Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 17 (2004)
Heft: 5

Artikel: Schriften mit Hand und Fuss : Fonts programmieren
Autor: Laube, Agnès
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-122367

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: 13.07.2025

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

Schriften mit Hand und Fuss

Text: Agnès Laube
Fotos: Betty Fleck

Der Computer erlaubt es uns, beliebige Schriften zu wählen. Die Digitalisierung macht die Vielzahl von Fonts einem breiten Kreis erst verfügbar. Dahinter verbirgt sich der Wandel des Berufsbildes der Schriftgestalter. Und die Digitalisierung zeigt, was Schrift ist und leisten kann.

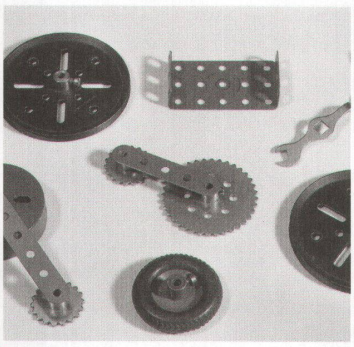
: Das lateinische Alphabet mit seinen 26 Symbolen sieht seit über 2000 Jahren ungefähr gleich aus. Die einzige grössere Veränderung brachten im 8. Jahrhundert die Kleinbuchstaben, die den Zeichensatz verdoppelten. In seiner inneren Struktur, seinem Skelett, blieb unsere Schrift jedoch bis heute unangetastet. Fontdesigner formen also nur das Fleisch am Knochen des Schriftskeletts. Zwar entstehen Buchstaben-Gestalten, Schrifttypen mit mehr oder weniger eigenwilligen Charakteren und unterschiedlichen Körpern, mit und ohne Füsse, mit unterschiedlichen Armen, Augen, Ohren und Bäuchen. Einige sind fetter, magerer, schmaler, breiter. Andere halten sich gerade oder stehen leicht schräg. Doch immer sieht man den verschiedenen Typen an, welcher der beiden grossen Font-‹Sippen› sie entstammen: den Schriften mit oder ohne Serifen, den Schriftfamilien mit oder ohne ‹Füsschen›.

Ob Schriften mit oder ohne Serifen besser lesbar sind, ist auch unter Experten umstritten. Lesbarkeit gilt bei klassischen Schriftentwerfern als wichtigstes Kriterium für eine ‹gute› Schrift. Die Strichstärke muss in einer bestimmten Proportion zur Höhe eines Buchstabens stehen, offene Punzenformen (Innenräume) unterstützen deren Erkennbarkeit. Innerhalb eines Zeichensatzes soll jeder Buchstabe von den anderen klar unterscheidbar sein, darf aber nicht zu sehr aus der Reihe tanzen. Eine Schrift hat einen eigenen Charakter aufzuweisen, darf aber nicht zu exaltiert sein, will sie vielfältig einsetzbar sein, ein grösseres Publikum ansprechen, zum Klassiker werden. Eine komplexe Aufgabe, die – neben Ausdauer und Präzision – vor allem ein feines Gefühl für das richtige Mass verlangt. Die meisten traditionellen Schriftentwürfe basieren auf historischen Schriftformen oder auf entsprechend klassischen Vorstellungen von Schriftdesign. Weil aber die formalen Unterschiede immer kleiner werden, entstehen jährlich tausende von Schriften, die bereits bestehenden sehr ähnlich sehen. Die Ausnahmen bestätigen die Regel.

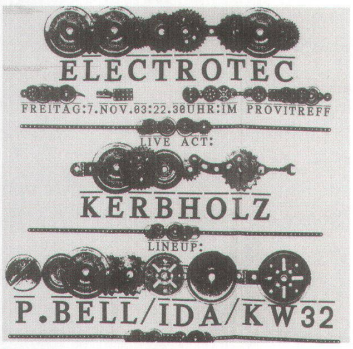
Neue Technik

Wir schreiben mehr denn je. Und die Auswahl an Schriften ist entsprechend gross. Täglich übermitteln wir kurze Botschaften via Mobiltelefon, verfassen elektronische Briefe und Texte am Computer. Das Handy-Display bietet keine typografische Auswahl. Doch am Computer können wir unter dutzenden von Schriften auswählen, von Arial bis Zapf Dingbats. Gekauft oder getauscht lagern einige hundert Schrifttypen als mathematische Formeln in den Rechnern professioneller Gestalter. Und es werden ständig mehr, denn die Schriftentwerfer – heute Fontdesigner genannt – haben ganz neue Möglichkeiten. Zwar gibt es seit Gutenbergs Erfindung des Buchdrucks mit beweglichen Bleilettern – seit ungefähr 550 Jahren – Giessverfahren, Übertragungs-, Gravier- und Satztechniken, die immer weiter industrialisiert und automatisiert wurden, doch erst in den letzten fünfzig Jahren eröffnete der Fotosatz die neue Epoche des Fontdesigns. Seither werden klassische Schriften digitalisiert, redesignt und sie werden optisch dem Zeitgeschmack immer neu angeglichen.

Obwohl sich die Technik der Schriftherstellung markant verändert hat, wurden Schriften bis Mitte der Achtzigerjahre von einigen wenigen Spezialisten entworfen. Dies änderte sich radikal, als Adobe 1983 das Seitenbeschreibungsformat PostScript ankündigte, 1985 der Apple-Macintosh-Computer und kurze Zeit später die erste Fontdesign-Software auf den Markt kamen. Da passierte den →



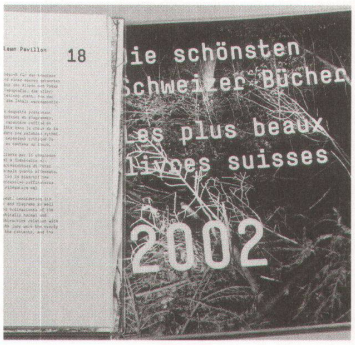
1



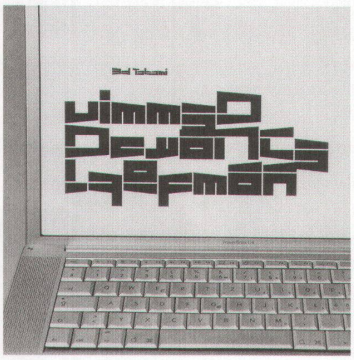
2

1-2 **Für den Font Mecano, 2003, kombinieren The Remingtons (Ludovic Balland, Jonas Voegeli) Buchstaben mit Mecano-Teilen.**

3 **Simple von Norm (Dimitri Bruni, Manuel Krebs) in der Publikation des Wettbewerbs Schönste Schweizer Bücher, 2002.**



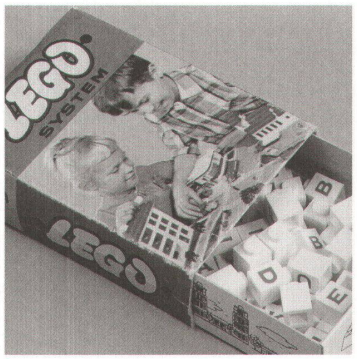
3



4

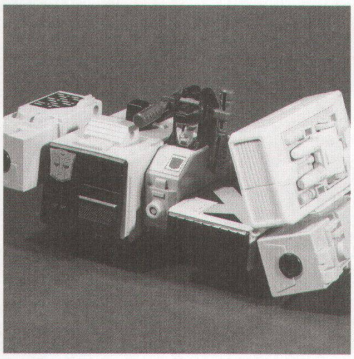
4 **Vom Berner Büro Destruct stammt der Font Tatami (2001), der nicht nur im Namen an das japanische Vorbild erinnert.**

5-6 **Mit Lego Creator (1999) von Urs Lehni und Rafael Koch erfindet man neue Buchstaben. Funktioniert auch als Font.**

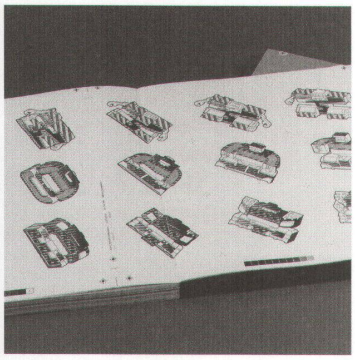


5

6



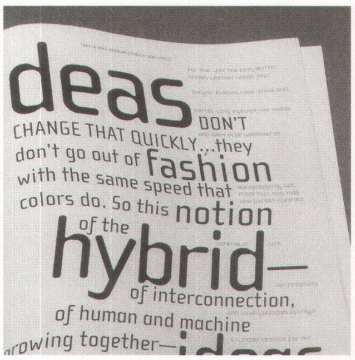
7



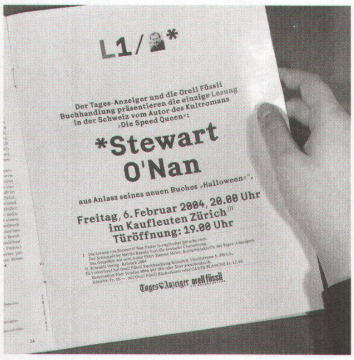
8

7-8 **Der Grafiker Martin Woodtli erweist mit dem Font WoodtliUnivers eine ironische Hommage an die Univers von Adrian Frutiger.**

9 **In der Ausstellung die einzige Entwerferin: Sibylle Hagmann ist mit der erfolgreichen Cholla von 1999 vertreten.**



9



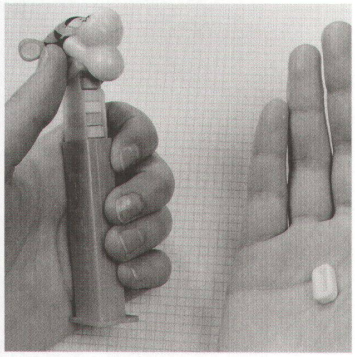
10

10 **Ludovic Ballands abwechslungsreicher Font Stanley Player eignet sich für viele Anwendungen – hier in einem Inserat.**

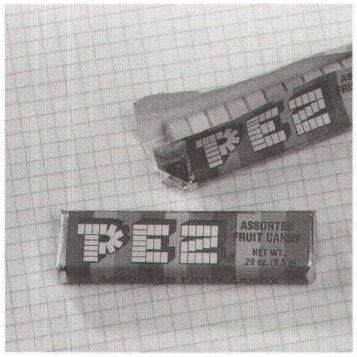
11 **Elektrosmog (Valentin Hindermann, Marco Walser) haben Pierre Miedingers Schrift für die Brauerei Hürlimann reaktualisiert.**

11

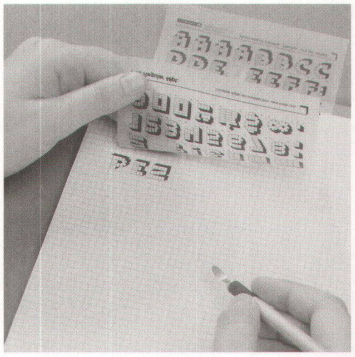
12-14 **Laurent Benner nahm sich 1999 der Süssigkeit PEZ an und entwarf darauf die modulare Tablettenschrift.**



12



13



14

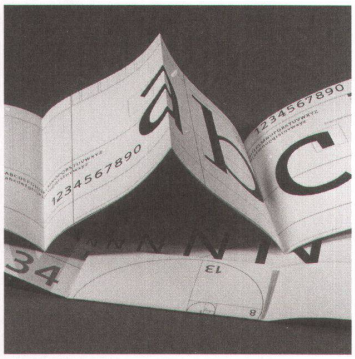
→ Schriftentwerfern dasselbe, wie kurz zuvor den Typografen und Schriftsetzern: Ihr jahrhunderte altes Metier konnte nun – dank Software wie FontStudio und Fontographer – zwar nicht jeder Laie, aber doch jeder Grafiker ausüben. Was dabei leicht vergessen geht: Die Digitalisierung hat weit reichende Auswirkungen. Seitdem jede Schrift aus einem Zahlencode besteht, ist es möglich, in die Strukturen einzugreifen. Das zeigt das Beispiel des Fonts Beowolf, den die beiden Niederländer Just van Rossum and Erik van Blokland 1989 lancierten: Das PostScript-System ermöglicht mit einem Zufallsgenerator die Kontur jedes Buchstabens zu verändern. Wiederholt sich ein Buchstabe in einem Text, sieht er immer wieder anders aus – die Buchstaben beginnen zu leben.

Egal, ob zweidimensionales Bild oder linearer Text: Sind sie einmal digitalisiert, werden sie im gleichen ‹nulldimensionalen Punktcode› dargestellt. Mit den mathematischen ‹Körnern› (Pixel) lassen sich Text und Bild nun nicht bloss darstellen – sie lassen sich auch völlig auflösen. Alles wird in Punkte (die auch rechteckig sein können), in kleinste Einzelteile zerlegt, und diese lassen sich innerhalb eines Rasters rechnerisch aufhäufen. Die Maschen dieser Matrix können unterschiedlich dicht gewoben sein. Einige empfinden das als Krise: Die Welt wird uns nicht mehr ordentlich vermittelt. Dafür können wir sie selbst erzeugen, indem wir die 1-0-Folgen in eine beliebige Form bringen, den Zahlencode ‹informieren›. Wird diese Information gespeichert, an andere übermittelt, von diesen erneut abgeändert und zurückgeschickt, entsteht das ‹Prozessieren› des Wahrgenommenen.

Schriften werden Schmuck

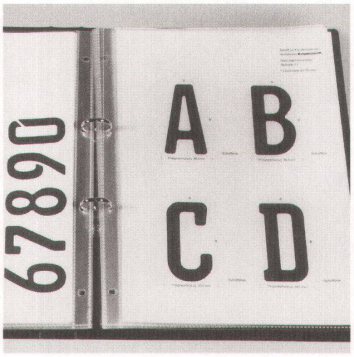
Texte – in ihrer gewohnten Form – sind linear angeordnete Zeichen, die dazu gebraucht werden, eine Botschaft zu übermitteln. Sie haben einen Anfang und ein Ende und dazwischen liegt die Botschaft, die sich uns nicht erschliesst, lassen wir Teile davon aus, einzelne Buchstaben oder ganze Worte. Werden Texte aufgelöst, weil die Schrift zum Bild oder als Bildteil eingesetzt wird, verlieren sie ihre Mitteilungsfunktion. Und werden zu Form und zu Schmuck, wie es in früheren Zeiten die Kalligrafien waren.

An dieser Tradition knüpft ein Teil der Fontentwürfe der Neunzigerjahre an. Unabhängig von den technischen Möglichkeiten wird spielerisch die Ausdrucksqualität von Buchstaben untersucht. Eigene oder gefundene Formen werden auseinander genommen und neu zusammengesetzt, bestehende Formen werden aufgelöst und verfremdet. Eine Tendenz geht dahin, die Schrift zu ‹verräumlichen›: Sie wird materialisiert, geklebt, gestickt oder gebaut, um dann medial wieder auf die zweidimensionale Ebene transferiert zu



1

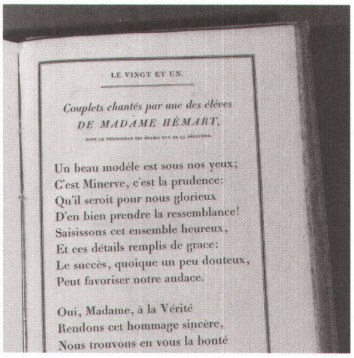
2



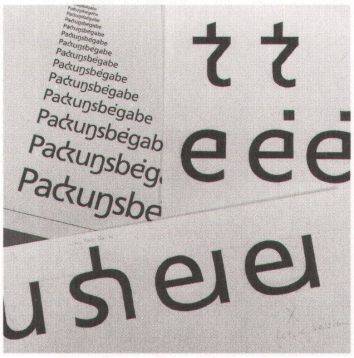
3

1 Hans-Jürg Hunziker entwickelte 2000 zusammen mit URW++ die Firmenschrift gleichen Namens für Siemens.

2-3 Stephan Müller übernahm die als fälschungssicher bezeichnete Schrift für Autonummern: Engschrift, 1995/97.



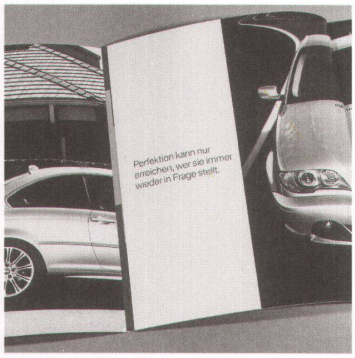
4



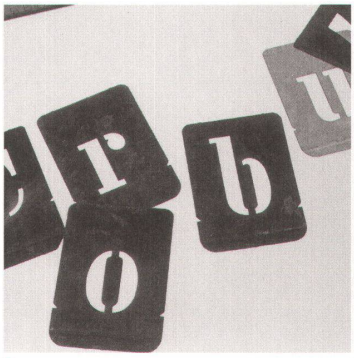
5

4 Auch klassische Schriften lassen sich aktualisieren, wie François Rappo mit Didot l'Aîné von 2001 überzeugend vorführt.

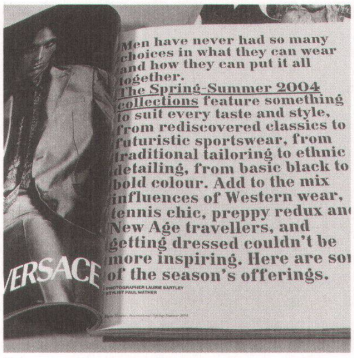
5 Philipp Stamm versucht, mit der Phonogramme F die Frutiger Roman 1995 mit neuen Zeichen phonetisch zu erweitern.



6



7



8

6 Corporate Typography bietet den Fontdesignern lukrative Jobs: Bruno Maag entwarf für BMW die Firmenschrift.

7-8 Le Corbusier verwendete oft Schablonen; Nico Schweizer setzte sie 2000 zu einem Font gleichen Namens zusammen.

werden. So tendieren viele Fonts zwar zum Bildhaften und werden zu Ornament, Muster oder Raster. Und doch bleiben sie lesbar, da sie auf das lateinische Alphabet zurückgreifen. Anders die reinen Bildfonts. Sie verwenden nicht alphabetisches Zeichenmaterial, werden teils zwar noch – wie Schrift – linear angeordnet, sind aber ohne Entschlüsselungscode unlesbar. Mit ihnen kehren Hieroglyphen aus dem voralphabetischen Zeitalter zurück. Die vermittelnde Aufgabe von Text wird aber auch durch die Anwendung von Schrift im aktuellen Graphic Design verneint: Bei vielen Arbeiten fällt die gleichwertige, kleinteilige Anwendung von Schrift und Bild und anderen grafischen Materialien auf. Die Gestalterinnen und Gestalter verzichten oft auf plakative Hierarchieebenen. Sie sagen uns nicht mehr, wie etwas ist, wir müssen uns selbst orientieren.

Vielfältiges Ausgangsmaterial

Fontdesigner der PostScript-Generation bringen durch ihren unbekümmerten und unorthodoxen Umgang mit den Schriften formale Erneuerung ins Business. Jüngere Gestalter transferieren Formen ins professionelle Schriftendesign, die urprünglich für Aufgaben wie Autoregistrierungsmarken oder auch in fremden Kulturen, zum Beispiel in Japan, entstanden sind. Ihre Inspirationsquellen sind Schreibmaschinenschriften, LED-Display-Anzeigen, Kassen-, Schablonen- und Graviermaschinenschriften. Viele der Designer betätigen sich weniger als Schriftschöpfer denn als Schriftenarchäologen, als Fontsoziologen und -konservatoren.
Das gefundene Material wird digitalisiert, weiterentwickelt und für andere verfügbar gemacht. Schnell entstandene Projektschriften – Instant-Fonts – werden unabhängig vom Gebrauchswert zum Aushängeschild für eine bestimmte Szene von Gestaltern. Sie tragen dazu bei, dass eine ‹Community› entsteht. Es ist grafische Methode geworden, Schriften speziell für ein Projekt oder ein Unternehmen zu entwerfen, um ihnen eine unverwechselbare Identität zu verleihen (Corporate Typography). Fontdesign ist so zur möglichen Abgrenzungsstrategie gegenüber anderen Gestaltern oder Firmen geworden, die bereits bestehende Schriften konsumierten, anstatt eigene zu produzieren. Für diese Differenz bezahlen Firmen gutes Geld. Das ist denn auch eine der wenigen lukrativen Möglichkeiten, Fontdesign mit qualitativ hohen Ansprüchen auszuüben und davon auch leben zu können.

Programmierer statt Gestalter

Schriftentwurf ist – wie die Architektur – eine alte Kulturtechnik, die stets mathematische Gesetzmässigkeiten mit ästhetischen Kriterien zu verbinden suchte. Bei den Resultaten kann die eine oder andere Seite überwiegen. ‹Rationelle› Schriftentwürfe jedoch, deren mathematisch generierte ‹Mängel› nicht mehr von einem visuell geschulten Menschen optisch ausgeglichen werden, brechen mit dieser klassischen Entwurfshaltung, die immer auf Ausgleich bedacht ist. Dass der lebendige Duktus der Handschrift, das Augenmass des Gestalters, aus der Schrift verschwinden könnte, war bisher für viele Gestalter undenkbar. «Buchstaben sollten von Künstlern, und nicht von Ingenieuren entworfen werden», hatte seinerzeit Stanley Morrison, der Schöpfer der Times, gefordert.
Während ihm die klassischen Schriftentwerfer heute noch beipflichten, loten die jüngeren Gestalter inzwischen neue formale Möglichkeiten des Ingenieurhaften und des Technischen aus. Viele Rasterfonts, die in den letzten fünfzehn Jahren entstanden sind, sehen zwar aus, als seien sie nur grob gezeichnet, sie verfügen aber technisch längst über eine feinere Auflösung. Diese Fonts visualisieren das digitale Prinzip, täuschen es aber nur vor, um ein Gefühl von Aktualität oder Zukunft zu vermitteln.
Wenn die Schriften also so aussehen, als könnten sie – mit minimalen Programmkenntnissen – von jedermann ohne gestalterisch geschultes Auge erzeugt werden, scheint nur logisch, Gestalter ganz durch Technik zu ersetzen und Programme zur automatischen Schriftgenerierung oder -manipulation zu entwickeln. Noch ist es nicht so weit. Weder Gestalter noch Programmierer haben die Autorschaft bis jetzt völlig aus den Händen gegeben. In den meisten Applikationen werden die Grundelemente vorgegeben, die Ästhetik wird damit ein Stück weit kontrolliert. Eine völlig automatische Fontgenerierung aus beliebigem, persönlichem Ausgangsmaterial liegt aber auch nicht im wirtschaftlichen Interesse der Designer. Sie wollen schliesslich etwas verdienen. Auch, oder gerade, in Zeiten, in denen der Schriftenhandel trotz neuer Distributionsmöglichkeiten via Internet zunehmend schwierig wird.

Nachtrag

Ich überfliege nochmals einen Abschnitt dieses Textes, schaue mir einen Satz genauer an, pflücke ein Wort heraus, zum Beispiel ‹Augen›. Ich zoome etwas näher ran, zerlege das Wort in seine Einzelteile, die Buchstaben ‹A›, ‹u›, ‹g›, ‹e› und ‹n›. Wie kann ich übersetzen, was ich sehe? Eine Möglichkeit bietet die Klassifikation der Schrift: Die Type, die Hochparterre verwendet, heisst Serifa Light und gehört zur Familie der Egyptienne. Sie ist eine serifenbetonte Linearantiqua, verwendet wird sie in einer Schriftgrösse von 8,7 Punkt mit einem Zeilenabstand von 12,5 Punkt, in der Laufweite 8 im Blocksatz.
Oder: Ich stelle mir vor, wie jemand liest, höre ihn sprechen: Aah – Uuu – Geh – Ee – En. Er nimmt die Buchstaben beim Laut, dreht sie im Mund, lässt sie auf der Zunge zergehen. Dann schüttelt er sie in Gedanken kräftig durch und fügt sie zu neuen Worten. Vor seinem inneren Auge entstehen gedehntes Genua, weiches N u a g e oder zackiges G e n a u ! Mit allen Worten der anderen Abschnitte verfahre ich nun so, danach mit den Sätzen. Dieser Text ist eine andere Geschichte ... •

Agnès Laube ist Designersin und führt seit 1991 ein eigenes Atelier für Grafik in Zürich. Seit 1998 beschäftigt sie sich mit visueller Kommunikation im öffentlichen Raum.

Frische Schriften

Das Museum für Gestaltung Zürich zeigt bis 4. Juli in der Ausstellung ‹Frische Schriften› Entwürfe, die seit Mitte der Neunzigerjahre entstanden sind. Neben Corporate Typefaces ist eine Fülle von Fonts zu sehen, die betont spielerisch sind, aus Alltagsgegenständen gebaut oder bis an die Grenzen der Lesbarkeit verformt sind. Die Buchvernissage am 26. Mai wird mit einem Podiumsgespräch begleitet. Am 15. Juni, 20 Uhr, sprechen Hans-Jürg Hunziker und Jürgen Barthel (Siemens) zur Corporate Typeface von Siemens im Museum für Gestaltung Zürich.