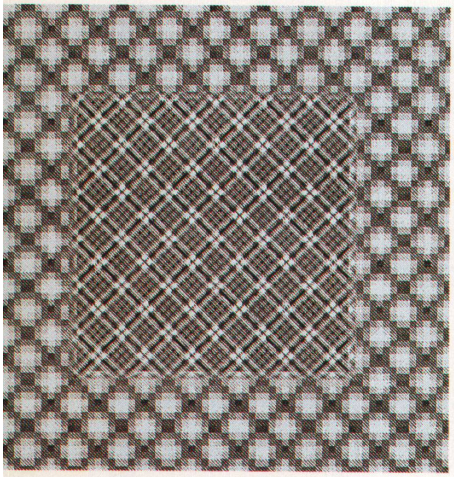
Die Maschine als Bleistift

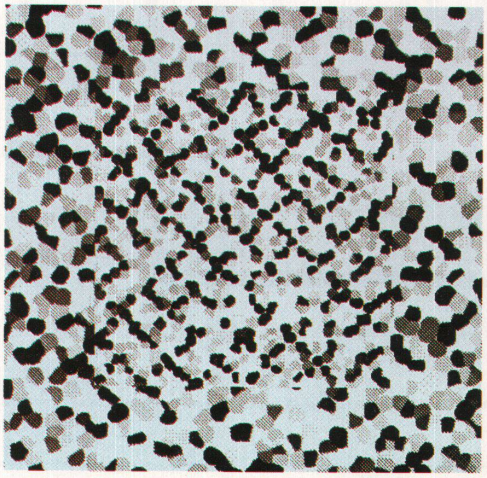
Seit 1985 werden an der Schule für Gestaltung in Basel in den Grafikausbildungen Erfahrungen mit Computer und Gestaltung gesammelt. Die Methodik heisst «Sichtbarmachen, Entdecken und Anwenden» oder kurz «Sich einschränken lernen». Seit drei Jahren ist der Grafiker Michael Renner Lehrer für Computerprojekte (HFG Visuelle Kommunikation und Grafik Weiterbildung). Mit ihm sprach Köbi Gantenbein.

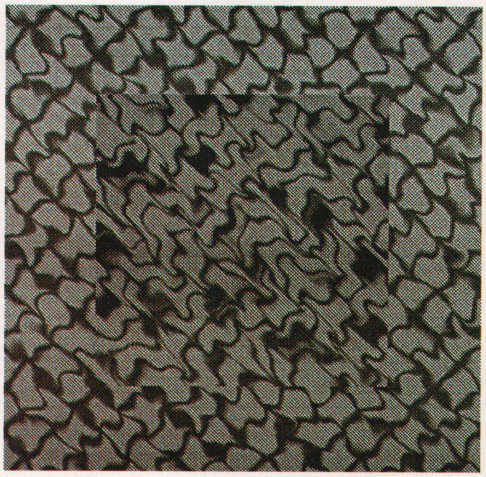
Was sind die wichtigsten Themen im Basler Computerunterricht? Und wie bringen Sie den Studenten solches Können bei?
Renner: Die erste Phase der Ausbildung heisst Sichtbarmachen. Die Studierenden lernen das Gerät technisch kennen und als Werkzeug zu gebrauchen. Wir richten Typometer ein, Muster für Liniendicken, Graustufenmuster, Winkelmesser und Farbmuster. Diese werden danach auf Film ausgedruckt. Damit machen wir die abstrakten Werte, die in den Programmen abrufbar sind, sichtbar, greifbar, erlebbar. Wir setzen den Computer in dieser Phase nur als Reinzeichnungswerkzeug ein. Der Student lernt auch, eine skeptische Haltung gegenüber dem Gerät einzunehmen, weil wir sehen, dass bei den ausgedruckten Werkzeugen Differenzen zu unseren herkömmlichen, gewohnten Massen zustande kommen.
Die zweite Phase heisst «Entdekken». Es geht darum, Möglichkeiten in einem klar eingegrenzten Rahmen zu untersuchen. Oft gehen wir dabei von einem programmtechnischen «Effekt» aus, den wir ausloten. Die Studierenden stellen einen Katalog der Möglichkeiten und Manipulationen zusammen und bewegen sich im Ozean der unendlichen Möglichkeiten. Sie lernen computerspezifische Möglichkeiten wie Transformation, Muster, Filter. In der dritten Phase können nun Projekte bearbeitet werden, ohne dass sich der Gestalter einem Diktat der Technik unterzieht. Es entstehen Plakatserien, Buchumschläge, Programme, Karten oder Piktogramme aus dem Druckvorlagenbereich oder interaktive Projekte, die am Bildschirm bleiben.

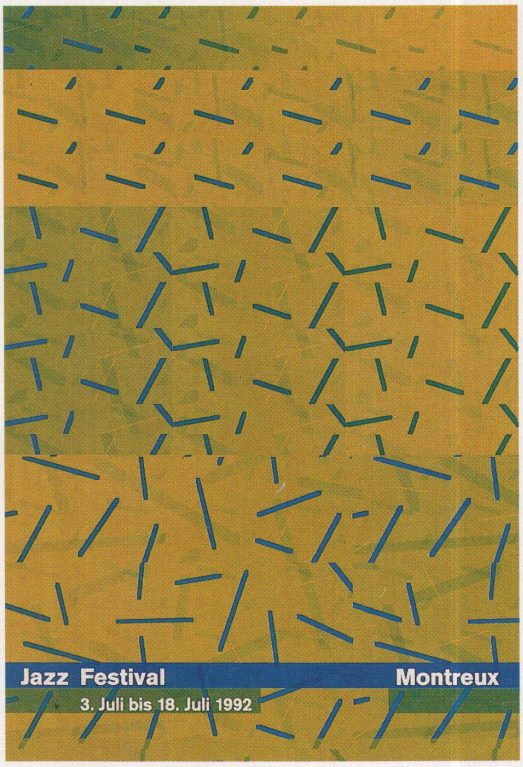
Ein wichtiges Problem heisst Entscheiden können. Dafür gibt es verschiedene Temperamente. Der eine entwickelt zuerst eine Idee im Kopf und bringt sie dann zügig zu Papier. Der andere beginnt mit der nur schon vagen Idee im Kopf, Varianten zu produzieren und hofft, schliesslich in der grossen Zahl einen tauglichen Entwurf zu finden. Kurz: zuerst machen, dann denken. Der Computer stützt das zweite Temperament. Wie sind Ihre Erfahrungen?
Renner: Unser Aufbau im Umgang mit dem Computer zielt darauf ab, dass die Kenntnisse der Möglichkeiten zu einem bewussten Einsatz der Mittel führt, dass endlose Variationsreihen nicht mehr nötig sein sollten. Im Unterricht gebe ich feste Vorgaben. Das heisst, die Studierenden lernen Schritt für Schritt Möglichkeiten kennen und sind nicht von Anfang an von zu vielen Möglichkeiten überfordert. Auch gibt es erst nach einiger Zeit komplexere Aufgaben. Vierfarbige Animationen zum Beispiel sind trotz Machbarkeit kein Thema. Die ersten Übungen sind alle schwarz-weiss. Überhaupt wird die Geschwindigkeit, mit der man dank der Maschine zu Resultaten kommt, überschätzt. Blenderei ist wohl relativ schnell möglich, wie ja die ganzen Desktop-Produkte zeigen. Verlässliches Können erfordert aber viel Schweiss und Übung, wie beim Zeichnen und allen anderen gestalterischen Disziplinen auch.

Welche Bedeutung hat dann das Zeichnen überhaupt in all dem Abrufen von Programmschritten und Bewegen von Mäusen am elektronischen Schreibtisch?
Renner: Teilweise aus Mangel an genügend Computerstationen gehen wir immer noch vom traditionellen Freihandzeichnen aus. Im ersten Semester lernen die Studierenden, vom Würfel ausgehend komplexe räumliche Situationen darzustellen. Diese analytische Darstellungsweise, die komplizierte Gegenstände in Grundformen zerlegt, findet am Computer eine ideale Fortsetzung.
Beim Zeichnen mit dem Computer hilft kein Programm-Trick. Wir zeichnen zur Zeit mit Programmen, bei denen die Studierenden jede Linie am Bildschirm von Auge setzen. Damit erleben sie, wie sich die Sensibilisierung in einer traditionellen Disziplin am Bildschirm fortsetzt und nicht durch magische Eingriffe der Technik ersetzt wird. Das Zeichnen am Computer setzt aber gute technische Kenntnisse voraus.





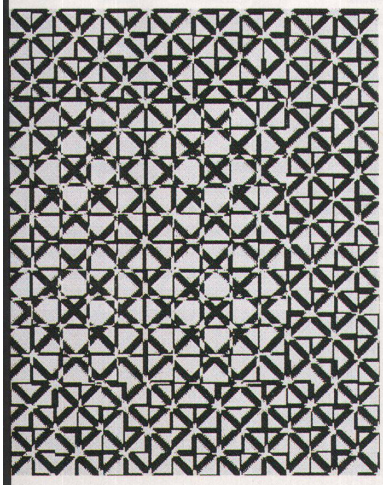




Phase Anwenden: Rhythmus und Musik auf Plakaten fürs Jazz Festival Montreux (Entwurf Bruno Bürki)

Computer ermöglichen neue Manipulationen von Abbildungen. Fotos werden überlagert, zerschnitten und ineinandergefügt. Jedes Bild wird Rohstoff für schnelle Effekte. Bremst die Bedeutung, die Sie dem Zeichnen geben, den Eifer der Bilderstürmer?

Renner: Wir bauen Kapitel für Kapitel das visuelle Repertoire auf, das dank der Maschine möglich ist. Collagen und Bildmanipulation ist ein Thema, das wir kritisch beackern. Wir untersuchen eher die Möglichkeit, mit dem Computer Bilder zu generieren. Die sehen auf den ersten Blick aus wie Fotos oder konventionelle Zeichnungen. Aber es sind keine Fotos, sondern synthetische Bilder. Solche zu schöpfen, also eigentlich am Computer zu zeichnen, interessiert mehr als Fotos in den Computer einzulesen und zu manipulieren. Wer selber zeichnen kann, hat eine kritischere Einstellung dem Bild gegenüber als derjenige, der auf Vorfabriziertes angewiesen ist.



Phase Entdecken: Ein Grundmuster wird mit Filtern in Retuscheprogrammen verändert (Entwurf: Reto Grimm)

Bei den neuen Technologien geht es auch um grosse Geldbeträge. Die Schule für Gestaltung ist eine staatliche Einrichtung. Welche Möglichkeiten hat sie in einer Computerwelt, wo die Maschine, eben gekauft, schon veraltet ist?

Renner: Wir verfügen derzeit über 15 Apple-Macintosh-Stationen. Ein Teil wurde der Schule von Firmen geschenkt. Seit drei Jahren gibt es einen genehmigten Ausbauplan. Nur Geld fliesst keines. Die Schule kann zur Zeit bei der Hardware nicht vorne mitspielen. Das ist auch nicht unbedingt nötig. Denn es geht bei uns um grundlegende Dinge, die bei Modell- und Programmwechsel bestehen bleiben. Aber das Nachhinken ist ein Problem. Die Schule sollte Modelle für die Anwendung von neuen Technologien entwickeln, wozu die Praxis keine Zeit findet. Wenn wir bei der Hardware zu weit ins Hintertreffen kommen, können wir diese Aufgabe nicht mehr erfüllen.

Mit den neuen Technologien wird die grafische Branche umgebaut. Berufe wie Typo- und Lithografen werden bedrängt, der Grafiker übernimmt neue Aufgaben wie die Satzherstellung. Wie reagiert die Ausbildung auf solchen Wandel?

Renner: Wir legen mehr Gewicht auf Themen wie Mikrotypografie und Lithografie, denn der Gestalter wird, so wie die Entwicklung jetzt läuft, neue Verantwortungen wahrnehmen. Wir stellen uns allerdings nur langsam auf den schnellen Wandel ein. Mitverantwortlich sind unter anderem fehlende Finanzmittel und festgelegte Ausbildungsreglemente. Die Ausbildung ist in diesem Belang nicht Schrittmacherin. Sie zieht bei Veränderungen nach. Sie wird sich auch mit dem Generationswechsel der Dozentenschaft vermehrt auf die neuen Gegebenheiten einstellen.