

Begin februari bracht de Amerikaanse grafisch ontwerpster April Greiman, een van de belangrijkste inspiratoren van het Amerikaanse New Wave design, een hectisch weekje door in Nederland.

De leading lady van het ontwerpen-met-de-muis blijkt ook hier een begrip: half ontwerpend Nederland hing aan haar fax voor een afspraak. Naast het jurywerk voor de Designprijs Rotterdam 1995, gaf Greiman lezingen in Amsterdam en Maastricht.

Max Bruinsma sprak met de ontwerpster voor wie de computer meer is dan een gereedschap.

werktuig

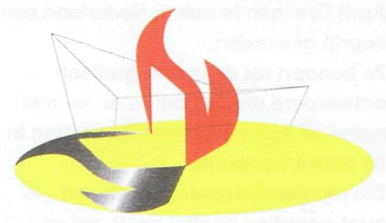


GREI

(linkerpagina) affiche (1989)

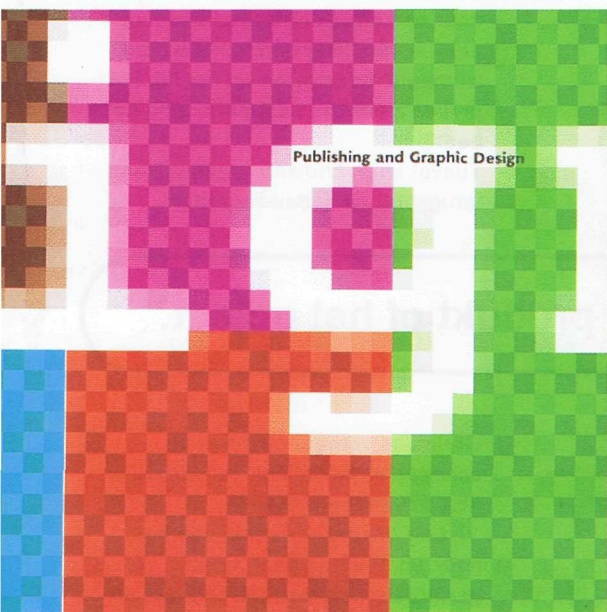
sequentie uit het ontwerp
voor de interface screens
van de CD-Rom
Infinite Illusions (1992)

Greimanski
self-correcting-mainframe on fire
(briefhoofd)

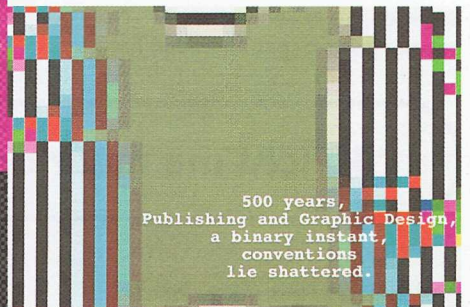


T A A L

door Max Bruinsma



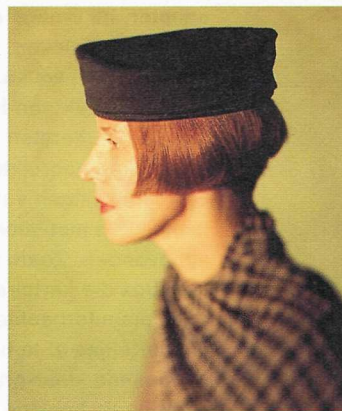
Publishing and Graphic Design



39

april

M A N



April Greiman

fotografie
Charles Imstefp

LEADING LADY VAN HET ONTWERPEN - MET - DE - MUIS

April Greiman is ook in Nederland een begrip geworden.

Ze behoort tot de eerste grafisch ontwerpers die de computer, en met name de Apple Macintosh, inzetten in de ontwerppraktijk.

Die pioniersrol maakt dat ze een merkwaardige positie heeft, zei ze tijdens haar lezingen: 'Ik ben geloof ik een unieke brug tussen twee generaties: ik heb mijn kennis opgedaan bij leraren uit de Zwitserse School; na mijn afstuderen heb ik een opleiding gevolgd in Basel (bij Wolfgang Weingart, red.). Dus ik heb, naast andere dingen, geleerd om met de hand uit lood te zetten...

Om vanuit zo'n streng-ambachtelijke opleiding de Macintosh te omarmen, is op het eerste gezicht nogal schokkend!'

Greiman verwijst naar haar eigen generatie, die de computer als gereedschap bij het ontwerpen in eerste instantie afwees ('...ongeveer zoals verstokte bioscoopbezoekers bang waren voor de introductie van de videotape') en de jongere generaties die met computers zijn opgegroeid, maar geen voeling meer hebben met de oudere ambachtelijke technieken.

🍏 ruimte en schaal

Greimans affiniteit ligt duidelijk bij de jongeren; ze is een van de belangrijkste inspiratoren van het

🍏 werktuigtaal

In de vroege jaren tachtig experimenteerde Greiman met video en paste de brokkelige video- en computerbeelden toe in drukwerk:

'Video en de vroege computerresolutie vielen zeer slecht bij de industrie, het werd grof, hard en koud gevonden. Maar ik vroeg me af of die textuur niet toch een waarde kon hebben...'

Naast een esthetische waarde had het een signaalfunctie: 'Ik heb een tijd lang vooral m'n best gedaan om de natuurlijke taal van dit instrument te laten zien, zodat je begrijpt hoe verschillend de textuur van dit medium is, hoe anders het je aanspreekt. Ik heb er vaak een punt van gemaakt om die verschillen in textuur - in werktuigtaal - te laten zien. Een hoop mensen gebruikt sophisticated computers à \$ 700 per uur om naadloze beelden te maken; voor mij is 't zonde om al dat geld uit te geven aan iets dat er uiteindelijk uitziet alsof je gewoon een 8 x 10 inch ektachrome hebt gebruikt! Dat is zo dom! Dan zie je de eigen taal van het gereedschap over het hoofd! En het proces!'

🍏 computer architectuur

Tijdens de bespreking met tweede-fase studenten in Maastricht toonde Greiman een dia van een werkstuk

die computer-architectuur gebruikt in de huisstijl voor SCI—ARC, het Southern California Institute of Architecture.

🍏 codes

Toeval is het belangrijkste cadeautje dat het werken met de computer je geeft, zei ze: 'Ik vind dat een diepgaand aspect van deze technologie. Er ontstaan op een bepaald niveau nieuwe beelden die je er niet zelf hebt ingestopt, waar je niet naar op zoek was... Zelfs een eenvoudig doosje als de oude Mac heeft me dingen laten zien waar ik anders niet op gekomen was, vanwege m'n eigen 'programmering', m'n opleiding en m'n eigen methodiek! De *hybridisering* van beelden die je erin stopt, resulteert in heel andere beelden die niet zo regelmatig zijn als je van een wiskundig werkende machine zou verwachten - dat is fascinerend!' Als eenvoudig voorbeeld noemde ze het idee voor een logo van een computer-grafisch bedrijf, Computer Visualisations: het beeld ontstond door een afbrekingsfoutje van haar programma. 'Het bracht het woord 'compute' naar voren en het liet het proces zien! Het past perfect bij het bedrijf...'

Toeval en *hybridisering* zijn telkens terugkerende codewoorden in

'Ik richt me meer op het proces en minder op het produkt of het object.'

Amerikaanse New Wave design. Veel van de spraakmakende jongere ontwerpers hebben op de Californian School of Arts of op de Cranbrook Academy les van haar gehad. Toch is het niet het gebruik van de computer alleen, dat Greimans roem heeft gevestigd; typerend voor haar werk zijn ook de evocatieve stapelingen van beelden en reproductie-technieken, en de combinaties van beelden en teksten uit zeer diverse bron. Deze opeenhoping van *hybrid images*, zoals ze het zelf noemt, is weliswaar makkelijker met de computer uit te voeren dan met schaar, lijm en fotocamera, maar is niet exclusief verbonden aan die digitale beeldverwerking. In Greimans vroege werk komen dergelijke stapelingen ook al voor, maar dan met gebruikmaking van video en fotografie. Meer dan over het ding, de computer, gaat Greimans werk over een manier van kijken en spreken die dat gereedschap uitdaagt: niet tweedimensionaal en statisch, maar ruimtelijk en dynamisch:

'Ik ben van jongs af aan gefascineerd geweest door twee dingen: ruimte en schaal! Ik heb vanaf m'n eerste visitekaartje gedacht in termen van ruimte, en hoe veel ruimte je op een plat vlak kunt impliceren...'

dat aan de muur van haar atelier hangt. 'Dit moet een oude foto zijn', zei ze lichtelijk vertederd, 'want er staan nog tekentafels op. Die hebben we niet meer.' Haar praktijk als grafisch ontwerper is het afgelopen decennium radicaal veranderd. Met de gretigheid van de echte early adopter, de vroege omhelzer van nieuwe technieken, vertelde ze bij elk werkstuk met welke hard- en software het is gemaakt, en hoe ze - vaak als een van de eersten - nieuwe technieken gebruikte.

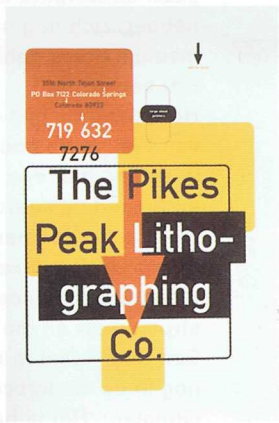
En toepassingen vond waar die technieken niet voor waren uitgevonden. Zoals met de Quantel-paintbox die kartelrandjes van low-end computerbeelden verzacht door die karteltjes af te breken in vloeiend verlopende kleur-gradaties: 'Hoe meer ik die hoekige structuren opblies, hoe meer het programma het afbrak in steeds meer prachtige kleurengewoeltes! Dat was de architectuur van de computer! Dus ik vroeg de paintbox-operator om dat beeld te bewaren en hij zei dat 'ie dat niet kon: dit was precies wat deze machine volgens zijn ontwerp niet mocht doen! De paintbox was erop gemaakt om geen pixels of scherpe kantjes te laten zien. Ik heb er maar een foto van laten maken - een foto van het monitorbeeld!' Greiman heeft

Greimans verhaal over wat ze schertsend-filosofisch aanduidde als: 'the way of the mouse'.

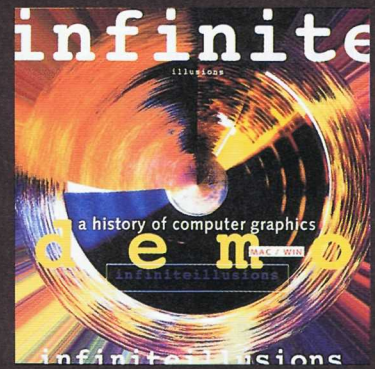
'*Hybrid Imagery*', de titel van haar boek uit 1990, is haar motto geworden. Greiman bedoelt met die term vooral samengestelde beelden, die door een reeks technologische zeven zijn gegaan en daardoor vervreemd (Greiman over een affiche: '...hier heb ik verschillende technieken bij elkaar gebracht: video, Quantel Paintbox, de Macintosh en wat airbrush - met de hand, niet op de computer').

🍏 creatieve dialoog

Greimans *hybrid imagery* levert dubbelzinnige vormen op van door de techniek aangevreten beelden en van tot beeld geworden techniek. Dat laatste, de verbeelding van de technieken en media die ze gebruikt voor haar grafische mededelingen, legt een extra betekenislaag in haar werk, die niet direct leesbaar is, maar wel van eminent belang: 'De computer is het eerste gereedschap dat ons bewustzijn nabootst - het toont zichzelf door zijn eigen taal en het maakt daardoor een creatieve dialoog mogelijk. Het assisteert de intuïtie en helpt het toeval.' De computer is voor haar niet alleen een gereedschap, het is ook een



affiche (1992)

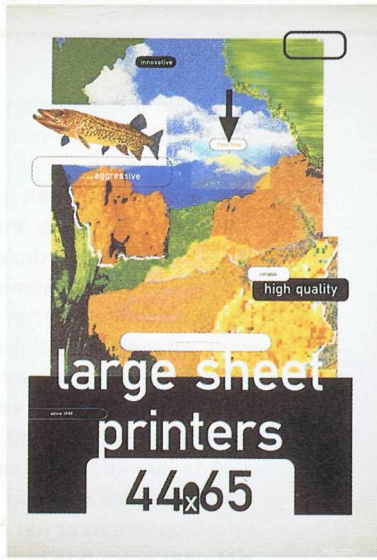
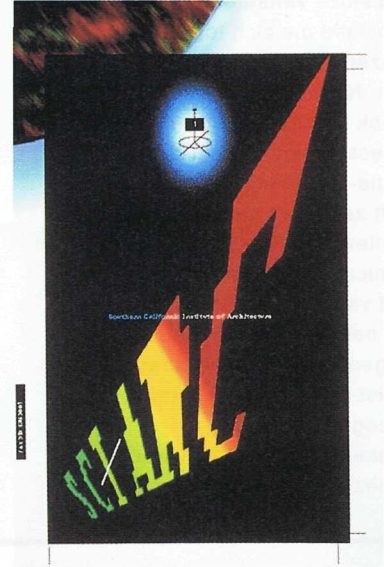


omslag voor de CD-Rom Infinite Illusions (1994), die in tachtig uur beeld, geluid en tekst de geschiedenis van het grafisch ontwerp op de computer moet documenteren

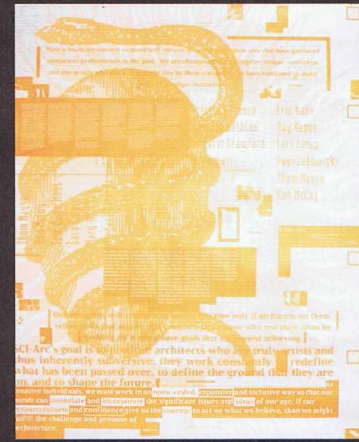
speciale programma's zorgen ervoor dat de gekartelde computerbeelden worden afgebroken in vloeiend verlopende kleurgradaties. Om die 'kleurengewoeltes' toch te kunnen gebruiken voor de huisstijl van het Southern California Institute of Architecture (SCI—ARC) moest Greiman het monitorbeeld fotograferen



toepassing SCI—ARC logo



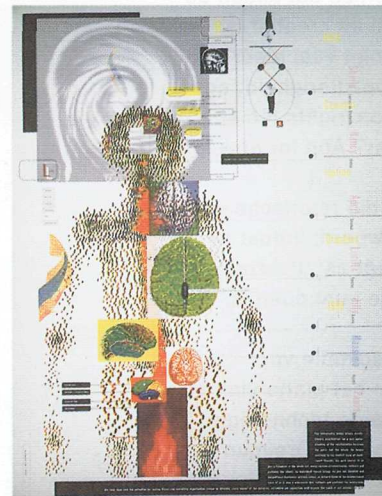
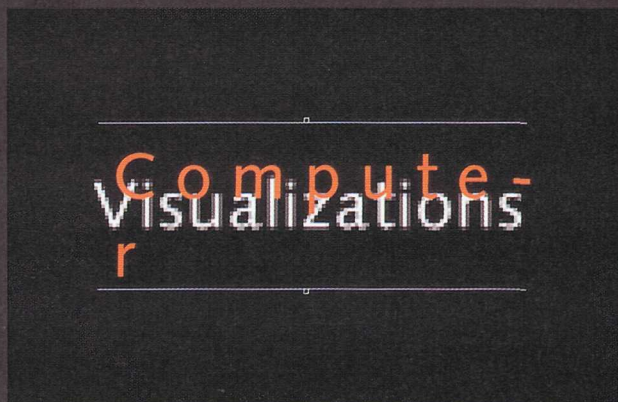
affiche (1992)



affiche (—)

een afbrekingsfout in haar computerprogramma gaf Greiman het idee voor het logo van het bedrijf Computer Visualisations

affiche (1992)



apparaat dat een andere omgang met beelden, met metaforen en symbolen mogelijk maakt: 'Toen ik m'n eerste Mac kocht, dacht ik een werktuig te hebben aangeschaft, maar nu het apparaat zich heeft ontwikkeld, begrijp ik dat ik geen instrument heb gekocht, maar dat ik me heb ingekocht in een proces! Dit is een belangrijke metafoor: in eerste instantie lagen we op apegapen voor het ding, maar gaandeweg bewegen we ons meer in de richting van een proces-georiënteerde aanpak.'

🍏 beter kopiëren

De illusie van een in zichzelf compleet beeld wordt in Greimans werk ondermijnd door de suggestie van eindeloze variatie en van een beeldenvloed die zich tot ver voorbij de grenzen van het bedrukte papier uitstrekt. Naast leesbare informatie wil ze ook een idee overbrengen van de processen waarbinnen zich die informatie-overdracht afspeelt. En geeft ze ruimte aan de meer associatieve kanten van communicatie. Greiman houdt er dan ook niet van haar beelden uit te leggen; het gaat niet om het vastleggen van een interpretatie, maar juist om het mogelijk maken ervan, zegt ze. Om die ongreepbaarheid wordt haar wel decoratiezucht of gebrek aan

is gaan bezighouden. Voor het eerder genoemde Computer Visualisations werkt ze aan een cd-rom, Infinite illusions, die in tachtig uur beeld, geluid en tekst de geschiedenis van het grafisch ontwerpen op de computer moet documenteren. De demo, die dit project voorlopig heeft opgeleverd, vermag haar nog niet tot tevredenheid stemmen; er moet nog te veel aan de inhoud, de vorm en de techniek worden gesleuteld.

🍏 navigatie

Tijdens ons gesprek in Maastricht verbaasde Greiman zich een beetje over het gemak waarmee over verschillende aspecten van de 'interactieve' media wordt gesproken. Greiman: 'Om iets interactief te noemen, simpelweg omdat je hier kunt klikken voor geluid en daar kunt klikken voor bewegend beeld... Er is nog geen programma dat intelligent is, en dat die simpele formule overstijgt. Het is nog steeds binair, nog steeds 'ja' of 'nee'. En omdat ik het ongeluk heb gehad om nog lood uit de hand te hebben gezet, weet ik hoe problematisch goede typografie is voor dit medium. Typografische programma's, zoals Quark of Pagemaker, waar je relatief goede controle hebt, zijn in

geen ontwerpers zijn... ontwerpers hebben zich nog niet zo met dit medium bezig gehouden. Dat begint net.' Het probleem lijkt ook een kwestie van taal: in de boektypografie heb je te maken met een zeer uitgewerkte en fijngedetailleerde 'programmeertaal' - paginanummers, paragrafen, indexen, een wereld aan typografische accenten - die de tekst structureert en die iedereen begrijpt. Een 'taal' staat in de nieuwe media nog in de kinderschoenen...

Greiman: 'Het is heel gemakkelijk om op de oude metaforen terug te vallen... Ook vooruitstrevende klanten denken zo; bij 'Infinite Illusions' zei de klant: elk stuk tekst heeft een paginanummer nodig! Ik zei: zodra we paginanummers gaan zetten in een cd-rom, gaan we honderd jaar terug in plaats van vooruit! Wat je wilt weten, is waar je je bevindt in de ruimte van de cd - je praat over locatie, niet over paginanummers!'

🍏 toegang tot omgeving

Greiman pleitte in Maastricht - onder bijval van haar collega's op de Jan van Eyck Akademie - sterk voor een grotere bemoeienis en betrokkenheid van grafisch ontwerpers bij de ontwikkeling van

'toeval is het leukste cadeautje dat het werken met de computer je geeft.'

inhoudelijkheid verweten, maar dat verwijt wijst ze van de hand: 'design moet verleiden, vormen, maar misschien nog belangrijker: emotionele respons oproepen', schreef ze in *Hybrid Imagery*. Als oprechte Californian houdt Greiman niet van intellectualistische debatten over vorm versus inhoud en waardeoordelen betreffende esthetische of ideologische a-priori's: 'Denk met het hart! Vorm en inhoud bestaan eenvoudigweg samen - vooral binnen de nieuwe elektronische media, waar vorm inhoud is. En, refererend aan de 'droom-als-schepping' bij de Australische Aboriginals, stelt ze dat alleen de Droom origineel en creatief is: 'Mensen doen niet veel meer dan kopiëren, alle bezitterigheid, ego-opblazerij en copyrights ten spijt... 'Who owns what? And for how long, if at all?' Wanneer ik op die retorische vraag voorzichtig antwoord: 'totdat het is gekopieerd', zegt ze: 'Precies! Het enige wat je kunt doen is: beter kopiëren!' Gezien haar fascinatie voor ruimtelijkheid in het platte vlak en voor geavanceerde technologie, lag het voor de hand dat Greiman zich ook met de nieuwe interactieve media

multimedia omgevingen nog niet beschikbaar.' Maar waarom zou je nog zoeken naar typografische subtiliteit of detaillering, vraag ik haar, als je om te beginnen gebonden bent aan de zeer lage resolutie van het computer- of videoscherm? Greiman: Ik heb het nu niet eens over een hoog niveau van detaillering, ik heb het over iets dat niet gewoon vulgair is. Het grootste probleem bij dit soort opdrachten is eigenlijk niet de vorm, maar de navigatie: hoe krijg je toegang tot de informatie op de cd? Niemand wil zich daar mee bezig houden, ze willen allemaal plaatjes maken en typografie! Dat kun je ongeveer vijf minuten volhouden, dan wordt het vervelend! Een daarmee verwant probleem is hoe mensen over dit medium denken: je praat nog steeds in termen van home-page... maar dit zijn geen pagina's, dit is geen boek! We hebben nu geheel nieuwe technologieën bij elkaar gebracht en gebruiken nog steeds de oude metaforen! Maar het gaat niet meer om objecten, het gaat over omgevingen. Dit zijn omgevingen, ruimtes, geen pagina's! Een van de redenen dat we nog steeds die oude metaforen gebruiken, is dat de mensen die met dit medium pionieren,

navigatie-instrumenten en de daarbij horende beeldtaal voor de nieuwe media: 'Ik denk dat het potentieel van deze media even groot is als dat van gedrukte media. Vormgeving en wetenschap zijn in deze media nog niet echt samengekomen... de visuele kwaliteit op het Internet is vaak rotzooi; de gangbare vormgeving staat de inhoud vaak in de weg - het geeft je een hoop informatie, waar je zelf maar uit moet zien te komen, alsof iemand je de losse pagina's van een twintig-delige encyclopedie naar het hoofd gooit! Het gaat erom hoe je toegang krijgt tot deze omgeving en hoe je die omgeving organiseert.' Greimans idee van interactiviteit is dat er een dialoog ontstaat tussen het gereedschap en zijn gebruiker: 'Iets dat in de buurt komt van Artificial Intelligence: je stelt een vraag, en in plaats van je de keuze te geven uit 'ja' of 'nee', vraagt het systeem je tien vragen terug! Ik denk dat, juist door zo'n toevalsfactor, de computer op een bepaalde manier 'intelligent' is... Dit gereedschap is tenslotte een uitbreiding van onszelf, en ons eigen programma is impliciet aan dat van de computer, we handelen allebei in metaforen!' ●

Unwinding reality,
The Computer in Film,
assembling perceptions
of something
from
nowhere.



No thinking. If thinking, think nothing.